



A EDUCAÇÃO FÍSICA E MÍDIA ESPORTIVA

Marcus Pereira Novaes¹

Introdução

A Educação Física é entendida hoje como o processo educacional das condutas motoras, através das atividades físicas que envolvem jogos, esportes, recreação, e tudo que de maneira geral esteja presente na cultura corporal do movimento¹, sendo este movimento o seu objeto de estudo.

A implementação e a regulamentação desta disciplina no Brasil estiveram ligadas à corrente positivista que envolveu as práticas médicas higienistas da década de 50, o militarismo. Ao mesmo tempo, também foi e é atravessada pela corrente pedagógica da escola nova¹.

Estas influências no processo de formação histórica ainda afetam a Educação Física e, de certo modo, toda a população que vivenciou a prática do movimento, seja em instituições escolares, clubes, comunidade ou apenas como torcedores em quadras, campos ou simplesmente como telespectadores, ouvintes e leitores.

Fundamental também é o papel da mídia na divulgação desta cultura do movimento, responsável por orientar opiniões no grande público, formado por crianças, jovens e adultos, e que é altamente influenciado pela imprensa. Assim também, grande consumidor das práticas apresentadas e dos produtos a estas associados (materiais esportivos, revistas, álbuns, dietas...).

¹ Professor de Educação Física e Coordenador Pedagógico do Colégio Educap (Campinas).

Deste modo, este texto se propõe a esclarecer melhor o surgimento da Educação Física no mundo e no Brasil, a importância do papel da mídia na constituição do público em relação ao plano esportivo e também apresentar alguns conceitos relacionados a esta disciplina tão divulgada na sociedade contemporânea.

Histórico da Educação Física

A prática do movimento corporal sempre acompanhou o ser humano desde a pré-história, sendo posteriormente desenvolvida pelos povos da Antiguidade como os persas, egípcios, chineses, hindus, gregos e romanos, sendo que estes dois últimos nos influenciaram de uma maneira maior, devido à própria constituição histórica embasada no modelo de cultura grego-ocidental.

O movimento corporal na pré-história está muito mais relacionado com técnicas de sobrevivência passando pela caça, pesca e remo, mas também é marcada pelo começo de luta e defesa do território.

Na Antiguidade realça-se o fator bélico, pois as conquistas e defesas de novos territórios atravessaram séculos de batalhas entre civilizações e os povos tinham que passar por uma educação militar que já disciplinavam corpos para as guerras.

A valorização dos gregos para com a atividade física ocorreu tanto pela necessidade de se ter um povo militarmente preparado como também pela busca da perfeição humana, tanto no sentido intelectual como também no físico e, com isso, sua aproximação dos deuses e heróis homéricos através dos jogos².

Jogos que ora eram livres e espontâneos – como, por exemplo, os esportivos e as danças. Outras vezes, eram realizados para uma manifestação solene, organizada e regulamentada com diligência, nos quais apareciam o boxe, a luta, a corrida, o arremesso de peso, o tiro de arco, o dardo e a corrida de carros.

Marrow (1971) coloca que na cultura nobre, sobretudo pela prática do esporte, coube a educação física o lugar de honra nesta educação arcaica. Trata-se de preparar a criança para disputar segundo as regras, as provas de atletismo, corridas, arremesso de disco, arremesso de dardo, salto em extensão, luta e boxe. O pedótriba (“treinador das crianças”) era o responsável por passar os ensinamentos desta arte complexa e delicada.

Em Olímpia, a partir de 632 a.C., aparecem nos grandes jogos pan-helenísticos os concursos para crianças, que ratificam a educação física dos jovens e as regulamentam na Grécia inteira.

As cidades que mais se destacaram na Grécia Antiga foram Atenas e Esparta. Quanto à segunda, era uma nação Estado militar, a qual muitas de suas atividades físicas eram para formar o homem militar. Porém, dentro de suas origens cavalheirescas ela conservava muitos outros traços e maior riqueza, a começar pelo gosto e a prática dos esportes hípicas e atléticos.

Os jogos olímpicos asseguravam a honra dos campeões nesta competição internacional. Dentre 720 a 576 a.C., Esparta teve dentre os oitenta e um campeões olímpicos conhecidos, quarenta e seis vencedores.

O sucesso espartano aconteceu tanto pelas qualidades físicas dos atletas quanto pela excelência dos métodos de seus treinadores. Além disso, aos espartanos eram atribuídas duas inovações características da técnica esportiva grega: a nudez completa do atleta e o uso de óleo para embrocção.

Contudo o esporte não estava reservado aos homens, as mulheres espartanas praticavam também o atletismo, além de também serem treinadas militarmente. A educação das moças era estritamente regulamentada de tal maneira que a música e a dança desempenhavam um papel mais apagado que a ginástica e o esporte. Conforme Marrou (1971)²:

A graça arcaica cede o passo a uma concepção utilitária e crua: como a mulher fascista, a mulher espartana tem o dever de ser antes de tudo uma mãe fecunda em filhos vigorosos. Sua educação é subordinada a esta preocupação de eugenia: procura-se tirar-lhe a delicadeza e a feminilidade, obrigando-a a exibir-se nua nas festas e cerimônias: o objetivo é fazer das virgens espartanas robustos viragos sem complicações sentimentais que se acasalarão ao melhor dos interesses da raça.

Já em Atenas, considerada o “berço” cultural e filosófico, tendo os maiores nomes da filosofia antiga como Sócrates, Platão e Aristóteles, a atividade física foi pouco a pouco perdendo espaço para a atividade intelectual.

Embora valorizassem o corpo e a mente e fossem aos ginásios como na Academia de Platão e no Liceu de Aristóteles, o lugar para muitos encontros filosóficos

e onde Sócrates muitas vezes exerceu sua dialética, o esporte começa a distanciar-se de suas origens cavalheirescas. A educação vai se tornando cerebral, não havendo realce ao elemento esportivo. Não que o esporte fosse acabar, mas ele passa a um segundo plano. Esta mudança de valores educativos é tanto mais evidente quanto a evolução do ensino intelectual, no sentido de um tecnicismo crescente, se sobrepôs a uma evolução análoga do esporte atlético, o qual por sua vez ampliou mais essa distância.

O próprio excesso de honra aos atletas ganhadores foi fatal ao esporte comparado e homenageado como heróis e deuses. Neste contexto, cada vez mais o esporte foi se especializando, deixando de lado seu aspecto amadorístico e virando uma profissão. Assim os atletas tinham que viver só para sua modalidade, tendo treinamento específico e já naquela época adotar uma dieta adequada.

O equilíbrio entre mente e corpo passou a ser rompido. O esporte continuou a ser praticado em Atenas, mas este não era mais o objetivo da juventude que se mirava apenas na razão e no intelecto.

Educação Física no Brasil

A cultura do movimento corporal pelos índios está relacionada ao “Brasil Colônia” com movimentos mais rústicos e naturais como: nadar, caçar, lançar, pescar e utilizar o arco e flecha. Podem ser inclusas as danças referentes a diferentes rituais e manifestações próprias e também as lutas e o jogo de peteca.

Os negros também contribuíram com a capoeira e diferentes manifestações artísticas, como a dança.

Em 1851, na época do “Brasil Império”, a ginástica é incluída nos currículos das escolas primárias pela LEI Nº 630, embora algumas escolas já a tivessem no currículo desde 1837³.

O modelo de ginástica implementado a partir de 1852 foi principalmente o método alemão que visava a melhoria do condicionamento físico dos alunos do sexo masculino (os quais necessitavam ter certa hipertrofia muscular) e era marcado por um militarismo e autoritarismo.

O método alemão foi duramente criticado por Rui Barbosa o qual adotava uma filosofia positivista, humanista, que inseriu os ideais da Escola Nova no Brasil e

também uma Educação Física voltada para os hábitos de higiene. Propôs a substituição do método alemão pelo sueco que via na ginástica a função de melhoria da saúde visando um equilíbrio desta⁴.

Com o regime militar na década de 70, a Educação Física passa a ser utilizada para a propaganda do governo enfatizando-se os esportes de alto rendimento, principalmente o futebol.

Mais tarde estes esportes passam a ser patrocinados por empresas e o esporte assume praticamente três formas: esporte educação, esporte participação e esporte performance.

Na década de 90, a profissão de educador físico e a Educação Física são regulamentadas, tornando-se a ciência responsável pelo estudo da cultura do movimento corporal.

Educação Física e Mídia

A mídia esportiva exerce atualmente um papel muito forte na população, sendo uma das responsáveis diretas pelo consumo de determinadas práticas esportivas por crianças, jovens e adultos.

Modalidades esportivas são amplamente divulgadas e transformadas em objetos de consumo para praticantes ou não praticantes de atividades físicas, que dedicam horas a acompanharem vários esportes com uma grande valorização e ênfase ao futebol.

A indústria cultural se apropria destas práticas esportivas e as divulgam através de programas de televisão, rádio, revista, álbuns de figurinhas, jogos de vídeo-game, agindo principalmente sobre o público jovem e infantil.

Notícias sobre a vida pessoal dos atletas também são amplamente difundidas, assim como episódios de violência dentro de jogos ou por praticantes de determinada modalidade, que levam o senso comum a acreditar que tal esporte gera violência ou está ficando violento, o que cria opiniões raras e acrílicas.

Por outro lado, a mídia é responsável pelo acesso e divulgação cada vez maior das modalidades esportivas, propiciando através das imagens e recursos da tecnologia (que é desenvolvida e aprimorada a cada dia) uma melhor visualização e entendimento dos movimentos específicos dos esportes, assim como de seus fundamentos. Isto

possibilita uma compreensão maior por parte do público em geral e também uma análise e estudo da biomecânica destes movimentos pelos profissionais ligados ao esporte – atletas, técnicos, médicos e outros.

Cabe então ao jornalismo esportivo também se apropriar dos conceitos ligados à cultura do movimento, bem como de sua história, para transmitir uma informação mais precisa para os espectadores, com o intuito que este público se envolva de uma maneira mais crítica com os esportes e não apenas emocional.

Considerações Finais

A Educação Física atravessa, na sociedade contemporânea, um momento crucial, já que está intimamente ligada pela atual valorização do corpo, acompanhando as tendências da medicina estética, da dieta e dos vários produtos produzidos pela indústria farmacêutica, que visam um corpo cada vez mais belo, saudável e regrado, difundido pelo marketing que apresenta os modelos e condutas a serem seguidos.

Interessante seria que a Educação Física junto à mídia propiciassem a vivência e apreciação do movimento corporal, contribuindo para que a população pensasse de maneira crítica todos os aspectos que envolvem a cultura corporal. A partir daí, cada um se constituiria através de um estilo próprio e não por um padrão apresentado como modelo único a ser seguido.

Possibilitar e vivenciar o movimento para o autoconhecimento e ao mesmo tempo fazer escolhas quanto ao quando e como agir, não simplesmente adotar tendências ou posturas como dadas. Esta seria uma conduta mais ética a ser tomada por cada um, na qual os difusores das práticas físicas têm um papel fundamental.

Para isso é necessário que se apropriem dos conceitos relativos a esta área, pensem em como difundi-los e saibam da importância desta difusão para o público que já está tão inebriado pelos modelos da indústria cultural (Maar, 2009)⁵.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental*. Brasília: MEC / SEF, 1998.
2. MARROU, H. *Historia Da Educação na Antiguidade*. São Paulo: Ed. EPU, 1971.
3. MORAES, L. C. *História da Educação Física*. Disponível em www.cdof.com.br/historia/ Acesso 15 em agosto de 2009.
4. SANTOS, E. J.; SÁ, N. P. *Da eugenia à ginástica: do séc. XIX à reforma educacional de 1910 em Mato Grosso*. Disponível em www.ufmt.br/revista/arquivo/rev14/. Acesso em 16 de agosto de 2009.
5. MAAR, W. L. *A formação da sociedade pela indústria cultural*. IN Revista Educação - Adorno pensa a educação. Revista Educação, São Paulo, nº10, 2009.
6. LE BOULCH, J.: *Educação Psicomotora: a Psicocinética na idade escolar*. Porto Alegre: Ed. Artmed, 1988.

ANEXO I

Conceitos relacionados à Educação Física

Como já foi dito neste texto, a Educação Física ocupa-se da cultura corporal do movimento. Alguns conceitos trabalhados por esta área devem ser ressaltados para que se entenda melhor conteúdos e temas específicos desta disciplina.

Estão citados os conceitos abaixo, baseados em Le Boulch (1988)⁶:

1- Esquema Corporal:

Define-se esquema corporal como a imagem esquemática que se constrói a partir de experiências de espaço, do tempo e de movimentos.

Pode ainda ser considerada a relação do próprio corpo junto a informações relativas do mundo exterior.

Englobam esquema corporal os seguintes termos:

- a) **Movimentos Globais:** movimentos que envolvem o corpo inteiro, nos quais o indivíduo realiza uma ação de movimento em que há a utilização de todo o corpo. Na maioria dos casos está relacionado a movimentos de locomoção (engatinhar, andar, correr, saltar, trepar...).
- b) **Movimentos Segmentares:** movimentos realizados por partes. Neste movimento é analisado apenas o segmento corporal que realiza a ação. Pode-se citar como exemplo – a cortada do voleibol ou o arremesso do handebol – em que há acentuação para o movimento do braço.
- c) **Movimentos Independentes:** movimentos dissociados. Movimentos que não depende outra parte do corpo. Exemplo: piscar os olhos.
- d) **Movimentos Interdependentes:** movimentos em que há a necessidade da utilização de dois ou mais segmentos do corpo para a sua realização. Exemplo: movimento de pinça das mãos e manchete do handebol.
- e) **Percepção:** processo pelo qual o indivíduo percebe o ambiente ao seu redor, à medida que se torna capaz de relacionar estímulos e integrá-los.

Para isso, ele depende dos seguintes processos sensoriais:

✓ **Tátil:** sistema perceptual que dá informações ao indivíduo através de estímulos cutâneos. Exemplos: sensações de frio e calor, reconhecer objetos, perceber o que é perceber o que é duro, mole, áspero, macio...

✓ **Visual:** sistema perceptual que informa ao indivíduo informações sobre o meio ambiente e que são recebidas por ele através da visão. Indivíduo diferencia imagens conseguindo uma visão espacial, distinguindo cor, forma, tamanho, quantidade...

✓ **Auditiva:** percepção do meio ambiente através da dissociação de sons. Exemplos: som do apito em um jogo, ou um tiro de largada nas corridas.

f) Expressão Corporal: No sentido psicológico, a palavra expressão designa todas as formas subjetivas de aparência que reflete os sentimentos interiores de uma pessoa. Pode ser temporária (expressão facial, comportamento, gestos), habitual (postura, características faciais) ou objetiva (escrita manual, desenhos, trabalhos diário).

Então expressão corporal seria a apresentação ou comunicação através de idéias, emoções e estados afetivos demonstrados e realizados pelo corpo.

Exemplo: imitação, dramatização, interpretação, mímica...

2- Orientação Espacial

É a capacidade de uma pessoa situar-se em um ambiente, não apenas em relação ao próprio corpo, mas ser capaz de discernir objetos e outras pessoas. Exemplos: saber se algo está longe, perto, alto, baixo...

Estão relacionados com orientação espacial os seguintes termos:

a) Lateralidade: Sensação interna de que o corpo tem duas metades ou dois lados que não são exatamente iguais, sendo que a criança apresenta uma disposição para utilizar um lado do corpo na execução de tarefas que requerem um certo grau de controle. Exemplo: chutar uma bola, driblar uma bola...

b) Direção: desde bebê já recebemos estímulos direcionais, através da luz, sons. Mais ou menos aos três anos a criança já começa a utilizar palavras

direcionais: em cima, em baixo, para frente, para trás, para o lado... Perceber direção é pré-requisito para encontrar o caminho.

- c) **Trajectoria:** é a linha descrita ou percorrida por um corpo em movimento, desde sua posição inicial até sua posição final.
- d) **Localização:** Situar-se, perceber-se, ou localizar-se no espaço. Exemplo: localizar-se no meio da sala.

3- Orientação Temporal

É a capacidade de perceber-se e situar-se em um presente relativo. Esta percepção é mais complexa que do espaço e manifesta-se mais tarde, por volta dos quatro anos, mais ou menos, é que a criança começa a ter a noção de tempo.

Dentro deste conceito estão inseridos os termos:

- a) **Velocidade:** é usada para avaliar o tempo (ritmo rápido, ritmo adaptado).
- b) **Curso regular:** movimentos que tem uma velocidade habitual e mantém uma seqüência equilibrada do início ao fim.

4- Capacidades Físicas

As capacidades físicas dependem de fatores biológicos e fatores ambientais. Estas não são aprendidas e sim desenvolvidas. Dentro das capacidades físicas estão: força, coordenação, velocidade, resistência, coordenação, flexibilidade, agilidade e equilíbrio. E estas são essenciais para o bom funcionamento dos sistemas corporais.

a) **Força:** Qualquer ação capaz de causar mudança no estado de movimento de um objeto. Do ponto de vista fisiológico, a força é a capacidade de exercer tensão contra uma resistência, o que ocorre por meio de diferentes ações musculares. Transportar objetos ajuda no desenvolvimento das forças.

b) **Resistência:** Em esportes e nas atividades físicas é a capacidade de sustentar uma dada carga de trabalho o maior tempo possível. É também a capacidade dos seres humanos de resistir a fadiga que ocorre com o stress físico até o final da tarefa e em alguns casos até a exaustão. Atividades onde são realizados esforços durante um espaço de tempo, estimula o desenvolvimento da resistência.

Obs.: Fadiga é a redução reversível na capacidade funcional devido ao stress físico e psicológico, causando diminuição da força, velocidade, resultando em erros, falta de coordenação, atraso no tempo de reação e a diminuição de performance.

c) Flexibilidade: a capacidade de realizar movimentos em certas articulações com certa amplitude de movimento. É um pré-requisito básico para a execução tecnicamente correta dos movimentos.

d) Coordenação: É a integração do sistema nervoso central e da musculatura esquelética num movimento ou em uma seqüência de movimento. Pode ser definida ainda como: um controle espacial, temporal e muscular, de movimentos simples ou complexos, que surgem em resposta a uma tarefa externa mediados sensorialmente.

Também é vista como a capacidade que o indivíduo tem de combinar a ação de diversos grupos musculares na realização de movimentos harmoniosos, ou seja, com o máximo de eficiência e economia de esforços.

A coordenação pode ser global ou seletiva:

- **global:** envolve todo o corpo, movimentos amplos.
- **seletiva:** coordenação que envolve movimentos específicos.

e) Velocidade: é a distância percorrida em uma unidade de tempo. Aquela que permite o deslocamento do corpo, ou de um segmento corporal na menor unidade de tempo possível.

f) Agilidade: capacidade de executar movimentos rápidos, ligeiros com mudança de direção. Esta capacidade pode ser inserida dentro de todas as outras.

g) Equilíbrio: capacidade de distribuir a massa do corpo em relação ao eixo em determinada postura. Quando o corpo está estacionário o equilíbrio é estático, quando o corpo está em movimento o equilíbrio é dinâmico. Existe também o equilíbrio recuperado – que é conseguido após a perda de contato com a superfície e ao retornar a esta o equilíbrio é mantido – de forma estática ou dinâmica.

5- Habilidades Motoras

Movimentos que são aprendidos. Atos motores que surgem da vida diária e expressam um grau de qualidade e coordenação. Estes são:

- a) **Locomoção:** permite a exploração do espaço. Exemplo: andar, saltar, correr, etc...
- b) **Manipulação:** envolve a relação do indivíduo com o objeto. Exemplo: Chutar, arremessar, rebater...
- c) **Equilíbrio:** não locomotor: manter uma postura no espaço contra a força da gravidade. Exemplo: rodar, rolar, balançar...

6- Atividades Rítmicas

A música tem papel fundamental nas atividades rítmicas, pois oferece a criança estímulos adequados, que as levam ao limite máximo e a riqueza expressiva.

- a) Rodas: as músicas em sua maioria são de conhecimento popular, sua aprendizagem é de fácil assimilação, além de apresentar as crianças características importantes de cada região do país. Exemplo: peixe-vivo, rosa juvenil, caranguejo...
- b) Cantigas: as músicas podem não suprir todas as capacidades físicas para o desenvolvimento global da criança, mas certamente através dela a criança pode adquirir hábitos de expressão onde ela pode soltar sua imaginação e suas fantasias. Exemplos: cai - cai balão, coelhinho guloso.
- Brinquedos cantados: neste caso a música tem como objetivo desenvolver a coordenação motora, e existem as letras que auxiliam na proposta educacional, como: números, alfabetos, formas geométricas, partes do corpo... Exemplos: escravos de Jó, indiozinho, nosso corpo, nossos dedos...
- c) Danças: para dançar a criança necessita de um estímulo, a música é de suma importância no desenvolvimento global da criança. Exemplo: pezinho, balaio, abre roda...
- d) Ladainhas: também conhecidas como parlendas. Consiste em brincar com as palavras. Exemplo: “Hoje é Domingo, pé de cachimbo...”

7- Jogos

Atividades lúdicas regidas por regras e/ou normas.

- a) **Jogos Simbólicos:** são jogos que utilizam símbolos, marcas, cores, números, formas geométricas, etc... Exemplo: “Elefantinho Colorido”.
- b) **Jogos de Construção:** jogos que através de várias de suas partes formam um resultado. É interessante para o(s) indivíduos(s) que o prática bolar estratégias de resolução e de aprimoração do mesmo.
- c) **Jogos de Regras:** são jogos que exigem aceitação ou mesmo a criação de um código (regras) para que possam ser praticados coletivamente, tem um papel social muito importante.

8- Recreação

O objetivo da recreação é propiciar o prazer, possibilitando ao indivíduo distrair-se e entreter-se, podendo ser

- **Livre:** onde o grupo cria regras.
- **Dirigida:** onde a atividade é proposta e comandada por alguém.

9- Brincadeiras

Atividade lúdica e consciente, a qual é escolhida e tem espaço reduzido. Trata-se também de uma atividade fora da vida rotineira e se processa fora do limite de espaço e tempo.

10- Lazer e Ócio

É o aproveitamento do tempo livre, com atividades variadas. Enquanto que o ócio pode ser visto como: folga do trabalho, descanso, ou, inatividade

12-Esporte e Desporto

O esporte pode ser entendido como uma atividade com regras que possui dentro do seu universo os quesitos abaixo.

- **Fundamento:** é a infra-estrutura onde está apoiada a técnica do jogo.
- **Sistema:** é a organização inteligente dos fundamentos em relação ao jogo.
- **Organização:** é o comportamento necessário que se deve ter em relação as leis de determinado esporte.

O desporto é visto por muitos autores como o esporte de alto rendimento.