

UNIVERSIDADE SÃO JUDAS TADEU
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO STRICTO SENSU EM EDUCAÇÃO
FÍSICA

“Manifestações de inteligência corporal cinestésica na
prática do jogo de futsal: um estudo da categoria
principal masculino ”

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-graduação em Educação Física
da Universidade São Judas Tadeu, para
obtenção do título de Mestre.

Aluno: Nicolino Bello Junior

Orientadora: Prof^a Dr^a Vilma Leni Nista Piccolo

São Paulo

2005

**“o bom siso te guardará e
a inteligência te conservará”**

Provérbios de Salomão, 2-8

Agradecimentos

Todo sentido da vida está na busca do verdadeiro relacionamento, do sentimento de paz e da revelação do infinito amor. As pessoas passam em nossas vidas representando cada parte desses momentos. Sonia, Cel, Mel, Moon sempre estiveram comigo. Dê, Chris e Tharantini acompanham essa trajetória. Os amigos do São Paulo F.C., Banco Real, FEFISA, São Judas, família e de outros lugares não poderiam ficar ausentes.

Não poderia deixar de mencionar aquelas que me ajudaram em todo processo de crescimento e compreensão, Prof^a Marília, Prof^a Carmen e em especial Prof^a Vilma.

Declaro aqui, o meu amor à vida, à minha família, aos meus amigos e àquele que um dia dedicou sua vida em nome da humanidade.

SUMÁRIO

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| RESUMO..... | vi |
| ABSTRACT..... | vii |
| INTRODUÇÃO..... | 01 |
| 1 A MANIFESTAÇÃO DA INTELIGÊNCIA NO SER HUMANO..... | 06 |
| 1.1 A Inteligência Corporal Cinestésica..... | 17 |
| 1.2 A Questão da Criatividade..... | 19 |
| 2 HISTÓRICO DO FUTSAL..... | 24 |
| 2.1 Cronologia do Futsal..... | 29 |
| 2.2 Estrutura do Campeonato Metropolitano de São Paulo..... | 33 |
| 2.3 A Trajetória do Futsal..... | 35 |
| 2.4 FIFA X FIFUSA X CBFS..... | 37 |
| 2.5 Crescimento na Europa..... | 41 |
| 2.6 Crescimento Mundial do Futsal..... | 42 |
| 2.7 Competições Nacionais..... | 44 |
| 2.8 Descrição do Jogo de Futsal..... | 47 |
| 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS..... | 50 |
| 3.1 Caracterização da Pesquisa..... | 51 |
| 3.2 Análise e Descrição dos Dados..... | 54 |
| 3.2.1 Descrição das Situações-Problema Acontecidas Durante o Jogo de Futsal..... | 58 |
| 4 REDUÇÃO DOS DADOS..... | 66 |

| | |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| 5 INTERPRETAÇÃO..... | 72 |
| 5.1 Analisando os sujeitos..... | 72 |
| 6 CONTRIBUIÇÕES DAS TEORIAS PARA A MODALIDADE..... | 78 |
| 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 82 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 85 |

RESUMO

Este estudo visa identificar manifestações de inteligência corporal cinestésica expressadas na prática dos jogos de futsal por atletas da categoria principal de um determinado clube, por meio de filmagens, observações e entrevistas.

A partir da interpretação de que a inteligência corporal é uma das possibilidades de expressão que o ser humano tem para demonstrar suas potencialidades, buscamos identificar como isso se dá em situações-problema vivenciadas na prática do jogo de futsal. Analisando uma equipe de jogadores da categoria principal, de um determinado clube, em jogos de diferentes campeonatos, elencamos as diferentes situações surgidas, bem como as soluções encontradas por esses jogadores para resolver os problemas, através de filmagens e entrevistas. Por uma análise qualitativa, na qual as unidades de significado, levantadas a partir das descrições foram categorizadas para uma interpretação, buscamos revelar as possíveis manifestações da inteligência humana.

Palavras-Chave: inteligências múltiplas, inteligência corporal cinestésica, futsal.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é identificar as manifestações da inteligência corporal cinestésica expressadas pelos jogadores de futsal que disputam a Liga Nacional, ou seja, aqueles que pertencem a um treinamento de alto rendimento.

As inquietações, que durante anos vêm nos perseguindo em relação ao rendimento do atleta em uma partida, podem se transformar em caminhos alternativos para os profissionais e, principalmente, para a formação dessas equipes. Embora uma partida de futsal possa ser rica em manifestações da inteligência corporal cinestésica, a maioria dos jogadores de alto rendimento manifesta movimentos técnicos padronizados, que não expressam um potencial diferenciado de indivíduos medianos, tendo em vista que essas habilidades já estão aprendidas e automatizadas.

A partir de uma constatação “negativa” sobre a presença e a freqüência dessas manifestações nos jogos observados, imaginamos propor novas alternativas de trabalho, visando à estimulação da inteligência corporal desde a formação inicial de atletas até o treinamento de alto rendimento.

O futsal é atualmente o esporte mais praticado em nosso país, segundo dados da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS, 1992). Essa afirmativa é endossada pela análise das alternativas de praticidade que essa modalidade oferece, ou seja, um esporte democrático e dinâmico, que não exige nenhuma indumentária especial

para jogá-lo, nem que se tenham requisitos específicos de um atleta com treinamento intensivo. Há muitas formas recreativas de se desenvolver essa modalidade, e a diversidade de pessoas que praticam o futsal provoca uma interação entre elas, pois o indivíduo sendo baixo, ou alto, ou magro, ou gordo, não importando o seu biótipo, tem sempre a possibilidade de fazer essa integração com os outros jogadores no futsal.

Popularizado desde a década de 50, o futsal praticado em escolas e clubes vem substituindo sobremaneira a prática do futebol de campo devido à falta de espaço físico e estrutura que essa modalidade sofre há muito tempo.

O crescimento populacional impediu que muitos locais e terrenos, que eram usados para a prática do futebol "varzeano", assim chamado antigamente, dos quais participavam os moradores dos bairros, continuassem a ter essa finalidade, pois foram sendo ocupados por empresas, indústrias nacionais e multinacionais e moradias, atendendo a demanda de mercado tanto na área residencial como na rural.

A estrutura do futebol profissional, desenvolvida nos clubes esportivos, minimizou as oportunidades de participação em suas equipes qualificando apenas crianças e jovens com perfis de atletas e excluindo aqueles que não demonstravam habilidades adequadas para sua prática.

E, como o futsal necessita apenas de uma quadra comum, poliesportiva, muito menor que um campo de futebol, o número de jogadores também diminuiu.

Em função do aparecimento de Centros Esportivos Municipais, SESC, ACM, SESI, onde a prática do futsal foi sendo introduzida, além das Escolas de Ensino Fundamental e Médio e das Escolas de Esporte,

criadas nas várias regiões de nosso país, houve um aumento de quadras voltadas para esse fim.

A globalização também atingiu o futsal, levando países, como Espanha, Itália, Portugal, Holanda, Rússia, E.U.A., Japão, a buscarem, aqui no Brasil, atletas e profissionais da área, ampliando suas possibilidades competitivas, uma vez que o nosso país vem se destacando, nos últimos anos, no cenário mundial (www.futsal.com.br, 2004).

As conquistas do Brasil nos campeonatos sul-americanos e mundiais reforçaram ainda mais essa procura pelos nossos profissionais e jogadores. A Espanha, por exemplo, superou o Brasil nos últimos mundiais disputados na Guatemala, em 2002, e na China Taipei, em 2004, sendo que os artilheiros da Liga Nacional Espanhola, foram dois brasileiros, Manoel Tobias e Lenísio (www.uefa.com, 2004).

A Futebol Association (FIFA) detém a soberania na organização dessa modalidade e prevê, num futuro próximo, a sua inserção nos Jogos Olímpicos. A integração do futsal como uma modalidade esportiva já está confirmada nos Jogos Pan-americanos de 2007, que será realizado na cidade do Rio de Janeiro, e também já está sendo cogitado como “esporte exibição” pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) (www.futsal.com.br, 2004).

Diante desses dados, podemos observar que a preocupação na estruturação dessa modalidade esportiva tem sido muito grande. Temos, como exemplo, a organização da Liga Nacional, que contou com a participação de 17 clubes no ano de 2004, e com 16 clubes, no de 2005, levando a transmissão de seus jogos para todo o país em rede de canal de televisão fechada (SPORTV) e aberta (RedeTV), inclusive com

contrato assinado. A seleção brasileira de futsal conta, hoje, com o patrocínio da Agência Brasileira dos Correios.

Os estudos dessa modalidade estão caminhando a largos passos, incentivados pela publicação de livros de autores, como Daniel Mutti, Ricardo Lucena, Rogério Voser, Nicolino Bello Jr. e outros que participam de competições há muitos anos. Artigos publicados em periódicos da área, conferências e palestras divulgadas em congressos, seminários e outros eventos científicos da Educação Física, realizados por várias Universidades, também fazem parte dessa realidade, aumentando, assim, o potencial de estudo sobre esse esporte.

As regras que permeiam sua prática fazem dele uma atração diferenciada em relação aos demais esportes de quadra, como por exemplo: a função do goleiro, que se constitui numa atração à parte, uma vez que ele pode atuar na linha; a cobrança do lateral, que ocorre com o pé; o tiro de meta, em que a bola pode ser lançada diretamente para a quadra adversária; a falta coletiva, que a partir da quinta deve ser cobrada sem barreira, numa distância de dez metros; a expulsão de um jogador, que acarreta sua saída por dois minutos, podendo, nesse período, definir-se o jogo com um jogador a menos para a equipe que teve seu atleta desqualificado, ou, até, sofrer um gol, e/ou outras várias possibilidades.

O estudo do desenvolvimento dessa modalidade tem nos mostrado que faltam, ainda, muitos cuidados com a sua prática pelas categorias de base. O atleta, quando chega à fase adulta, pode encontrar enormes dificuldades em executar movimentações estratégicas dentro do jogo. Isso pode ser identificado nas reuniões dos dirigentes e comissão técnica da Liga Nacional, em que alguns simples relatos de experiências têm mostrado a ineficiência das propostas de trabalho com categorias menores.

Se o compararmos ao desenvolvimento de outras modalidades, é possível observar que quando o atleta atinge nível juvenil, categoria júnior, ou, até mesmo, sub-16, sabe executar táticas de jogo demonstradas nas categorias principais, como por exemplo, no voleibol, a realização do movimento "mexicana", considerado uma bola de tempo, em que se faz uma cortada junto à saída da bola da mão do levantador; no basquetebol, o "corta-luz", em que o jogador passa a bola para seu companheiro e se desloca para frente do adversário, sem a bola; no handebol, a "infiltração", que é o movimento do jogador que passa a bola para seu companheiro e penetra sem bola na defesa adversária. Considerados, assim, exercícios sistematizados e treinados desde o juvenil que não acontecem na prática do futsal, na maioria das equipes, esses fatos nos indicam que os atletas de futsal necessitam de uma melhor preparação nas categorias de base.

O futsal, portanto, ganhou uma gama maior de praticantes, passando a ser jogado em muitos lugares diferentes. Sua prática lúdica, ou seja, quando se joga de forma recreativa, tomou proporções imensas, fazendo-se presente nos finais de semana como mais uma opção de lazer.

Por ser um esporte dinâmico, mesmo quando praticado numa perspectiva lúdica, exige dos praticantes decisões rápidas em seus movimentos, culturalmente determinados. Comparado, por exemplo, ao futebol de campo, o jogador nessa modalidade tem mais tempo com a posse de bola e, também em relação a alguns esportes de quadra, porque tem mais espaço a percorrer (BARBANTI, 1990).

A participação dos atletas, diante dessas situações, como padrões de movimento e deslocamentos na quadra, desperta a atenção para a expressão de seus gestos na movimentação sugerida, até então, por seus técnicos, que é estimulada pela experiência que se vive em quadra,

propiciando oportunidades de potencializar sua inteligência nas diferentes estratégias que são propostas em jogo. Um bom exemplo disso é quando a equipe executa um padrão de movimento ofensivo treinado, e ocorre a quebra desse padrão por um atleta que busca solucionar uma situação-problema do jogo de forma criativa.

A resolução de situações-problema em jogo se dá, muitas vezes, através de manifestações diferenciadas de habilidade, de passe, de drible ou, até mesmo, de simples movimentação de um determinado jogador.

Assim sendo, nosso foco de estudo serão as manifestações de comportamento corporal cinestésico inteligente, expressadas pelos jogadores de futsal com treinamento de alto rendimento, observadas e estudadas durante nossa vida profissional, e que poderão ajudar na formação de profissionais competentes e equipes mais bem preparadas para essa modalidade tão apreciada.

1. A MANIFESTAÇÃO DA INTELIGÊNCIA NO SER HUMANO

Historicamente, o estudo da inteligência como manifestação humana sofreu grande influência dos antigos filósofos gregos, como Sócrates, Platão, Aristóteles, desde a época de 399 A.C., começando, principalmente, pelos métodos de elaboração de investigação sobre a natureza da inteligência, como por exemplo, o silogismo e o raciocínio dedutivo (GARDNER, 1998).

Após o período antigo, surgem os filósofos contemporâneos, como Descartes, no século XVII, que influenciou os racionalistas apresentando o dualismo, que separa o corpo da mente. Para ele algumas formas de conhecimento eram inatas, a mente ou a alma representavam um dom de Deus.

Contestando Descartes, ainda no século XVII, surge um filósofo britânico, John Locke, afirmando que a mente humana é originalmente uma "folha em branco" e que a base do conhecimento é a experiência. Seus seguidores são chamados de "empiristas" (GARDNER, 1998).

O filósofo alemão Immanuel Kant argumentava, no século XVIII, que o indivíduo é provido de natureza intrínseca no intelecto, mas que também dependia, em parte, da experiência sensorial. Conciliou, assim, o racionalismo e o empirismo.

É nessa época que as investigações do cérebro, em pesquisas sobre o crânio de um modo geral, na busca da compreensão do que é uma inteligência, começaram a ganhar força. Surgem, então, as contribuições dos médicos anatomistas. Podemos citar várias correntes,

uma delas, comentada por Gardner (1998), é a frenologia de Franz Gall, anatomista alemão, do início do século XIX, que estudava as dimensões e saliências do crânio dos seres humanos, na busca das pessoas inteligentes. Outro estudo refere-se à medição do tempo de reação de um indivíduo, utilizando-se o tempo gasto, para fazer uma discriminação, usado pelo fisiologista holandês Donders.

Os estudos de Charles Darwin, já na metade do século XIX, sobre a origem das espécies e a seleção natural, tiveram também grande impacto sobre o estudo da inteligência. Darwin dizia que a inteligência, assim como outras características dos seres humanos, eram herdadas.

Francis Galton, um estudioso também citado por Gardner (1998), por volta de 1869, argumentou que a inteligência era herdada e que, para melhorar as capacidades mentais da raça humana, a chave do sucesso seria a "eugenia", ou seja, o desenvolvimento de criações melhoradas, selecionadas. Por meio de Galton, a inteligência é estudada matematicamente, estabelecendo-se a famosa "curva de sino", que é a distribuição normal em gráficos, aplicado de forma estatística.

A aplicação de testes surgiu no início do século XX, com os estudos de profissionais da área da psicologia. O psicólogo francês Alfred Binet passou a identificar crianças com dificuldades de aprendizagem nas escolas francesas. Com Binet e Simon, por volta de 1905, surgem os famosos testes de Q.I., mais tarde deturpados e direcionados à medição de inteligência dos seres humanos de um modo geral.

Ainda no início do século XX, a matemática começa a ser usada como um forte aliado nas questões de mensuração da inteligência. Os psicólogos que acreditam nos testes passam a ter um olhar voltado para a psicometria. Dentro das propostas psicométricas, podemos incluir a

idéia de “inteligência geral”, formulada por Charles Spearman em 1904, acreditando que “g” media um poder que acionava a capacidade de realizar trabalho intelectual, ou seja, o “g” com bases neurológicas representava um fator comum a todas as tarefas intelectuais. Através de gráficos estabelecia um coeficiente de relação dos indivíduos, por exemplo, de -1 a +1.

Ainda por meio de respostas específicas, mensuráveis a um dado estímulo, surge, à frente dos “comportamentalistas”, Skinner, entre 1920 e 1940, psicólogo experimental que enfatizava o meio ambiente como um fator determinante das capacidades humanas. Estudando o comportamento humano, ele acreditava que o meio ambiente exercia influência para o aprendizado, relacionando-o com a inteligência.

Já na metade do século XX, os estudos avançam para análise das inteligências das crianças envolvendo seu processo de crescimento. Sem sombra de dúvida, Jean Piaget foi considerado o mais importante estudioso do desenvolvimento da inteligência em crianças, permitindo uma visão diferente de mundo. Seus estudos vão desde o período de bebê até a adolescência, estabelecendo quatro estágios de desenvolvimento:

1. **estágio sensório-motor**, que vai do nascimento até os dois anos de idade, com o uso de reflexos, reações e combinações mentais;
2. **estágio semiótico (pré-operacional)**, que vai dos dois anos aos seis anos de idade, com o uso de símbolos, figuras e palavras;
3. **estágio de operações concretas**, que compreende o início da época escolar, dos sete aos oito anos até os 11-12 anos, com o uso do conjunto de operações;
4. **estágio de operações formais**, que corresponde ao início do ensino secundário, dos 11-12 aos 15 anos, quando o adolescente

consegue formar um mundo hipotético, faz uso de proposições, teorias e conceitos (GARDNER, 1998).

Para Brandl (2005: p.6), contemporizando Gardner (1994), “estudos cognitivistas e sua legitimidade se deram a partir do advento dos computadores e o surgimento da teoria da informação”. As máquinas começam a confundir e alterar as percepções relacionadas à inteligência, e, mais ainda, a programação dos computadores e sua própria criação levaram a estudos sobre a estrutura da inteligência humana, na busca de modelos que a reproduzissem ou que pudessem estimulá-la. Os programas de computadores, muitas vezes, funcionam como mediadores, e para operá-los precisamos, freqüentemente, resolver problemas.

Gardner (1996) cita que, oficialmente, foi em 1956 que surgiu a “ciência cognitiva”, no Simpósio sobre Teoria da Informação em Massachussets, E.U.A., definindo essa ciência como: “um esforço contemporâneo, com fundamentação empírica, para responder questões epistemológicas relativas à natureza do conhecimento, seus componentes, seu desenvolvimento, seu emprego” (GARDNER, 1996: p.20).

Com o avanço dos estudos sobre a ciência cognitiva, na década de 1950, Lashley, citado por Gardner (1996: p.43), confronta o “behaviorismo” enfatizando que: “problemas levantados pela organização da linguagem parecem característicos de quase todas outras atividades cerebrais”. Dessa forma, Lashley explica a teoria da informação, tanto na neurofisiologia quanto na psicologia, e denomina cadeias associativas entre estímulo e resposta.

Jerry Fodor, outro autor citado por Gardner (1996), é considerado um cognitivista completo e crítico da tradição empirista que apóia os

racionalistas. Ele acredita que o ser humano nasce com o conhecimento de muitos conceitos, que são acionados pelo ambiente. Admite que deve haver uma “linguagem do pensamento” e que a criança possui a capacidade de hipotetizar o conceito, criticando assim a teoria da aquisição de conceitos de Jean Piaget.

Os estudos da inteligência durante o século XX, e principalmente a partir da metade do século, despertam cada vez mais pesquisas aprofundadas nas áreas de neurofisiologia e psicologia, sendo considerada por Richard Herrnstein como um dos sucessos dessa área, embora tenham surgido muitas controvérsias também, durante esse período, acerca do tema.

As diferentes concepções geradas pelos estudos sobre a inteligência trouxeram uma gama de definições sobre o assunto. Podemos citar algumas delas:

- **“ A inteligência é a capacidade de solucionar problemas abstratos” (Sternberg, 1986 a, citado por Gardner, 1998).**
- **“Um indivíduo é inteligente na medida em que é capaz de pensar em termos abstratos...” (Terman, 1921).**
- **“ Inteligência é aquilo que os testes [de inteligência] testam” (Boring, citado por Jenkins & Patterson, 1961: p. 210).**

Para Sternberg, citado por Gardner (1998), a inteligência está relacionada à competência social. Os psicólogos sociais, de uma maneira geral, vinculam o funcionamento intelectual às interações, às práticas e aos valores sociais.

Algumas culturas valorizam o pensamento lógico, mas dizem os antropólogos que o pensamento é específico para cada cultura, e assim acreditam que a inteligência varia nas diferentes populações.

Os psicometristas, durante muito tempo, serviram-se dos testes de inteligência para justificar quem era mais ou menos inteligente, em determinados grupos. Para eles sair-se bem num teste de inteligência era sinal de inteligência, e, com isso, valorizou-se, durante muito tempo, o pensamento lógico.

Diferente dos psicometristas, os antropólogos observam as pessoas trabalhando em seus ambientes cotidianos, tentando entender o desempenho das tarefas em determinadas culturas.

Durante muitos anos, a inteligência humana ficou marcada pela aplicação de inúmeros testes para poder diferenciar ou até mesmo classificar as pessoas como sendo normais, intelectualmente, ou atrasadas, com deficiências intelectuais.

Para Almeida, citado por Alves (2002), a inteligência é identificada basicamente por:

- a- Corrente psicométrica, baseada na existência de fatores ou aptidões intelectuais internas, defendendo estruturas mentais comuns a todos os sujeitos e um modelo universal de desenvolvimento. Podemos destacar, nessa linha, Binet e Simon, que elaboraram uma escala métrica ou quantitativa de inteligência, os famosos testes de Q.I. (quociente de inteligência).
- b- Corrente desenvolvimentista, considerando a inteligência resultante de um processo de construção progressiva e baseada na compreensão dos fenômenos. Podemos citar Piaget como destaque nessa linha, propondo quatro estágios de desenvolvimento: sensório-motor (de zero a 18-24 meses), pré-operatório (dos dois aos sete/oito anos), operatório concreto (dos sete/oito aos 11/12 anos) e operatório formal

(dos 11/12 aos 15 anos). Não podemos deixar de citar também Vygotsky, que destaca o papel da cultura no desenvolvimento intelectual, relacionando o ser humano com o ambiente físico e social, as formas de atividades e o desenvolvimento da linguagem.

- c- Corrente cognitivista que explica os fenômenos, baseia-se nas competências operacionais do processamento da informação. Por meio da mudança de programas, condições, métodos e instrumentos, busca-se a explicação dos fenômenos individuais e a melhoria nos níveis de realização de tarefas cognitivas. Poderíamos citar Chomsky, esclarecendo o processamento da linguagem dentro do cérebro.

As questões relacionadas à inteligência são inúmeras. Os estudos da mente através da ciência cognitiva e os avanços da neurociência passam a determinar mudanças significativas nos conceitos e análises relacionados à inteligência humana (GÁSPARI & SCHWARTS, 2002).

Caminhando por essa trajetória chegamos aos estudos de Gardner, que defende a existência de "inteligências múltiplas" em seres humanos. Cita o autor:

Ao formular meu depoimento a favor das inteligências múltiplas revisei evidências de um grande e até agora não relacionado grupo de fontes: estudos de prodígios, indivíduos talentosos, pacientes com danos cerebrais, idiots savantis, crianças normais, adultos normais, especialistas em diferentes linhas de pesquisa e indivíduos de diversas culturas (GARDNER, 1994, p.7).

A partir de critérios estabelecidos que podem definir a inteligência, Gardner avança de uma concepção singular para plural e multidimensional.

“É uma visão pluralista da mente, reconhecendo muitas facetas diferentes e separadas da cognição, reconhecendo que as pessoas têm forças cognitivas diferenciadas e estilos cognitivos contrastantes” (GARDNER, 1995: p. 13).

Sendo assim, Gardner conceitua a inteligência como um “potencial biopsicológico para processar informações que pode ser ativado num cenário cultural para solucionar problemas ou criar produtos que sejam valorizados numa cultura” (GARDNER, 2001: p. 47).

Apoiado em seus estudos, Gardner constrói sua teoria a partir da síntese das evidências encontradas nos diferentes grupos citados, estabelecendo tipos diferentes de manifestações da inteligência. Inicialmente relaciona sete inteligências, posteriormente, uma oitava e, em publicações mais recentes, supõe uma nona inteligência. São elas:

1 – Inteligência lingüística - manifestada através da fala, leitura, escrita e escuta. O dom da linguagem é universal e seu desenvolvimento é constante em todas as culturas. Podemos referenciar os poetas, escritores, advogados (GARDNER, 1995).

2 – Inteligência lógico-matemática - manifestada na solução de problemas e no desenvolvimento de raciocínios dedutivos. É a facilidade em lidar com números e com cálculo matemático. Como exemplo, podemos citar engenheiros, físicos, matemáticos (GARDNER, 1995).

3 – Inteligência espacial - manifestada na percepção e administração do mundo viso-espacial. É necessária na navegação e no sistema notacional de mapas. As evidências da pesquisa do cérebro apontam

para o hemisfério direito nas pessoas destros como o local de processamento. Arquitetos, geógrafos, marinheiros, em geral, possuem essa manifestação evidenciada (GARDNER, 1995).

4 - Inteligência corporal-cinestésica - manifestada na solução de problemas relacionados ao corpo. Nos destros, a dominância é encontrada no hemisfério esquerdo do cérebro. Constitui-se também a perícia de trabalhar com objetos envolvendo o corpo. Podemos observar em bailarinos, atletas, cirurgiões (GARDNER, 1995).

5 - Inteligência musical - manifestada nas diferentes formas de expressar sons naturais, musicais, na facilidade em utilizar instrumentos musicais, na distinção de timbres, melodias, tons, ritmos e frequências sonoras. São percebidos principalmente em maestros, músicos em geral (GARDNER, 1995).

6 - Inteligência interpessoal - manifestada no relacionamento com os outros, na percepção e compreensão pela distinção das sensações alheias (humor, motivação). Os lobos frontais desempenham um papel importante no conhecimento interpessoal (GARDNER, 1995).

7 - Inteligência intrapessoal - manifestada no autocontrole, no conhecimento dos próprios limites, em estar bem consigo mesmo, na administração de suas próprias sensações. Para Gardner (1995), uma das mais maravilhosas invenções humanas é o senso do "eu", uma característica observada em psicólogos, assistentes sociais, e outros.

Segundo Gardner (2001), uma nova inteligência já pode ser acrescentada à lista primeira, após longo período de provas e identificações, que é a inteligência chamada "naturalista", demonstrada no reconhecimento e na classificação de numerosas espécies da flora e da fauna e aplicada às pessoas de vasto conhecimento sobre o mundo vivo.

Há também, em estudos, ainda não apresentada à comunidade científica, por se mostrar um quadro muito mais complexo, a Inteligência espiritual, que revela três formas diferentes de manifestação: - na preocupação com as questões cósmicas ou existenciais (perguntas como: Quem somos? De onde viemos?); - o espiritual, como a conquista de um estado (saber como, o *know-how*); - e o espiritual, enquanto efeito que causa nos outros (exemplos de Buda, Cristo). Gardner (2001) considera que a inteligência espiritual, se definido mais estritamente, poderá ser admitida como inteligência existencial, pois está relacionada com o significado da vida e com o sentido da morte.

O estudo da inteligência desperta interesse nos vários segmentos da sociedade, assim também acontece com o âmbito esportivo, pois esse aspecto passa a ser um setor que preocupa os estudiosos da área da psicologia, educação física e pedagogia. Gonzalez (1997) afirma que alguns psicólogos insistem na existência de características comuns entre os indivíduos, porém, na prática esportiva, as diferenças individuais são primordiais para o rendimento esportivo.

Um dos fatores citado por Gonzalez (1997), e que intervém na competição, é a "importância da inteligência". Ele concorda com Gardner sobre a existência de vários tipos de inteligência e cita, principalmente, que os testes psicológicos só medem o raciocínio lógico e outras tarefas de aprendizagem. A inteligência não se limita a qualificações acadêmicas, ou seja, tem um significado amplo. Os testes tradicionais, para o autor, não medem a capacidade criativa dos indivíduos.

Assim como existem gênios na matemática, na música, na pintura, também são investigados os gênios no esporte. Famosos exemplos disso estão caracterizados pelo jogador Pelé na prática do futebol, por

Michael Jordan no basquete e por Falcão no futsal, que foi considerado o melhor jogador do mundo no Campeonato Mundial de Futsal, realizado em novembro de 2004, na China-Taipei.

No atletismo, o treinador de Carl Lewis qualificou-o como gênio atlético, porque aprendia facilmente situações novas.

O conceito de que uma inteligência pode ser manifestada por múltiplas perspectivas nos conduz a um estudo relacionado à área do esporte. Em milésimos de segundo, o atleta tem que resolver uma situação-problema, muitas vezes, solucionada de forma altamente habilidosa e surpreendente para quem assiste. Os estudos de Gardner apontam para as possibilidades de que essa é uma manifestação de inteligência corporal-cinestésica.

1.1 A Inteligência corporal cinestésica

Durante a realização da Copa do Mundo de futebol, de 8 a 29 de junho de 1958, na Suécia, a seleção brasileira apresentou ao mundo dois jogadores que se destacaram: um jogador de etnia negra, com 17 anos, sem experiência nenhuma em jogos internacionais, apelidado de "Pelé", o outro, vindo do Rio de Janeiro, apelidado de "Garrincha", mas que apresentava, segundo os testes, uma pontuação de apenas 24 no teste de Q.I.

Pelé logo mostrou ao mundo as razões de sua participação na seleção brasileira de futebol, mesmo sendo ainda tão jovem. Encantou todos os assistentes com jogadas e gols, chamados pela imprensa de "gols geniais", e foi considerado, naquele ano, o jogador mais jovem de

uma Copa do Mundo. Atualmente, tem o título dado pela imprensa internacional de melhor jogador de futebol do século XX.

Garrincha, por apresentar um resultado tão baixo nos testes de Q.I., chegou a ser questionado sobre sua convocação para a seleção brasileira. Alguns psicólogos e técnicos diziam que ele não tinha a mínima condição de fazer parte de uma seleção de futebol, face ao seu baixo nível de Q.I. Pela sua enorme satisfação em jogar bola e seu excepcional desempenho técnico, foi considerado um dos maiores "dribladores" da história do futebol (DUARTE, 1998).

Esse tipo de linguagem corporal, demonstrada por Garrincha, é chamada por Gardner (1994) de Inteligência corporal cinestésica.

As manifestações básicas e universais que levam a um estado final de possível perícia são consideradas fontes evidentes de inteligências. Os *idiots savants* são indivíduos de baixo Q.I. que apresentam algumas habilidades notáveis (GARDNER, 1998).

A capacidade de usar o próprio corpo para expressar uma emoção (como na dança), jogar um jogo (como num esporte) ou criar um novo produto (como no planejamento de uma invenção) é uma evidência dos aspectos cognitivos do uso do corpo (GARDNER, 1995: p. 24).

Brandl (2005: p.26) ao considerar a definição de Gardner sobre a inteligência corporal cinestésica acredita que as situações-problema aparecem o tempo todo nas ações cotidianas, nas aulas de educação física, ou no esporte de alto rendimento.

Dois elementos centrais da inteligência corporal cinestésica, citados por Gardner (1994) e comentados por Brandl (2005), podem coexistir separadamente, ou, até mesmo, manifestar apenas um deles. São eles:

o desenvolvimento do domínio sobre os movimentos de seus corpos e a manipulação de objetos com refinamento.

O futsal tem na essência de sua prática a presença de diversas habilidades que podem ser demonstradas pelos jogadores ao solucionarem as situações-problema que aparecem. São manifestações perceptíveis, expressadas como um dos domínios, como por exemplo, a forma altamente refinada de manipular a bola com os pés. Isso é possível observar quando assistimos às jogadas fantásticas do “Falcão”, um jogador de nível internacional que consegue demonstrar uma “habilidade” na condução da bola em jogo, nos dribles executados diante dos adversários, nas suas finalizações em gol e em muitas outras manobras corporais, executando tudo com alta competência.

Para Gardner (1994), essas manifestações são consideradas formas maduras de expressão corporal, e, segundo o autor, ao aceitar que isso representa apenas movimentos padronizados, ignoram-se potenciais criativos, singulares e culturais, que podem ser manifestações de inteligência corporal cinestésica. O jogo de futsal é muito dinâmico e possui um sistema aberto, rico em situações-problema, pois as coisas acontecem de forma imprevisível. Os movimentos padronizados contribuem para facilitar também situações diversas no jogo e ampliar a manifestação da inteligência.

O movimento criativo e um repertório motor mais amplo facilitam as soluções de problemas inseridos no contexto do jogo de futsal. Gardner (2001) considera esses tópicos como representações da inteligência corporal cinestésica.

1.2 A questão da criatividade

Para Gardner (2001), a criatividade está relacionada ao ineditismo e às situações novas, desde que as soluções encontradas sejam aceitas em um ou mais cenários culturais. Difere da inteligência em dois aspectos: a pessoa criativa opera sempre em uma ou, no máximo, duas áreas; e a criatividade não termina com a novidade e sim com a aceitação da mesma.

Para Almeida (2005), a criatividade diz respeito a criar coisas novas ou descobrir maneiras diferentes de fazer tarefas antigas, eliminando o conforto da estabilidade. O autor acredita que, de acordo com pesquisas que já foram realizadas, a criatividade pode ser desenvolvida, e cita como exemplo Thomas Edison, que desenvolveu mais de 10.000 experimentos até conseguir o sucesso da descoberta da lâmpada elétrica.

Sternberg e Grigorenko (2003) afirmam que a criatividade é uma capacidade que compõe a inteligência plena, juntamente com as capacidades analítica e prática. Acredita que a vida moderna exige do indivíduo inovação, elaboração de projetos e arrojo em suas atitudes, levando-o a pensar de modo criativo.

Para Csikszentmihalyi, citado por Gardner (2001), não se deve perguntar quem é criativo ou o que é criativo, mas, sim, o que é a criatividade, que representa o resultado da interação de um indivíduo criador no seu campo de atuação. Para isso, há necessidade de um conjunto de indivíduos ou instituições que possam julgar a qualidade das obras produzidas numa determinada cultura.

O ineditismo, a criação, a inovação e a descoberta de que se pode executar tarefas de modo diferente compõem esse cenário da criatividade, fazendo com que os indivíduos de uma determinada cultura

lancem um olhar diferenciado para quem se enquadra dentro desse contexto.

O indivíduo criativo desafia seus professores e seus mentores, mas isso não deve ser confundido com liderança, pois o líder não só desafia a autoridade, como também transforma a mentalidade ou, até mesmo, o comportamento de um número significativo de pessoas. As personalidades criativas podem não ser reconhecidas de imediato por sua comunidade, como aconteceu, com Freud, no domínio da psicanálise (GARDNER, 2001). Segundo esse autor, o sucesso pode ser demorado, pois a ação de um indivíduo criativo exige reflexões e, inclusive, polêmicas em sua comunidade.

Para fazer uma análise comparativa com a prática do futsal, é possível observar um jogador, como o "Falcão", por exemplo, que se mostra extremamente criativo em suas movimentações com a bola em jogo, levando alguns técnicos a perguntarem se seus movimentos são apenas malabarismos criados e se verdadeiramente ajudam a equipe a vencer.

Para Gardner (2001), criatividade e inteligência envolvem a resolução de problemas e a criação de produtos, porém a relação entre elas é bem mais complexa. Na prática do futsal, a manifestação de uma inteligência corporal cinestésica poderá vir acompanhada de um movimento criativo, ou seja, de um ineditismo, aceito por pessoas do mesmo ambiente cultural.

Piaget, citado por Gardner (2001), coloca que a discussão sobre criatividade envolve as suas origens e as suas causas, além do mecanismo de como ela acontece. O autor explica que, em relação às origens, existe uma reflexão sobre três condições básicas: a primeira é trabalhar sozinho, a segunda é ler uma grande quantidade de coisas em

outras áreas, e a terceira é ter sempre um adversário para um embasamento de alguém que pense como um contraste. Na questão do mecanismo, Piaget acredita que o próprio desenvolvimento da inteligência produz algo novo.

Para Samulski, citado por Costa (2005), criatividade é a capacidade de produzir novas ações ou ações apropriadas, conceituando a inteligência no contexto do jogo como um pensamento estratégico, operativo e intuitivo. Para a formação de um jogador criativo, o autor acredita que quatro elementos sejam essenciais e devam ser trabalhados: a velocidade, envolvendo não só tomada de decisão, mas também mecanismos de resposta e movimento; a antecipação, um movimento essencial em resposta ao adversário; a versatilidade, que envolve a perfeição no gesto técnico esportivo de sua modalidade; e, por último, a universalidade, que destaca o jogador que tem facilidade nas ações técnicas e táticas ofensivas e defensivas de um esporte, ou seja, aquele que sabe jogar bem em todas as posições.

A autonomia também pode influenciar na expressão da criatividade, pois, como pressupõe Kant, citado por Demo (2002), somos agentes autogovernados, e a razão não pode ser fixa. Então, o poder e o conhecimento não linear começam no saber pensar, que está intimamente ligado com a habilidade de autocrítica.

Nossas vontades e desejos levam-nos à construção da razão, e é preciso, sim, uma reflexão dos nossos ensinamentos e do aprendizado, segundo Freire (1996). Acreditamos que quanto maior a liberdade maior a autonomia, o que está ligado a valores morais. O despertar da criatividade está intimamente ligado ao processo de pensamento, liberdade e habilidade.

Como a criatividade está inserida no processo educacional, e o esporte também é composto por uma seqüência pedagógica, Alves (1994) cita que a chave do aprendizado não está em pegar a "chave", mas, sim, em como fazer a "chave", pois o que já existe é receita pronta, e o indivíduo vai em busca da mesma para aplicá-las, pois é mais cômodo. A arte de criar envolve todo um desejo novo, um desafio e um novo saborear em busca de sonhos.

A prática do futsal exige, a todo o momento, que o jogador solucione problemas, pois ele encontra situações abertas, e as possibilidades de manifestação de movimentos criativos são muitas nessa atividade. É preciso entender como evoluiu essa modalidade, e quais são os momentos em que essas manifestações surgiram.

2. HISTÓRICO DO FUTSAL

Oriundo das “peladas de ruas”, o futebol de salão não tem uma identificação fácil de sua origem. Existem duas correntes históricas que buscam a paternidade do mesmo. A primeira defendida por Romeu Pires Osório, afirma que Juan Carlos Ceriani, professor da A.C.M. do Uruguai, observando crianças jogando bola na rua criou regras para esse esporte ser praticado em quadra adotando e adaptando regras do futebol de campo, basquetebol, handebol e pólo aquático. Segundo essa corrente esse fato ocorreu em 1933, quando foram distribuídas as regras para todas as A.C.M. da América do Sul, e, em 1935, o diretor da A.C.M. São Paulo, Sr. João Lotufo, trouxe a modalidade para a cidade do Rio de Janeiro (BORSARI & MESQUITA, 1974).

A segunda corrente histórica é defendida por Rego Monteiro, citado por Borsari & Mesquista (1974), o qual acredita que o futebol de salão é um esporte genuinamente brasileiro. Justifica isso afirmando que, em 1955, treinando sua equipe, o “Columbia Futebol Clube”, no Rio de Janeiro, um grupo de esportistas uruguaiois pediu a ele regras a respeito desse esporte, acertando inclusive exibições posteriores no Uruguai, para divulgação do futebol de salão naquele país. Brasil e Uruguai, dois países tradicionais da prática do futebol de campo, trazem a essência do jogo de bola com os pés. Zé Roberto, meio campista da seleção brasileira de futebol de campo de 2005 e pentacampeão mundial declara: “...Ronaldinho gaúcho parece estar sempre disputando uma

“pelada”. Ele tem alegria em todos os seus movimentos...” (Jornal, Estado de São Paulo, 04/09/2005).

A maioria dos jogadores de futebol de campo da atualidade passou pelo futebol de salão ou pela prática das “peladas”, que também contribuíram para a formatação do jogo de futsal. Um aspecto interessante é que as “peladas” tinham uma conotação lúdica, que também é trazida para a prática dessa modalidade. No Brasil, a intensa prática “do jogar bola”, ou seja - jogar futebol em qualquer lugar, com qualquer bola e com qualquer número de jogadores - tem facilitado a execução de determinadas habilidades, levando um grande número de crianças a manifestarem um excelente domínio de seus movimentos corporais. Para Gardner (2001), o uso da inteligência corporal cinestésica envolve o controle dos movimentos corporais, que são manifestados nas resoluções dos problemas apresentados em seu cotidiano e que precisam ser aperfeiçoados em diferentes oportunidades de vivência prática.

Para Lucena (1994), o futebol de salão no Brasil também teve seu início histórico, na década de 30, com a divulgação de um trabalho de Roger Grain na Revista de Educação Física, nº 6, (1936), editada no Rio de Janeiro, publicando normas e regulamentos para a prática do futebol de Salão.

Na publicação do livro histórico comemorativo de 100 anos da A. C.M. São Paulo (1902-2002), p. 56, relata-se que:

Numa visão retrospectiva, não resta dúvida que o incremento maior da atuação da ACM na década de 40 veio a partir das atividades da Educação Física. As aulas de ginástica e os jogos de basquete e de vôlei ganharam maior dimensão. E ganhariam mais ainda com o advento do futebol de salão, uma novidade esportiva inventada

pela ACM do Uruguai e regulamentada pela ACM de São Paulo, e um rápido sucesso entre os esportistas paulistas e brasileiros, já a partir de 1946 (SALLES,2002).

Historicamente, no início de sua prática, o futebol de salão utilizou as traves do handebol, as dimensões de quadra do basquetebol, cinco jogadores atuando na linha, mais o goleiro. Era permitido tabelar também com a parede, e a bola era de menor tamanho que a de futebol de campo.

Por mais de uma década, desde a sua criação, essa modalidade esportiva teve seu desenvolvimento nas ACM e clubes esportivos, com adaptações para os diferentes tamanhos de quadra. Durante muito tempo, pudemos observar em nosso país a prática dessa nova modalidade expressando e transmitindo valores determinados culturalmente. Como cita Gardner (1999), um dos objetivos da educação é a transmissão de valores culturais, portanto, o futebol de salão como uma prática tradicional em nosso contexto cultural, pode compor uma aula de Educação Física.

Em julho de 1954, é fundada a primeira entidade oficial, a Federação Metropolitana de Futebol de Salão no Rio de Janeiro, e, em junho de 1955, cria-se a Federação Paulista de Futebol de Salão (FPFS) (ANDRADE, 1997; BORSARI & MESQUITA, 1974; LUCENA 1994).

Em São Paulo, são fundadores da Federação as seguintes agremiações: Associação Cristã de Moços, Tênis Clube Regatas, São Paulo Futebol Clube, Minas Gerais Futebol Clube, Associação dos Auxiliares do Turfe, Clube Internacional de Regatas (Santos), Clube Atlético Ipiranga, Senac Futebol Clube, Clube Universitário, Nacional Atlético Clube, Clube Atlético Paulistano, Tênis Clube de São José dos Campos, Sport Clube Corinthians Paulista, Sociedade Esportiva Palmeiras, Clube dos Advogados de São Paulo, Riviera Futebol de Salão,

Associação Esportiva São José dos Campos, Esporte Clube Banespa, Clube Esportivo da Penha, Clube Atlético Monte Líbano, Esporte Clube Sírio e Bangu Atlético Clube, num total de 25 agremiações.

No mesmo ano, surge o primeiro Campeonato Metropolitano da cidade de São Paulo, categoria principal (adulto), com a participação de 16 (dezesesseis) agremiações, sendo elas: Associação Desportiva Salete, Associação Atlética Portuguesa de Desportos, Bangu Atlético Clube, Clube dos Advogados, Clube Atlético Paulistano, Clube Universitário, Esporte Clube Banespa, Esporte Clube Sírio, Grêmio Recreativo 3 de Maio, Minas Gerais Futebol Clube, Nacional Atlético Clube, São Paulo Futebol Clube, Sociedade Esportiva Palmeiras, Sport Clube Corinthians Paulista, Riviera Futebol de Salão e Tênis Clube Paulista. Sagrou-se campeão o Clube Universitário, sendo vice-campeão o Clube Atlético Paulistano.

O primeiro Campeonato Estadual de São Paulo foi realizado em 1957, sendo campeão o Clube Universitário e vice-campeão o Taubaté F.C. Atualmente, o Campeonato Estadual é dividido em série ouro e série prata, estabelecendo como série ouro as equipes de “ponta” do Estado, ou seja, equipes com maior investimento e melhor estrutura.

Habib Maphuz, professor da ACM São Paulo, juntamente com Luiz Gonzaga de Oliveira Fernandes, primeiro presidente da Federação Paulista de Futebol de Salão, elaboraram o primeiro livro de Regras de Futebol de Salão editado no mundo, em 1956. (www.futsalbrasil.com.br, 30/03/2004)

Em março de 1958, a antiga Confederação Brasileira de Desportos, CBD, oficializou a prática do futebol de salão no Brasil, criando o Conselho Técnico de Futebol de Salão, tendo as Federações Estaduais como filiadas.

Com a ampla divulgação do futebol de salão pelo Brasil, foi realizado, em 1959, na cidade de São Paulo, o I Campeonato Brasileiro de Seleções, vencido pela seleção do Rio de Janeiro. Permanece, até hoje, os campeonatos entre seleções estaduais em anos ímpares (BELLO, 1998).

Após a realização de campeonatos brasileiros, o futebol de salão ganhou força e divulgação pela América do Sul, e, em 1969, foi realizado em Assunção, Paraguai, o I Campeonato Sul Americano de Futebol de Salão, sagrando-se campeão o Brasil, numa final contra os paraguaios.

Em 25 de julho de 1971, com a participação de Brasil, Argentina, Bolívia, Paraguai, Peru, Portugal e Uruguai, foi fundada a Federação Internacional de Futebol de Salão (FIFUSA), cujo estatuto afirmava no seu artigo 15: "as regras de jogo tem sua origem no Brasil, legítimo criador do futebol de salão", com a devida aprovação dos presentes, inclusive do Sr. Felipe Ramon Figueiroa, presidente da Federação Uruguaia de Futebol de Salão.

Na verdade, a Federação Uruguaia de Futebol de Salão teve sua fundação datada de 1965, reforçando, assim, a história da criação das regras do futebol de salão.

A Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS) foi fundada em 15 de julho de 1979, tendo como sede a cidade de Fortaleza, Ceará.

As décadas de 60 e 70 são marcadas pela divulgação do futebol de salão pelo mundo. Países como Áustria, Alemanha, Japão, Espanha, passam a adotar o "esporte da bola pesada", como era conhecido no Brasil, principalmente nas épocas de inverno rigoroso. Em alguns

países, e até mesmo no Brasil, o número de jogadores era variado, entre cinco, seis ou até mesmo sete jogadores compondo as equipes.

O primeiro Campeonato Mundial organizado pela FIFUSA foi realizado na cidade de São Paulo, em 1982, sendo a final no Ginásio do Ibirapuera, com a presença de mais de 14.000 espectadores. A final foi vencida pelo Brasil por 1 x 0, derrotando a forte equipe paraguaia. (BELLO, 1998).

O Brasil torna-se, portanto, o primeiro campeão mundial da modalidade e o país é tomado pela "febre" da prática do futebol de salão. Gardner (1998) lembra que a habilidade é adquirida principalmente através da observação, e as nossas crianças começam, então, a não só a observar, mas, também, a praticar de forma intensa o jogo de futebol de salão.

2.1 Cronologia do futsal

A Confederação Brasileira de Futsal oferece, em seu *site* atual (www.cbfs.com.br), uma cronologia dos eventos, referindo-se à importância de alguns fatos marcantes na história do futsal:

1949 – ACM do Rio de Janeiro organiza o I Torneio Aberto de Futebol de Salão para meninos entre 10 e 15 anos.

A partir de então, começa a prática do futebol de salão e sua difusão pela cidade do Rio de Janeiro. Esse passo inicial fez com que os dirigentes das ACM das diversas regiões do Brasil passassem a divulgar esse esporte de quadra.

1954 – Fundação da Federação Metropolitana de Futebol de Salão no Rio de Janeiro.

Com a sua criação, os clubes do Rio de Janeiro passaram a se organizar e proporcionar uma estrutura de treinamento em seus locais.

1955 – Fundação da Federação Paulista de Futebol de Salão.

Na cidade de São Paulo, os clubes fundadores da Federação Paulista organizaram torneios e campeonatos para maior difusão dessa modalidade esportiva.

1956 – Realização do I Campeonato da Cidade do Rio de Janeiro, com 42 equipes disputantes.

Houve destaque para clubes como Vasco da Gama, Fluminense, Botafogo, advindos do futebol profissional.

1958 – Oficialização da prática do futebol de salão, uniformizando as regras em todo país, pela antiga CBD (Confederação Brasileira de Desportos)

Com a oficialização das regras, tornou-se mais fácil a propagação e divulgação da modalidade, uma vez que, do sul ao norte do país, o futebol de salão deveria ser praticado de forma uniforme.

1959 – Realização do I Campeonato Brasileiro de Seleções.

Os estados brasileiros passaram a se organizar e descobrir jogadores talentosos para fazerem parte de suas seleções. O país começa a tomar conhecimento dos diferentes estilos de jogo, como por exemplo, o Ceará, que se destacava pelo jogo veloz, o Rio Grande do Sul, pelo jogo tático.

1971 – Fundação da Federação Internacional de Futebol de Salão (FIFUSA), contando com 32 países, na prática dos moldes brasileiros.

Um marco importante na história do futebol de salão causou ciúmes e preocupações na FIFA, pois a mesma acreditava que o futebol de salão deveria ser uma ramificação do futebol de campo.

1981 – A CBFS consegue sua sede própria.

Com a fortificação da FIFUSA e a prática do futebol de salão nos estados brasileiros, a fundação da Confederação torna esse esporte mais organizado e estruturado.

1982 – Realização do I Campeonato Mundial de Seleções, em São Paulo.

Esse I Campeonato Mundial tem a organização da FIFUSA e a final foi realizada em São Paulo, no ginásio do Ibirapuera, com a assistência de mais de 14.000 espectadores. O Brasil torna-se campeão vencendo o Paraguai por 1 x 0.

1985 – II Mundial de Futsal, na Espanha. Brasil bicampeão mundial.

Também esse mundial é organizado pela FIFUSA e tem como destaque o primeiro campeonato realizado no continente europeu.

1988 – III Campeonato Mundial, realizado na Austrália, o Brasil é derrotado pelo Paraguai.

A FIFUSA organiza esse mundial no continente oceânico, e a seleção brasileira é surpreendida pela seleção paraguaia.

1989 – IV Campeonato Mundial, com sede na Holanda. Brasil tricampeão mundial.

Esse é o último campeonato mundial realizado pela FIFUSA, pois as relações com a FIFA encontravam-se estreitadas, e o Brasil encara com simpatia a organização da modalidade por essa entidade.

1990 – A FIFA homologa a supervisão do futebol de salão e surge o termo “**futsal**”.

Acreditava-se que, a partir daquele novo marco histórico, o futebol de salão ganharia novas dimensões e melhor estruturação e divulgação. O termo “**futsal**” passa a ser adotado com simpatia, e as regras são modificadas, como a cobrança do arremesso lateral com os pés; a bola maior e mais leve; validade do gol dentro da área do goleiro.

1992 – I Campeonato Mundial na versão da FIFA em Hong-Kong. Brasil, tetracampeão.

A grande final desse mundial foi com os E.U.A., mostrando que o continente americano encontrava-se em franca ascensão. O patrocínio do evento passa a ser da Coca-Cola e Mc Donalds, mostrando, portanto, que a FIFA tem um poderio econômico enorme na sua organização.

1996 – Brasil é pentacampeão mundial na Espanha.

Com as presenças, na grande final contra a Espanha, dos presidentes da FIFA, João Havelange, e do Comitê Olímpico Internacional, (COI), Juan Samaranco. Acreditou-se, naquele momento, ter sido um grande passo para o Futsal tornar-se olímpico.

2000 – Com sede na Guatemala, é realizado o VII Campeonato Mundial. O Brasil perde a hegemonia para a Espanha.

Numa final eletrizante contra a Espanha, o Brasil perde o campeonato, nos minutos finais, com a cobrança de uma falta de tiro livre direto, sem barreira para os espanhóis.

2003 – O Futsal é incluído oficialmente nos Jogos Pan-Americanos de 2007, no Rio de Janeiro, e a Federação Paulista de Futsal lança o projeto “Eu Quero Futsal Olímpico”.

Após vários anos de embates políticos e de tentativas realizadas por parte dos dirigentes para tornarem o futsal uma modalidade olímpica, o Brasil consegue oficializar a sua inclusão nos Jogos Pan-Americanos. A Federação Paulista de Futsal, sensibilizada com essa conquista, lança também o Projeto “Eu quero Futsal Olímpico” com a adesão de assinaturas de simpatizantes e praticantes da modalidade por todo o mundo. Era uma nova tentativa para tornar esse esporte olímpico.

2004 – Realização do VIII Campeonato Mundial, na Malásia.

A realização do Campeonato Mundial e a participação do Brasil na China Taipei passam a preocupar os dirigentes brasileiros, uma vez que o êxodo de jogadores brasileiros tem sido uma constante. O Brasil, a exemplo do que já acontecia no futebol de campo, não consegue mais segurar os grandes craques da bola. Países como Espanha, Portugal e Itália contratam, com facilidade, nossos jogadores com a naturalização europeia, e os “euros” oferecidos como atrativos dessas saídas para novas conquistas. O Brasil é eliminado pela Espanha e termina a competição em terceiro lugar.

Numa clara demonstração de ascensão, a Espanha e Itália destacam-se no cenário mundial contratando brasileiros, e até mesmo atletas e profissionais de comissão técnica, para atuarem em seus países. Isso acontece porque, no Brasil, o futsal é mais valorizado culturalmente, resultando tanto em jogadores mais hábeis como em um número maior de praticantes, proporcionando grande procura de países europeus pelos nossos atletas dessa modalidade. Para Gardner (1998), a habilidade está vinculada à participação em tarefas valorizadas pela comunidade circundante. Isso confirma o quanto nosso país tem se destacado nesse cenário esportivo.

2.2 Estrutura do Campeonato Metropolitano de São Paulo

Organiza-se o Campeonato Metropolitano na categoria principal dividido em Divisão Especial, com a participação de 10 clubes, em 2004, e com 11 clubes, em 2005; e Divisão Prata, com a participação de 15 clubes, em 2004.

O Campeonato Metropolitano da cidade de São Paulo, das categorias menores, de base, foi dividido, em 2004, como: Divisão Especial (Ouro), contando com a participação de 30 clubes; Divisão Prata, contando com 24 clubes; Divisão Bronze (Aberto), contando com 56 clubes.

A partir de 2004, as categorias menores são divididas por faixa etária, respeitando as alterações promovidas pela FIFA e contando com o seguinte número de equipes participantes na divisão bronze (Aberto):

Sub – 9 - 7 equipes

Sub – 11 - 16 equipes

Sub – 13 - 19 equipes

Sub – 15 - 19 equipes

Sub – 17 - 25 equipes

Sub – 20 - 7 equipes.

Ainda existe, em São Paulo, o Campeonato Aberto Feminino, com a seguinte divisão:

Sub – 15 - 4 equipes

Sub – 17 - 4 equipes

Sub – 20 - 6 equipes

Principal – 12 equipes.

O Campeonato Paulista do Interior, masculino, contou com a participação de 14 equipes, no ano de 2004. O Campeonato Metropolitano Sub-20, masculino, contou com 13 equipes na divisão ouro e 13 equipes na divisão prata (www.futsal.com.br – 08/04/04).

Para Nista-Piccolo (1999), é importante que elaborem procedimentos pedagógicos adequados à realidade que encontramos, e a realidade do futsal é de massificação dessa prática com as crianças. Sendo assim, o próximo passo será observar a trajetória do futsal.

2.3 A Trajetória do Futsal

A partir do marco histórico ocorrido em 1990, quando o futebol de salão passou a denominar-se “**futsal**” e ser supervisionado e organizado pela FIFA, a prática dessa modalidade no Brasil pôde ser considerada uma das mais freqüentes entre seus habitantes. Essa constatação pode ser observada entre os seus diversos tipos de praticantes, desde os escolares, executivos, esportistas, atletas profissionais e portadores de necessidades especiais, entre outros.

O último levantamento feito pela CBFS, em dezembro de 1995, apontava 12.000.000 de praticantes no Brasil.

O último senso oficial, que data de janeiro de 2001, abarca um total de 2.500 clubes e associações filiados à Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), o que perfaz um total de aproximadamente 250.000 atletas inscritos e registrados, contando com 27 Federações Estaduais filiadas (www.cbfs.com.br, 10/04/04).

Os dados apresentados formam o rol de praticantes filiados às Federações e Confederações, ou seja, atletas que são cadastrados. Esse número deve-se à sua prática acessível, independente das condições individuais de habilidade específica, isto quer dizer que não é necessário ser altamente habilidoso ou craque para poder participar de um jogo recreativo, ou até mesmo competitivo. Gardner (1998) vincula a inteligência ao domínio de uma habilidade num meio cultural. O uso do corpo em movimento, na resolução de problemas encontrados no jogo de futsal pode demonstrar uma manifestação de inteligência corporal cinestésica.

O futsal apresenta possibilidades de desenvolvimento de jogo com fins recreativos, educacionais e de rendimento, o que pode facilitar a sua prática, expondo essa modalidade a diversos aspectos sócio-culturais.

Para Lucena (1994), a aplicação de diferentes alternativas na prática do futsal constitui um aspecto de suma importância na construção de futuras competições. Essas alternativas podem ser observadas em práticas recreativas e, até mesmo, práticas educativas com outros tipos e tamanhos de bolas (borracha, plástico, couro).

Através da construção do jogo de futsal, o que se dá após a sua iniciação, além das inúmeras possibilidades de treinamento, o atleta pode chegar a níveis de performance importantes para a prática de competições futuras.

Weineck (1989) considera que, para atingir uma boa performance, o atleta precisa estar devidamente preparado em suas qualidades física, técnica, tática e psicológica, devendo acontecer uma inter-relação entre ambas. Essa inter-relação acontece atualmente no futsal, uma vez que

a Liga Nacional de Futsal é destacada em nosso país, possibilitando o intercâmbio entre os profissionais da área. Como cita Gardner (1998), o sucesso na carreira está relacionado à produção em si.

Todo seu desenvolvimento e aperfeiçoamento técnico dependem também de um grande número de participantes. Estimular a sua prática é função dos órgãos competentes, que disputam, politicamente, a supervisão dessa modalidade.

2.4 FIFA X FIFUSA X CBFS

A Federação Internacional de Futebol/*Federation International Football Association* (FIFA), data sua fundação no dia 21 de maio de 1904. Os países fundadores desta entidade foram: França, Bélgica, Espanha, Suíça, Holanda, Suécia e Dinamarca. Posteriormente, passam a compor também esse grupo Inglaterra, Alemanha, Áustria e Itália. Essa Federação foi criada com a finalidade de comandar, institucionalizar e divulgar o futebol pelo mundo. A FIFA tem sua sede, até os dias de hoje, na Suíça.

A Federação Internacional de Futebol de Salão (FIFUSA), fundada em 1971, teve como participação inicial, os países: Brasil, Argentina, Bolívia, Paraguai, Peru, Uruguai e Portugal. Essa Federação foi criada com a finalidade de comandar, institucionalizar e divulgar o futebol de salão pelo mundo. A primeira sede da FIFUSA foi a cidade do Rio de Janeiro, sendo transferida para São Paulo em 1980.

A Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), fundada em 1979, no Rio de Janeiro, teve como participação os estados do Ceará, Rio de Janeiro, São Paulo, Espírito Santo, Sergipe, Amazonas, Pernambuco, Maranhão, Bahia, Paraíba, Mato Grosso, Brasília, Acre,

Minas Gerais, Rio Grande do Sul, Paraná, Santa Catarina, Rio Grande do Norte, Amapá, Alagoas e Goiás. Esse fato ocorre concomitantemente com a extinção da Confederação Brasileira de Desportos (CBD). A primeira diretoria da CBFS teve como presidente o Dr. Aécio de Borba Vasconcelos, e foi escolhida a cidade de Fortaleza, capital do Estado do Ceará, para sediar a entidade.

O crescimento do Futebol de salão foi mais rápido do que se havia previsto, o que levou os dirigentes da FIFA a darem uma atenção especial aos fatos. No início da década de 80, houve uma tentativa de aproximação entre os dois dirigentes brasileiros, João Havelange e Januário D'Alécio, que comandavam respectivamente a FIFA e a FIFUSA. Por vários motivos que envolveram os comandos das entidades, não foi possível tornar viável um acordo, principalmente porque uma das intenções da FIFA era tornar o Futebol de Salão uma modalidade integrante desta, o que foi prontamente rechaçado pelos comandantes da FIFUSA.

Tentando solucionar esse problema de adesão, a FIFA criou uma modalidade nomeada de "*Fut-Five*" (Futebol de cinco), que tinha como objetivo combater o constante crescimento do Futebol de Salão. Enquanto isso, nos Estados Unidos, nessa mesma época, era praticada uma modalidade denominada "*Indoor-Soccer*" (Futebol de Ginásio fechado), caracterizando as bases norte americanas de não copiar nada e sim criar algo diferente. Esse jogo tem muitas características do Futebol de Salão, porém mais violento, pois não tem lateral, e a bola utilizada é maior e chutada ao gol com maior potência (BELLO, 1998).

A FIFA organizou o I Mundial de "*Fut-Five*", na Holanda, sem muito sucesso. Após essa tentativa, organizou-se, no Brasil, o II Mundial, também pouco assistido. Acredita-se que essa falta de sucesso tenha

relação direta com o tamanho e peso da bola, que não permitia que a mesma permanecesse muito tempo em jogo, fazendo com que os espectadores e os próprios praticantes ficassem desmotivados.

No final da década de 80 e início da década de 90, em continuidade às discussões de um possível acordo entre a FIFA e a FIFUSA, Januário D'Alécio, presidente da FIFUSA, na época, pede seu afastamento da presidência. Esse fato é precedido por outro, o desligamento da CBFS junto a FIFUSA, ou seja, o Futebol de Salão, praticado no Brasil, deixa de ser coordenado e regulamentado pela FIFUSA, passando a fazer parte do quadro da FIFA, integrando imediatamente dois brasileiros como membros da mesma, Januário D'Alécio e Álvaro Mello. Esses nomes compõem o quadro de estudiosos que visam melhorar e divulgar de maneira mais eficiente o Futebol de Salão pelo mundo.

Nos dias de hoje, o atual presidente da Comissão de Futsal da FIFA é Ricardo Teixeira, que também acumula o cargo de presidente da CBF (Confederação Brasileira de Futebol), tendo como outro componente o cearense Álvaro Mello. (www.fifa.com,15/05/2004)

Após vários estudos dentro da FIFA, além das mudanças nas regras do jogo, resolveu-se adotar o nome desta modalidade de "**futsal**", pois segundo os estudiosos, essa nomenclatura teria facilitação de pronúncia em todas as partes do mundo, principalmente no mundo oriental. (www.cbfs.com.br,10/04/2004)

Além do nome, outras mudanças no jogo marcaram essa transformação como, por exemplo, o tamanho e o peso da bola, o lateral cobrado com os pés, a utilização dos goleiros fora da área. Porém, um dos principais focos de adaptação, que facilitou a divulgação e difusão do Futsal na Europa, foi que a quadra utilizada permite as

mesmas linhas e metragens da quadra de *handebol*, modalidade extremamente praticada naquele continente. Isso fez com que não houvesse necessidade de pintar novas linhas nos ginásios Europeus, pois as linhas do futsal se sobrepunham às linhas do *handebol*.

O “romantismo” da prática do futebol de salão, denominação essa dada pelos antigos praticantes, estava evidenciado na habilidade individual dos atletas e seus praticantes. Com as mudanças ocorridas nas regras do jogo, a modalidade passa a ter predominância coletiva, o que, para alguns aficionados do futebol, fez com que perdesse seu brilho, ganhando força e velocidade. Não obstante, o jogo passa a ter um número maior de gols, tornando-se, assim, mais rápido e mais estudado quanto à elaboração e utilização de táticas, principalmente as oriundas do basquete. Isso explica o fato de alguns treinadores, no início de seus trabalhos, aplicarem as movimentações básicas do basquete. Para o desenvolvimento do jogo estruturado, não só as táticas elaboradas para as equipes são importantes, também depende da habilidade individual dos participantes. Gonzales (1997) afirma que um dos fatores que intervém na competição é a manifestação da inteligência que pode ser evidenciada por meio do treinamento dessas habilidades.

Em 1992, após acordo firmado entre as entidades FIFA e CBFS, é realizado o I Campeonato Mundial de Futsal, com sede em Hong Kong. Esse evento tem uma força maior de público e de divulgação o que promoveu uma enorme busca de patrocinadores, entre eles a “CocaCola” e o “MC. Donald´s”.

As competições mundiais de Futsal, organizadas pela FIFA tiveram como países sedes: a Espanha, em 1996, a Guatemala, em 2000, e a Malásia, em 2004.

A equipe do Brasil, por ter participado dessas competições desde os tempos em que a mesma era regida pela FIFUSA, obteve sucesso em cinco campeonatos mundiais como primeiro colocado.

Na realidade, a seleção brasileira venceu quase todas as competições internacionais e possui, até o presente momento, os seguintes títulos:

Pentacampeão Mundial

Doze vezes Campeão Sul-Americano

Tricampeão Pan-Americano

Pentacampeão da Taça América

Tricampeão do Mundialito

Bicampeão Sul-Americano Juvenil

Tricampeão Mundial de Clubes Adulto

2.5 Crescimento na Europa

O Futsal, na década de 70, já ganhava espaço na Europa, uma vez que o inverno rigoroso obrigava o desenvolvimento de práticas de modalidades esportivas em ginásios com calefação. Após o gerenciamento da FIFA, o futsal passou a ganhar mais popularidade e o número de países praticantes dessa modalidade aumentou,

consideravelmente, durante a década de 90, com a divisão principalmente dos países como Tchecoslováquia, União Soviética e Jugoslávia. A UEFA (The Union of European Football Association), entusiasmada com esse crescimento, realizou, em janeiro de 1996, um Torneio Europeu de Futsal em Córdoba, Espanha, depois que três equipes européias chegaram às semifinais do III Campeonato Mundial.

Até o ano de 2000, os clubes da Espanha, Rússia, Itália organizavam, juntamente com a UEFA, torneios extra-oficiais. Até que, em 2001, é oficializada a I Copa UEFA de Futsal com a participação de 27 equipes, divididas em oito grupos. O evento é rapidamente expandido e, em 2002, é realizado novamente a Copa UEFA. A equipe do Playas de Castellon F.S., da Espanha, consegue sagrar-se bicampeã européia nas temporadas 2001/2002, 2002/2003. A temporada de 2003/2004 é considerada a maior, contando com a participação de 33 equipes de 32 nações no evento.

Os países da Europa, como Espanha, Itália, Portugal, passam a se destacar no cenário internacional pela valorização dos jogadores de futsal. Muitos jogadores brasileiros deixam o nosso país em busca de melhores salários nos países da Europa.

2.6 Crescimento Mundial do Futsal

Desde que a FIFA (Federation International Football Association) passou a dirigir e organizar o futsal pelo mundo, o seu crescimento e divulgação foi organizado pelas diferentes federações, confederações e

associações. Para maior entendimento e organização em todos os continentes, a responsabilidade ficou a cargo das seguintes entidades:

- UEFA (The Union of European Football Association) – Europa;
- CAF (Confederation of Africa) – África;
- OFC (Oceania Football Confederation) – Oceania;
- CSF (Confederation South America of Football) – América do Sul;
- CONCACAF (Confederation of North, Central American and Caribbean, Association Football) – América do Norte e Central. (www.footballmundial.tripod.com/links5.htm – 08/04/2004).

A temporada 2003/2004 ficou marcada pela divulgação de campeonatos, ligas e torneios de países como: Albânia, Andorra, Argentina, Armênia, Áustria, Bahrain, Bielo-Rússia, Bélgica, Bósnia-Herzegovina, Brasil, Bulgária, Costa Rica, Croácia, Chipre, República Tcheca, Dinamarca, Inglaterra, Finlândia, França, Geórgia, Grécia, Guatemala, Hungria, Irã, Itália, Israel, Cazaquistão, Letônia, Lituânia, Macedônia, Malta, México, Moldova, Moçambique, Holanda, Polônia, Portugal, Porto Rico, Romênia, Rússia, Sérvia-Montenegro, Eslováquia, Eslovênia, Espanha, Suécia, Suíça, Ucrânia, Uruguai. (www.futsalplanet.com/champs/index.asp- 08/04/04).

Em 10 de setembro de 2003, é divulgado um relatório apresentado pelo COI (Comitê Olímpico Internacional) sobre as recomendações do Programa dos Jogos da XXIX Olimpíadas que serão realizados em 2008, em Beijing, China (www.futsalolimpico.com.br,08/04/2004). A comissão nega a possibilidade de inclusão dessa modalidade nos Jogos Olímpicos devido à baixa participação global da modalidade e às exigências de

um local separado para a prática do futsal. O projeto “Eu quero o Futsal Olímpico” responde imediatamente à comissão, justificando que em relação à:

“...baixa participação global...”: O futsal é praticado em mais de 100 países, filiados a FIFA.; no Brasil são mais de 12 milhões de praticantes, na Itália são aproximadamente quatro milhões de praticantes, estima-se na Europa em torno de 25 milhões de praticantes, no Japão em torno de um milhão de praticantes e nos E.U.A. são mais de dois milhões de praticantes.

“...exigências de um local separado...”: As competições de futsal podem ser jogadas em quadras, com participação de outras modalidades, como Handebol, Basquetebol, Voleibol, pois o piso e as dimensões atendem perfeitamente a prática do Futsal.

Como podemos observar, não existem justificativas plenas para a não inclusão do futsal em Jogos Olímpicos, confirmando que esse é um problema político. Uma das exigências da comissão é a prática do futsal feminino em diversos países, o que é justificado pela divulgação e oficialização de competições em todo o mundo, pois o futsal feminino já é praticado em aproximadamente 50 países (www.futsalolimpico.com.br,08/04/2004).

2.7 Competições Nacionais

A partir de 1959, surge o campeonato Brasileiro de Seleções Estaduais disputado até hoje a cada biênio, sempre realizado em anos ímpares. Nesse evento é possível que qualquer uma das equipes dos nossos estados participem da competição, promovendo o intercâmbio da modalidade entre as diversas equipes dos diversos estados.

Até os dias de hoje, foram realizadas 24 edições dessa competição, e os Estados do Rio de Janeiro e do Rio Grande do Sul detêm o maior número de vitórias, sendo: sete para o Rio Grande do Sul, seis para o Rio de Janeiro, quatro para o Ceará, três para São Paulo, duas para Santa Catarina e uma vitória para o Pernambuco e Minas Gerais. A XXIV edição, em 2003, foi realizada na cidade de São Luis do Maranhão, saindo como vitorioso o estado de Rio Grande do Sul.

No ano de 1968, surge um outro evento denominado Taça Brasil de Clubes, somente para a categoria adulta masculino, disputada de dois em dois anos, sempre em anos pares. A partir de 1980, o evento passa a ser anual com grande destaque para equipes como Inpacel (PR), Enxuta (RS), Sumov (CE), Banespa (SP), Vasco da Gama (RJ), as quais obtiveram êxito na maioria das competições (www.cbfs.com.br 10/04/2004).

A Taça Brasil de Futsal feminino entra no cenário nacional, a partir de 1992, com grande destaque para as equipes da Sabesp e Marvel, ambas de São Paulo, detentoras da maioria dos títulos disputados.

Na década de 90, as equipes de vôlei e de basquete passam a obter patrocínios de grandes empresas, divulgando suas marcas através das competições. Isso leva a um aumento do número de praticantes, incentivando a criação das Ligas Nacionais dessas modalidades.

As equipes de Futsal, que também tem um aumento do número de praticantes e de espectadores, percebem a necessidade de se fixar no cenário nacional a partir de competições de alto nível, visando com isso a possibilidade de divulgação das marcas das grandes empresas. Assim, após acordos entre as Federações, surge, em 1996, a 1ª Liga Nacional de Futsal, contando com equipes de renome e com patrocinadores de alta inserção no mercado. São elas: Inter/Ulbra (RS), Vasco Dal Ponte/Unimed (RS), Goiás/Futsal 2000 (GO), GM/Chevrolet (SP), São Geraldo/Minas (MG), AABB/Topper (SP), Palmeiras/Rhumell (SP), Tio Sam (RJ), Corinthians/Lousano (SP), Arsenal/Texaco (MG).

Organiza-se, em 2000, com grande divulgação e incentivo da mídia e de patrocinadores, a Copa Rio/São Paulo/Minas, da qual participam clubes desses três estados com grande tradição esportiva no Futebol de campo, como: Vasco da Gama, Fluminense, Botafogo, Flamengo e Petrópolis (RJ); São Paulo, Palmeiras, Corinthians e Banespa (SP), Minas Tênis e Atlético Mineiro (MG); fato esse que promove o evento graças à força que “as camisas” desses clubes possuem em âmbito nacional e internacional.

Vale destacar que essa polarização não cabe para os dias de hoje se pensarmos nos atletas de alto nível, visto que a inclusão do estado do Rio Grande do Sul, que vem se destacando no cenário nacional com a apresentação de bons jogadores atrelados a grandes conquistas, já é fato. Como exemplo, podemos citar equipes como Ulbra, Carlos Barbosa, UCS, e Erechim.

Mais importante do que observar os trabalhos dos chamados clubes tradicionais de “camisa” do futebol de campo é conseguir melhores resultados numa competição, que se obterá se dermos valor às questões da estimulação da inteligência corporal, como cita Gonzales

(1997). O nosso olhar deve estar voltado para as questões de prática de alto nível, com a atenção para os treinamentos, concentração, controle, nível ótimo de ativação e uso de inteligência.

2.8 Descrição do Jogo de Futsal

Ao ser oficializado como uma modalidade esportiva, o **“futsal”** era conhecido como o “esporte da bola pesada”. Na década de 60, com a unificação das regras em todo o país, o jogo adotou quatro jogadores atuando na linha e mais o goleiro. Não valia gol de dentro da área, e o lateral era cobrado com as mãos. As equipes passaram a ter uma formação com as seguintes posições: o goleiro, que têm a função de defender sua meta; o fixo (beque), que tem como característica uma técnica forte, a marcação; dois alas (esquerdo e direito), que têm a função principal de armação de jogadas numa partida; e, por último, o pivô, que é chamado de atacante e possui uma característica de grande finalizador.

A partir de 1990 sofremos alterações radicais na sua prática: a bola tornou-se mais leve (500 g, para 390/430 g) e maior (50 cm para 55/59 cm), o lateral passou a ser cobrado com os pés, o gol é válido de dentro da área, o goleiro atua diretamente fora da área como jogador de linha, valendo inclusive seu gol.

Com a implantação da Liga Nacional, houve obrigatoriedade das quadras estarem em dimensões mínimas de 34 m de comprimento por 18 m de largura (antes 26 m por 14 m), e, com isso, o jogo tornou-se mais rápido, exigindo um trabalho mais apurado de força e velocidade.

Em toda sua essência, o jogo ficou mais veloz, exigindo, de uma certa forma, maior movimentação dos praticantes. Num estudo feito por

Bello (1998), analisando os gols marcados em 21 jogos do Campeonato Paulista, observou-se que a maioria dos gols eram feitos em situações de contra ataque (60.3%), e o passe passou a ser um fundamento importante para evitar surpresa negativa no decorrer da partida.

O tempo de duração dos jogos na categoria principal é de 20 min. por 20 min., cronometrados, apresentando uma especificidade de trabalho anaeróbico em seus passes, dribles, chutes, arremessos, cabeceios, considerados movimentos anaeróbicos aláticos.

Para Lucena (1994), o futebol de salão é encarado como um jogo de confronto onde ocorrem ações de ataque e defesa, distribuídos em sistemas e manobras; sistemas esses representados pela distribuição dos jogadores na quadra e realização de jogadas ensaiadas como uma das formas de manobras.

Mutti (1999) diz que a prática esportiva necessita de meios científicos e seguros para o seu perfeito desenvolvimento. A preocupação maior do autor é com a iniciação no futsal, uma vez que, durante muitos anos, essa modalidade foi dirigida, em muitos clubes, por pessoas sem qualificação profissional.

Ao descrever o jogo de futsal, é possível perceber uma grande quantidade de situações problemas. Isso se reproduz por meio dos seguintes aspectos:

- A valorização do passe qualificado para evitar contra ataque;
- Melhor disposição e distribuição no sistema de marcação para superação de deficiências técnicas;
- Os jogadores artilheiros passam a ser mais valorizados no mercado, em função de executarem mais finalizações das jogadas, realizando o gol quando se colocam frente a frente com o goleiro ou numa situação de habilidade diferenciada frente ao seu marcador;

- Equipes melhores preparadas fisicamente levam vantagem, principalmente no segundo tempo de jogo, daquelas que não possuem uma boa preparação ou apresentem deficiência técnica;
- Algumas vezes, as situações de bola parada podem decidir uma partida, como por exemplo, a cobrança de pênalti de falta com barreira ou falta de tiro livre de 10 m;
- Os cinco minutos finais passam a ser cruciais, pois, segundo as pesquisas, é nesse momento que saem o maior número de gols. (BELLO, 1998);
- Equipes que possuem goleiros com grande poderio técnico, acabam de certa forma, tendo um desempenho melhor na partida em função de sustentar momentos de desequilíbrios defensivos. O goleiro, portanto, é essencial nesse momento;
- Equipes com um padrão de movimento adequado e muito bem executado podem surpreender ainda mais seus adversários;
- Quando existe um equilíbrio técnico e tático entre as equipes durante uma partida, a habilidade e a criatividade individual acabam sendo essenciais para se conquistar a vitória;
- As situações de contra-ataque passam a ser essenciais nas tentativas de marcação de um gol.

Diante de tantas situações problemas que podem surgir num jogo de futsal, entendemos que o nosso olhar deva estar voltado para a pesquisa, procurando compreender e observar como os jogadores resolvem determinadas situações, e assim propor novas formas de trabalho, desde a iniciação até o alto rendimento.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos adotados na pesquisa têm como foco analisar a ação dos jogadores de futsal ao solucionarem os problemas encontrados no jogo.

3.1 Caracterização da Pesquisa

Essa pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa e está direcionada e fundamentada na observação participativa do pesquisador, sem interferências na execução dos jogadores ou no andamento do treinamento e do jogo.

Para Bogdan e Biklen, citado por Lüdke e André (1986), a pesquisa qualitativa apresenta características básicas: o ambiente natural, como sua fonte direta de dados; o pesquisador, como seu principal instrumento; os dados coletados, que devem ser predominantemente descritivos; a preocupação com o processo, que é muito maior do que com o produto; a análise de dados, que tende a seguir um processo indutivo.

A partir de uma revisão bibliográfica sobre o tema em questão, como as observações longas e intensivas sobre as ações dos jogadores, mais o registro preciso e detalhado do que aconteceu no ambiente,

obtido por meio de videoteipes e entrevistas, seguimos os caminhos da pesquisa qualitativa, segundo Thomas e Nelson (2002). Essa pesquisa é caracterizada pela presença pessoal intensiva do pesquisador no ambiente natural.

Os instrumentos metodológicos escolhidos para o desenvolvimento da pesquisa foram: - a observação apoiada por uma filmagem *in loco*, acreditando que os videoteipes trazem a vantagem de poder observar a qualquer hora e quantas vezes forem necessárias; - a entrevista com depoimento dos jogadores sobre suas ações, isentada de qualquer indução em seus discursos.

Foram desenvolvidas observações nos jogos, os quais também foram filmados após autorização de cada participante. Nas observações, foram apresentados os seguintes aspectos: as descrições das jogadas; a relação dos sujeitos envolvidos nas situações escolhidas; a descrição do evento (local, tipo de torneio, número de participantes, data e horário do jogo); a descrição das atividades e acontecimentos relacionados ao foco da pesquisa; bem como, a descrição do comportamento do jogador observado face às jogadas pontuadas como situações-problema.

Selecionamos algumas imagens dos jogos filmados que representavam resoluções de problemas vivenciados pelos jogadores durante a partida.

O registro das observações foi feito através de videoteipes e "*in loco*", compreendendo: descrição dos sujeitos, dos locais, dos eventos, das atividades e do comportamento do sujeito observado. Para Lüdke & André (1986), os registros das observações podem acontecer de formas muito variadas, sendo feitas através de: anotações escritas, combinações das anotações com o material de gravações ou ainda registros dos eventos através de filmes, fotografias, slides ou outros

equipamentos. Não existem regras para as anotações, porém convém que seja feito o mais próximo possível do momento da observação. Na verdade, deve existir um planejamento e uma preparação do observador. O papel representado pelo observador nessa pesquisa qualitativa é de “observador como participante”, em que a identidade do pesquisador e os objetivos do estudo são revelados ao grupo pesquisado.

Foram coletados os depoimentos dos jogadores a partir de uma entrevista semi-estruturada, buscando entender o discurso dos sujeitos envolvidos nas situações-problema escolhidas em cada jogo. Todos os sujeitos entrevistados preencheram formulário do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), de acordo com a solicitação e aprovação do Comitê de Ética da Universidade São Judas Tadeu.

Lüdke & André (1986) sugerem que o entrevistador deva dispor de tempo e que o entrevistado esteja bem informado sobre os objetivos da entrevista. A entrevista permite correções, esclarecimentos e adaptações, tornando-se extremamente rica ao iniciar um diálogo entre o entrevistador e entrevistado. Na entrevista semi-estruturada, não há imposição de uma ordem rígida de questões, e, no caso desse estudo, a aceitação mútua passa a ser importante, pois as informações fluirão de maneira autêntica.

A capacidade de ouvir atentamente, respeitar a cultura e os valores do entrevistado estimulam o fluxo natural das informações. O clima de confiança faz com que o entrevistado se expresse naturalmente (LÜDKE & ANDRÉ, 1986).

Os sujeitos da pesquisa foram determinados a partir dos seguintes critérios:

- a- Atletas do sexo masculino, praticantes de futsal, mas que tenham vivenciado a modalidade em diversos clubes, em diferentes categorias, ou seja, jogadores que tenham adquirido uma cultura esportiva específica do futsal.
- b- Atletas com idade acima de 18 anos, pois acreditamos que os jogadores da categoria adulta apresentam uma maturidade esportiva, proporcionando maior aprimoramento técnico em seu desempenho.
- c- Jogadores pertencentes a um clube de tradição no cenário nacional, com participação na maioria das competições dessa modalidade organizadas no Brasil.

Os jogadores que foram observados fazem parte de uma equipe de futsal de um determinado clube, com média de idade de 22 anos. As filmagens foram realizadas durante os jogos da Taça São Paulo, da Liga Nacional, do Campeonato Metropolitano e do Campeonato Estadual. As entrevistas fazem parte da dinâmica da pesquisa, desenvolvidas durante a temporada de 2005.

A análise dos dados foi feita à luz dos principais autores da teoria das Inteligências, buscando focar a inteligência corporal como manifestação comportamental dos jogadores durante uma partida de futsal.

As entrevistas com os jogadores foram coletadas logo após a realização do jogo analisado, buscando compreender a explicação dada por ele sobre a sua performance em determinada situação-problema, a qual foi destacada pelo pesquisador como uma manifestação de inteligência corporal cinestésica. Foi feita uma pergunta única, de caráter não indutivo, gerando uma descrição por parte do entrevistado

sobre o seu desempenho motor expressado nas soluções ao problema apontado: “Como você realizou aquela jogada?”

Da leitura dessas descrições foram tiradas as unidades de registro e, posteriormente, categorizadas. A interpretação das categorias pautou-se na concepção de um ser humano que apresenta múltiplas potencialidades, mas analisado restritamente nas suas possibilidades corporais cinestésicas, que tem relação com outras.

As descrições das situações-problema e dos depoimentos foram representadas da seguinte forma: jogo (J) e descrição da situação (ST); jogo (J) e descrição da ação (A); jogo (J) e depoimento do sujeito (S). Os jogos, as situações, as ações e os sujeitos foram enumerados, conforme levantamento dos dados.

A redução dos dados caracterizou o segundo momento da pesquisa, em que foram sintetizadas as observações, tanto das situações-problema como das soluções encontradas pelo sujeito, categorizando as mesmas. Num terceiro momento, foram interpretados os dados coletados a partir das reduções elaboradas em categorias.

3.2 Análise e descrição dos dados

Diante do quadro existente na prática do futsal, com suas alterações de regras, desenvolvimento de torneios e campeonatos durante o ano de 2004 e 2005, procuramos observar e analisar o andamento dos jogos por meio de filmagens e entrevistas com os atletas de futsal da categoria adulto, cuidando para que não houvesse

nenhum envolvimento emocional, nem tampouco possíveis direcionamentos das respostas.

A partir dos dados coletados, tanto nas observações como nas entrevistas, sentimos necessidade de conceituar e descrever ações do jogo de futsal para um melhor entendimento do que foi apresentado nesta pesquisa. Procuramos compartilhar essas explicações por conta dos apelidos dados para muitas dessas ações, conforme parte da revisão bibliográfica realizada.

O futebol de campo exerceu grande influência na prática do futsal trazendo denominações técnicas para a aplicação dos fundamentos técnicos de futsal. De acordo com Viana (1990), os movimentos com a bola no futebol de campo são os mesmos do futsal, apenas diferenciando o terreno (piso), o tamanho da bola e a forma de jogar.

Para Bello (1998), as ações técnicas envolvidas na prática do jogo de futsal, podem ser: domínios, recepções, passes, dribles, chutes, cabeceios, giros e arremessos. Todas essas ações podem ser realizadas de forma simples ou complexa. As combinações das habilidades são importantes para o desenvolvimento do jogo, pois assim, o jogador pode variar sua posição na quadra (ala, pivô), desenvolver esquemas táticos, ter habilidades e movimentações adequadas para um melhor desempenho. Um exemplo é quando um jogador atua na posição de pivô e pode jogar durante a partida na posição de ala, se houver necessidade.

Lucena (1994) considera as ações como elementos das técnicas individuais, acrescentando às citações de Bello (1998) a marcação e a condução de bola como um desses elementos. O autor procura, ainda, dividir a prática do jogo em sistemas e manobras e coloca essas ações

para diferentes posições, como a do goleiro, do fixo ou beque, dos alas e do pivô.

Para Mutti (2000), o "drible" é uma ação individual feita com a bola, e a "finta", um movimento executado sem bola a fim de deslocar o adversário. Na técnica dos fundamentos básicos do futsal, executados individualmente, o autor acrescenta o "controle de bola" como uma qualidade essencial que todo jogador deve possuir.

A técnica, considerada como uma ação individual pelos autores citados (BELLO, 1998; LUCENA, 1994; MUTTI, 2000), e a tática, como o jogo coletivo distribuído pelos setores de marcação e ataque da quadra, constituem-se em movimentações fundamentais para a prática do jogo de futsal.

Para Fonseca e Silva (2002), é impossível dissociar a técnica da tática para que se possa obter êxito em um jogo, pois o futsal é considerado por esses autores como um jogo situacional, no qual o contexto dele é modificado a cada momento. Eles definem o "drible" como um movimento de superação à marcação do adversário, com ou sem bola.

Para Santana (1996), os "dribles" podem ser orientados e possuem várias denominações, como:

- a-** "meia lua" ou "rabo de vaca", quando o jogador toca a bola de um lado do adversário e pega a bola pelo outro lado do mesmo;
- b-** "caneta", "cana" ou "rolinho", quando o jogador toca a bola entre as pernas do adversário;
- c-** "chapéu" ou "boné", quando o jogador toca a bola por cima da cabeça do adversário e mantém a posse;

- d-** "*lençol*", quando o jogador toca a bola e passa à meia altura do corpo do adversário;
- e-** "*pedalada*", quando o jogador passa o pé por cima da bola e toca nela com um dos pés mantendo a posse da bola;
- f-** "*corte*" ou "*facão*", quando o jogador conduz a bola e muda de direção rapidamente;
- g-** "*letra*", quando o jogador cruza os pés, mantendo a bola com o pé que está atrás. Santos Filho (1998) complementa com "*carretel*" ou "*carretilha*", explicando a situação que é quando o jogador prende a bola com a parte interna de ambos os pés e em seguida joga a mesma por cima do adversário, realizando uma semiflexão de ambas as pernas. Para o autor a "*letra*" é chamada também de "*chaleira*".

Os "apelidos" das ações técnicas executadas pelos jogadores podem ser considerados também como possibilidades de manifestação de inteligência, compreendendo que o jogador expressa uma associação entre o conceito da ação com a execução de um movimento culturalmente determinado.

Com a elaboração de um "*scout*" (estatística) de jogo, podem ser colocadas análises sobre passes, chutes e gols, além das antecipações. Para Bello (1998), o "*timing*" significa o tempo certo de bola para determinados movimentos e acertos do jogador em relação à mesma. As antecipações são consideradas, no "*scout*", situações de "roubadas" de bola e defesas individuais executadas no jogo.

Estudos no campo da aprendizagem motora levaram Freudenheim e Tani, citados por Santos (2003), a investigações de uma tarefa de "*timing* antecipatório". Os estudos mostraram diferenças entre grupos de crianças e aumento da consistência de seu desempenho na fase de

aquisição. Em 1994, foi reaplicado o estudo em adultos jovens, e os resultados foram semelhantes ao estudo anterior. Já no estudo em idosos, realizado por Santos em 1993, verificou-se uma tendência contrária do desempenho relativo à consistência de performance. O “*timing* antecipatório” refere-se ao efeito de tempo de reação e tempo de movimento na aprendizagem em uma tarefa (SANTOS, 2003).

3.2.1 Descrição das situações-problema acontecidas durante o jogo de futsal

Os jogos e situações estão representados por (J – ST); os jogos e descrição das ações selecionadas estão representados por (J – A); e os jogos e os depoimentos dos sujeitos serão representados por (J – S).

J1 – ST1

Numa jogada dividida entre dois jogadores oponentes, ocorrida no meio da quadra, o jogador que ocupa a posição de “ala” antecipou o adversário. Num “*timing*” diferenciado, conduziu a bola frente a outro adversário; executou um drible conhecido como “pedalada”; ultrapassou o mesmo e finalizou para a meta adversária marcando um gol, num lance muito rápido.

J1.A1

J1.S1

Ala direito divide a bola com o adversário

no meio da quadra, conduz a bola pela esquerda e faz o gol.

“senti que podia ganhar a

dividida do adversário, ganhei; pedalei na frente do adversário e chutei de esquerda”.

J1- ST2

O jogador que ocupa a posição de pivô consegue receber a bola de costas para o gol fazendo um “balanço” (movimento pendular do corpo); ainda de costas para o adversário, sai pela linha de fundo. Levantando a cabeça, enxerga o outro jogador de sua equipe que atua como ala, chegando até ele; passa a bola para o “ala”, que conclui para o gol numa jogada rápida do pivô.

J1.A2

“Pivô” leva a bola para a linha de fundo, cruza e o “ala” empurra para o gol.

J1.S2

“o jogador “x” me achou; fiz o giro; levei para a linha de fundo e achei o jogador “y” ”.

J1- ST3

O jogador “ala”, numa situação de ataque tenta executar um drible e perde a bola para o adversário pela lateral esquerda. Percebendo o seu erro, volta correndo e tenta chegar em tempo de salvar o gol do adversário. Como não conseguiria alcançar o adversário, executa um “carrinho” lateral , e intercepta a bola, num lance chamado no futsal de “*timing* antecipatório”, impedindo dessa forma que o atleta adversário concluísse a jogada para o gol.

J1.A3

O ala direito executou o carrinho de forma lateral para salvar a bola que ia em direção ao seu gol.

J1.S3

*“recebi a bola no ataque;
fui lamber, a bola espirrou;
perdi e voltei correndo.
Percebi que não ia chegar;
dei um carrinho e salvei o
chute adversário”.*

J1- ST4

O adversário, de posse da bola, executa um contra-ataque e fica sozinho frente ao goleiro numa posição de ataque próximo à área, situada, pela posição da quadra, na ala direita. O goleiro assume a posição chamada “base” (abaixado, braços abertos) e faz uma defesa, fechando o ângulo do adversário; a bola bate em seu peito.

J1.A4

Goleiro faz uma defesa importante, “cara a cara” com o adversário.

J1.S4

*“achei que o adversário
fosse fazer o passe e*

*fechei o ângulo dele,
cortando a bola”.*

J2 - ST1

O jogador, “ala” direito sendo marcado pelo adversário, sentiu que o mesmo vinha para roubar a bola. Esperou o adversário dar um passo e colocou a bola entre as pernas de seu marcador, executando o drible chamado “rolinho”.

J2.A1

O ala direito, sem espaço, executa um drible chamado “rolinho”.

J2.S1

*“senti que o adversário
vinha forte e rolei a bola
no meio das pernas dele”.*

J2 - ST2

O jogador na posição de “ala” direito, percebendo que o jogador adversário na posição de “fixo” (beque adversário) chegava em sua marcação, executou rapidamente um “giro” sobre o adversário e saiu com a bola em seu poder.

J2.A2

O ala esquerdo, sem espaço executa um giro na sua quadra defensiva, frente ao adversário.

J2.S1

*“percebi que podia girar
na frente do beque e saí
com a bola”.*

J2 - ST3

O jogador "ala" esquerdo estava muito bem marcado pelo seu adversário; rapidamente resolveu aplicar o que chamamos de "chapéu" no adversário, ou seja, tocou embaixo da bola e cobriu o adversário, saindo pelo outro lado.

J2.A3

J2.S1

O ala esquerdo executou um chapéu no adversário, dando seqüência numa jogada ofensiva.

"numa bola dividida, tive a intenção de tocar embaixo dela e sair com ela".

J2 - ST4

O jogador na posição de fixo (beque), em sua meia quadra defensiva, percebendo que não tinha espaço resolveu dar um toque sutil na bola (embaixo da bola), saindo na paralela num espaço mínimo. Paralela é a situação da bola em relação à linha lateral da quadra.

J2.A4

J2.S5

O beque executa um drible sem espaço e sai com a bola.

"o adversário marcou para dentro; dei um tapa para a esquerda e saí na paralela"

J3 - ST1

O jogador que atua como pivô recebeu a bola num contra-ataque, driblou o adversário; num lance rápido esperou o goleiro sair; e, sem ângulo, fez um gol de "cavadinha". Cavado é quando a bola é sutilmente tocada embaixo dela e ela sai pelo alto.

J3.A1

Gol do "pivô", numa jogada espetacular do "ala" esquerdo

J3.S1

"saí correndo no contra-ataque; a diagonal estava aberta; a bola chegou em mim; o goleiro adversário saiu; eu cavei para o pivô"

J3 - ST2

A bola saiu pela lateral e o jogador que atua como ala esquerdo vai ao encontro da bola para recebê-la; foi quando o adversário chegou forte dando o "carrinho" para dividir a bola. O ala esquerdo, percebendo sua presença, passa a bola do seu pé esquerdo para o pé direito, sem tocá-la; e o adversário passa sem conseguir encostar na bola. Um lance muito interessante, pois não houve contato com a bola.

J3.A2

O "ala" direito deu um corte sem tocar na bola; e o adversário passou sem pegar na bola.

J3.S6

"era lateral para nós; o adversário veio para dar um carrinho; deixei a bola passar para o pé direito sem tocar nela".

J3 - ST3

O jogador na posição de "ala" direito, marcado por dois adversários, não tinha espaço para sair com a bola; num lance rápido, ele resolve aplicar a famosa "pedalada" (executada pelo atleta Robinho, ex-jogador do Santos F.C.) e consegue passar no meio dos dois adversários, levando uma nítida vantagem numa jogada onde havia dois marcadores.

J3.A3

O "ala" direito, marcado por dois adversários, executa um drible desconcertante.

J3.S3

"senti a chegada dos dois; pedalei e passei no meio deles".

J4 - ST1

O jogador que atua como ala esquerdo, numa situação de contra-ataque, recebe a bola próxima à área adversária; executa um "corte" (drible curto) no adversário; espera o goleiro sair e faz um gol de "cavadinha". "Cavado" é um lance que toca embaixo da bola e faz a mesma subir.

J4.A1

Gol do ala direito numa jogada

J4.S3

"roubei a bola; toquei para

de efeito com a saída do goleiro.

o pivô; recebi de volta; dei um corte no beque; esperei o goleiro sair; dei uma cavadinha.

J5 - ST1

O jogador, "ala" esquerdo numa situação de contra-ataque, roubou a bola do adversário; executou um "corte" (drible curto); esperou o goleiro sair e deu uma "carretilha" no mesmo, fazendo o gol sem goleiro. "Carretil ou carretilha", drible executado quando o jogador prende a bola entre os pés e joga a mesma por cima do adversário.

J5.A1

J5.S7

Gol do ala esquerdo numa jogada

"antes eu pensava, hoje eu

de efeito, com a saída do goleiro,
faz um gol executando a "carretilha"

deixo acontecer de forma natural; roubei a bola e, numa fração de segundos,

executei o movimento sem pensar".

J6.ST1

O jogador, "ala" esquerdo, numa situação de contra-ataque recebeu a bola de seu companheiro de equipe na lateral direita da quadra ofensiva, próximo à área de gol. O goleiro adversário saiu e numa

rápida passagem do pé esquerdo sobre a bola deslocou o goleiro e o beque adversário da jogada. Realizou o gol com o pé direito, deixando no solo o goleiro e o beque adversário.

J6.A1

Gol do ala esquerdo numa finta de corpo, deixando sentado o goleiro e o beque adversário.

J6.S8

“ o goleiro saiu, passei o pé sobre a bola e toquei de pé direito, rapidinho”.

4. REDUÇÃO DOS DADOS

SITUAÇÕES A PARTIR DAS DESCRIÇÕES DAS MOVIMENTAÇÕES

| Situação | Atividade | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----------|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|------|------|-----|-------|
| | Jg 1 | | | | Jg 2 | | | | Jg 3 | | | Jg 4 | Jg 5 | Jg6 | TOTAL |
| | St1 | St2 | St3 | St4 | St1 | St2 | St3 | St4 | St1 | St2 | St3 | St1 | St1 | St1 | |
| Área de Ataque | X | X | | | X | | | X | X | X | X | X | X | X | 10 |
| Área de Defesa | | | X | X | | X | X | | | | | | | | 4 |

Os dados acima demonstram 14 situações ocorridas, sendo 10 situações na área de ataque (71.42%) e 4 situações na área de defesa (28.58%). Foram pontuadas as situações em 6 jogos, com uma predominância de realizações de jogadas na área de ataque.

Em algumas situações foram realizadas mais que uma ação pelo sujeito, devido às circunstâncias do momento vivido no jogo.

SOLUÇÃO ENCONTRADA PELO SUJEITO

| Categorias | Atividade | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|-----------|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|------|-----|-------|
| | Jg 1 | | | | Jg 2 | | | | Jg 3 | | | Jg4 | Jg 5 | J 6 | TOTAL |
| | St1 | St2 | St3 | St4 | St1 | St2 | St3 | St4 | St1 | St2 | St3 | St1 | St1 | St1 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|-----------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Soluções | Ação de uma finalização convertida em Gol | X | | | | | | | X | | | X | X | X | 5 |
| | Ação de um passe denominado "assistência" no ataque | | X | | | | | | X | | | | | | 2 |
| | Ação de um "timing antecipatório" na defesa | | | X | | | | | | | | | | | 1 |
| | Ação de um "bloqueio de bola" na defesa | | | | X | | | | | | | | | | 1 |
| | Ação de um "drible" realizado na defesa | | | | | X | X | | | | | | | | 2 |
| | Ação de um "drible" realizado no ataque | | | | X | | | X | X | | X | | X | | 5 |
| | Ação de uma "finta" realizada no ataque | | | | | | | | | X | | | | X | 2 |

A tabela de soluções encontradas pelo sujeito nos mostra um total de 18 ações, sendo: cinco ações convertidas em gol (27.77%); duas ações de assistência na área de ataque (11.11%); uma ação de "timing antecipatório" realizada na defesa (5.55%); uma ação de bloqueio defensivo (5.55%); duas ações de dribles defensivos (11.11%); cinco ações de dribles ofensivos (27.77%); e duas ações de fintas realizadas no ataque (11.11%). Os destaques estão para os cinco gols realizados (27.77%); os cinco dribles realizados no ataque (27.77%); além das

divergências apresentadas na defesa; o timing antecipatório; o bloqueio de bola. Dessas situações, participaram das ações, 8 sujeitos.

IDENTIFICAÇÃO DO SUJEITO DIANTE DA SOLUÇÃO ENCONTRADA

| Situação | Categorias | Sujeitos | Sujeitos | Sujeitos | Sujeitos | Sujeitos | Sujeitos | Sujeitos | Sujeitos | TOTAL |
|----------|--------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-------|
| | | S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 | S7 | S8 | |
| Ataque | Realização do Gol(finalização) | 1 | | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 5 |
| | Assistência | 1 | 1 | | | | | | | 2 |
| | Drible | 2 | | | | 1 | | 1 | | 4 |
| | Finta | | | | | | 1 | | 1 | 2 |
| Defesa | Timing antecipatório | | | 1 | | | | | | 1 |
| | Bloqueio de bola | | | | 1 | | | | | 1 |
| Total | Drible | 2 | | 1 | | | | | | 3 |
| | | 6 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 18 |

Os dados acima identificam o sujeito que realiza uma das sete categorias das soluções apresentadas. O sujeito nº 1 aparece com o maior número de soluções encontradas, como segue:

Sujeito nº 1 – 6 ações (1 gol, 2 dribles ofensivos, 2 dribles defensivos e 1 assistência) – 33.33%

Sujeito nº 2 – 1 ação (1 assistência) – 5.55%

Sujeito nº 3 – 3 ações (1 gol, 1 “timing antecipatório” e 1 drible na área de defesa) – 16.66%

Sujeito nº 4 – 1 ação (1 bloqueio defensivo) – 5.55%

Sujeito nº 5 – 1 ação (1 drible ofensivo) – 5.55%

Sujeito nº 6 – 2 ações (1 finta e 1 gol) – 11.11%

Sujeito nº 7 – 2 ações (1 drible ofensivo e 1 gol) – 11.11%

Sujeito nº 8 – 2 ações (1 finta e 1 gol) – 11.11%

*IDENTIFICAÇÃO DAS CATEGORIAS UTILIZADAS NAS SOLUÇÕES DE
PROBLEMAS DURANTE O JOGO*

| CATEGORIAS DAS SOLUÇÕES | Nº DE VEZES APLICADOS |
|---------------------------------|-----------------------|
| Drible | 7 |
| Finta | 2 |
| Assistência | 2 |
| Bloqueio de bola | 1 |
| Timing antecipatório | 1 |
| Realização do gol (Finalização) | 5 |

Os dados acima demonstram que o drible representa o recurso técnico mais freqüente nas soluções de problemas encontradas durante o jogo, como segue:

| | |
|-------------|--------------|
| Drible | - 7 (38.88%) |
| Gol | - 5 (27.77%) |
| Finta | - 2 (11.11%) |
| Assistência | - 2 (11.11%) |
| Bloqueio | - 1 (5.55%) |

“Timing antecipatório” – 1 (5.55%)

No momento da redução dos dados coletados, é importante identificar a situação-problema e a sua respectiva solução, dada pelo jogador.

SITUAÇÕES-PROBLEMA (A) – RESOLUÇÕES (B-C)

J1ST1 : A– ultrapassar o adversário de frente; B– realizar o gol.

J1ST2 : A– ultrapassar o adversário de costas; B– executar uma assistência.

J1ST3 : A– perda da bola; B– bloquear o chute adversário.

J1ST4 : A– defender o gol; B– fechar os ângulos de chute; C– executar a defesa.

J2TS1: A– ultrapassar o adversário de frente; B– executar um drible entre as pernas do adversário.

J2ST2 : A– ultrapassar o adversário de costas; B– executar um giro.

J2ST3 : A– ultrapassar o adversário de frente; B– executar um drible complexo (chapéu).

J2ST4 : A– ultrapassar o adversário de frente; B– executar um drible (cavado).

J3ST1 : A– realizar o gol; B– executar um drible; C– executar um chute (cavado).

J3ST2 : A– enganar o adversário; B– executar uma finta.

J3ST3 : A– ultrapassar dois adversários de frente; B– executar uma “pedalada”, drible complexo.

J4ST1 : A- ultrapassar o adversário de frente; B- fazer o gol num chute "cavado".

J5ST1 : A- ultrapassar o goleiro de frente; B- uma jogada "carretilha";
C - fazer o gol.

J6ST1 : A- ultrapassar o goleiro de frente; B- uma finta de corpo; C-
fazer o gol .

5. INTERPRETAÇÃO

Para Hayes e Posner, citados por Gardner (1998), são necessários ter muitos anos de prática para se alcançar o sucesso. À luz da referência desses autores, entendemos que os atletas selecionados para a interpretação dos dados são indivíduos que, durante muitos anos, passaram por diversos técnicos e tiveram experiências ricas em sua modalidade esportiva, resultando em ações mais apuradas tecnicamente, demonstradas em jogo.

Os atletas com alta habilidade corporal, que apresentaram resoluções aos problemas encontrados nos jogos, numa execução diferenciada, fazem parte deste acervo que visa obter melhor compreensão de suas ações. Gardner (1994: p.161) acrescenta que a "...característica da inteligência corporal cinestésica é a capacidade de usar o próprio corpo de maneiras altamente diferenciadas e hábeis para propósitos expressivos assim como voltados a objetivos".

5.1. Analisando os sujeitos a partir de suas ações e seus discursos (ou percepções) frente às situações-problema do jogo

Na interpretação dos dados relacionados aos sujeitos (jogadores), podemos observar que o sujeito nº1 se destaca pelo número de ações executadas e pela variedade de situações apresentadas, como, por exemplo, dribles executados tanto na área ofensiva, quanto na área defensiva. Não é comum, no futsal, o jogador executar drible em sua área de defesa, pois é considerado um movimento de risco para sua equipe, que pode resultar em gol da equipe adversária. Esse fato é lembrado pelo técnico não só em treinos, como também em situações de jogos.

Nas entrevistas realizadas com o sujeito nº1, os verbos mais utilizados em seus discursos são: "*senti e percebi*". A sensação e a percepção apontadas por ele estão relacionadas com o espaço, e, como relata Gardner (1995), as manifestações de uma inteligência sempre aparecem acompanhadas de outras, nesse caso, da inteligência espacial.

O sujeito nº1 é utilizado freqüentemente pelo técnico nas situações em que sua equipe esteja perdendo como "*goleiro-linha*", ou seja, um jogador que além de atuar como goleiro pode sair da área de gol e atuar como um armador de jogadas de sua equipe, utilizando a habilidade com os pés. Esse jogador se destacou pela sua habilidade de forma diferenciada e pela atuação imprevisível em seus movimentos, como dribles e fintas, além de conseguir realizar os gols durante as partidas.

No jogo nº1, situação nº1, esse jogador executou o drible denominado "*pedalada*" diante do adversário e fez o gol. No jogo nº2, situação nº1 executou um outro drible denominado "*rolinho*", rolando a bola entre as pernas do adversário, esperando o adversário dar um passo à frente. No jogo nº2, situação nº2, em sua área defensiva, recebeu a bola do companheiro, estando de costas para o adversário, percebeu a chegada do adversário e executou um "*giro*" rápido, saindo com a posse da bola. No jogo nº2, situação nº3 fez um drible chamado "*chapéu*" no adversário, mesmo sem ter espaço na quadra, e saiu com a posse de bola. No jogo nº3, situação nº1, mesmo marcado pelo goleiro adversário, esperou que ele saísse e realizou uma assistência executando um passe "*cavado*".

Como é possível perceber, o sujeito nº1 executou quatro dribles diferentes (*chapéu, rolinho, giro, pedalada*), um gol e uma "*assistência*", em situações-problema durante os jogos, destacando-se pela sua diversidade de ações técnicas e resoluções com demonstração de

diferentes manifestações de inteligência corporal-cinestésica. “Segundo Gardner (1994: p.161), “..os jogadores de bola e instrumentistas - que são capazes de manipular objetos com refinamento...” demonstram inteligência corporal.

O sujeito nº2, no jogo nº1, situação nº2, que atua como pivô (atacante), destacou-se em uma única jogada, realizando o que chamamos de “*assistência*”, um movimento técnico de passe para o jogador da equipe, que coloca o mesmo em situação clara de chute a gol. Antes de executar a assistência, “*balançou*” o corpo como um “*pêndulo*” e fez um “*giro*” em cima de seu marcador, demonstrando nitidamente uma manifestação de inteligência corporal-cinestésica, e, em seguida, numa relação espacial, passou a bola para seu companheiro que realizou o gol. Foi uma jogada que declara seu potencial diferenciado e como declara Gardner (1995: p.38) “eu não acho estranho falar da habilidade corporal utilizada por um atleta, um dançarino ou um cirurgião, como uma inteligência em expressão”.

O sujeito nº3, em sua entrevista, também coloca as palavras “*percebi e senti*”. Observando seus movimentos é possível detectar que ele executou três ações diferentes, em três jogos. No jogo de nº1, situação nº3, o jogador perdeu a bola no ataque, e, usando seu corpo como bloqueio de um chute do adversário, atirou-se no chão dando um “*carrinho*”, defendendo, dessa forma, a sua área da meta do adversário. Entendemos esse fato como uma manifestação de inteligência corporal cinestésica, em que o jogador deixa clara sua percepção espacial como uma habilidade usada nessa situação. No jogo nº3, situação nº3, o mesmo jogador executou um drible defensivo, denominado “*pedalada*”, passando no meio de dois marcadores; e, no jogo nº4, situação nº1, realizou um gol numa jogada denominada “*cavada*”, tocando embaixo da bola e surpreendendo o goleiro adversário, pois o mesmo fechava o

seu ângulo de chute. Há, nessas expressões manifestadas pelo jogador, um componente importante para a sua equipe que é a sua diversidade muito rica em movimentos, pois ele executa um "*carrinho defensivo*", uma "*pedalada*" e um gol de uma jogada "*cavada*".

Gardner (1994) ao explicar a inteligência corporal, afirma que ela representa uma manifestação de habilidade com propósitos expressivos e diferenciados, exatamente conforme foi possível observar nesse jogador.

O sujeito nº4, no jogo nº1, situação nº4, realizou uma ação defensiva importante no jogo, atuando na posição de goleiro, utilizando seu corpo como "*base*" no chute adversário e fechando o espaço existente entre a bola e o gol. A posição de "*base*" executada pelo goleiro é feita com os braços abertos e joelhos semiflexionados. É interessante observar a sua noção espacial em relação às diversas possibilidades de sofrer o gol, tentando eliminá-las com uma posição do corpo, demonstrando assim, o quanto é capaz de resolver um obstáculo que se coloca à sua frente, usando seu corpo todo para expressar uma manifestação da inteligência corporal cinestésica.

Gardner (1998: p.221), enfatiza que "... o uso de todo o corpo ou de partes do corpo para resolver problemas ou criar produtos..." é uma prova do potencial de inteligência corporal.

O sujeito nº5 atua na posição de "beque" (defesa) e, no jogo nº2, na situação nº4, estava sem espaço para sair com a bola em seu campo de defesa, mas consegue se livrar da marcação ao executar um drible, mesmo estando na área de defesa, o que, como já foi citado anteriormente, não é comum e muito menos regra para ser aplicado pelos jogadores. Em geral, os jogadores são "cobrados" energicamente pelos seus técnicos para que utilizem o passe na área de defesa, pois o

drible é uma ação de risco nesse lugar. O jogador num lance rápido conseguiu sair da defesa fazendo um drible chamado "cavado" (tocar embaixo da bola) e seguiu com a bola para o ataque.

Para Gardner (1994), desenvolver um domínio aguçado sobre os movimentos dos seus corpos ou objetos representa uma manifestação de inteligência corporal cinestésica.

O sujeito nº6, no jogo nº3, situação nº2, numa clara utilização de seu corpo como uma manifestação de inteligência corporal cinestésica, executou uma "finta" e realizou um gol. A "finta" é um movimento técnico em que o atleta usa como referência a bola, mas não toca nela, e, num gesto corporal, engana o adversário. O jogador deixou o adversário sentado no chão sem tocar na bola, pois, de um arremesso lateral, ele fez um balanço com seu corpo e o jogador adversário aproximou-se de forma contundente para roubar sua bola, porém passou direto sem dominá-la. Como lembra Gardner (1995: p.38) "...uso e controle inteligente do próprio corpo no desempenho de movimentos altamente sutis e técnicos".

De todos os jogadores entrevistados, o sujeito nº7, no jogo nº5, situação nº1, é o que apresentou o discurso mais contundente em relação à manifestação de inteligência corporal cinestésica, quando disse assim: *"antes eu pensava, hoje eu deixo acontecer de forma natural; roubei a bola e, numa fração de segundos, executei o movimento sem pensar"*. Diante dessas palavras, reportamo-nos a Gardner (1994: p.183), que diz:

...o corpo é mais do que simplesmente uma outra máquina...ele é também recipiente do senso de eu...muito cedo, o indivíduo vem a pensar em seu próprio corpo como especial. Ele vem a formar um senso de eu que ele modificará perpetuamente e que, por sua vez, virá a

influenciar seus pensamentos e comportamento quando ele responder aos outros no seu meio em termos das suas características e comportamentos especiais...

O sujeito nº7 dominou a bola, executou um drible denominado "carretilha", extremamente complexo, e realizou um gol tirando o goleiro da jogada.

O sujeito nº8, no jogo nº6, situação nº1, realizou um gol fazendo uma "finta" no goleiro, deixando o goleiro e o "beque" sentados no chão. Clara manifestação de inteligência corporal cinestésica, pois, num gesto corporal "finta", conseguiu se desvencilhar de dois marcadores. "A partir desta percepção cinestésica, enfim, surge um sentimento bem balanceado de equilíbrio e controle motor fino..."(GARDNER, 1994:p.182).

6. CONTRIBUIÇÕES DAS TEORIAS PARA A MODALIDADE

Gardner, em suas pesquisas, projetos e divulgação de todo seu acervo, sempre buscou um maior entendimento sobre as questões

educacionais. Como ele mesmo reitera: "...vejo a educação como um empreendimento muito mais amplo, envolvendo motivação, emoções, práticas e valores sociais e morais" (1999: p.22). Podemos dizer que a educação consiste em mais do que uma simples escolaridade, pois envolve todo o processo de formação humana.

Entendendo a prática desportiva como fazendo parte da cultura do ser humano, que tem um forte envolvimento da inteligência corporal cinestésica, educacional e pedagógico, pois se dá em processo de ensino-aprendizagem, não pode deixar de ser estimulada por meio de intervenções que tenham significado para quem pratica. Não há nenhum desempenho humano sem o envolvimento de suas inteligências, além de outras questões como os valores culturais. Portanto, toda e qualquer prática a ser desenvolvida pelo indivíduo, acontece pela expressão do seu potencial.

Muitos estímulos são dados pelo ambiente cultural, pelo meio em que se vive. O futsal, durante anos, vem se constituindo numa prática desportiva com raízes estabelecidas pelo povo brasileiro. A partir dessa determinação cultural, essa modalidade esportiva pode ser um veículo de estimulação de inteligência, e ainda mais, uma possibilidade de manifestação da inteligência corporal cinestésica para muitos jogadores.

Gardner (1999: p.29), enfatiza que "...é provável que existam disciplinas acadêmicas formais que refletem os procedimentos da cultura para enfrentar questões sobre os mundos físico, biológico e pessoal". O futsal, hoje, faz parte da cultura brasileira, e, por meio de pesquisas sobre essa modalidade, pode caminhar para um melhor aprendizado com base nos princípios educacionais, com uma pedagogia aberta, participativa em detrimento da "tradicional", que faz crianças e adultos repetirem inúmeras vezes um mesmo movimento "mecanicamente" sem dar sentido ao mesmo.

Para a prática do jogo de futsal, o bom profissional da área esportiva precisa entender e respeitar as individualidades biológicas. Gardner coloca de forma clara que o indivíduo possui múltiplas potencialidades e que sua exploração pode acontecer de forma isolada ou, até mesmo, acompanhada de outras manifestações.

Nista-Piccolo, atualmente uma das pessoas que estuda intensamente a manifestação da inteligência corporal cinestésica, enfatiza a necessidade de proporcionarmos vivências motoras de iniciação esportiva para as crianças sempre permeadas de ludicidade, lembrando que: "...antes da prática esportiva, devemos considerar os direitos da criança..." (NISTA-PICCOLO, 1999: p.9). A autora acredita que a criança precisa, antes de tudo, brincar, até mesmo durante a aprendizagem das modalidades esportivas, que devem ser recheadas de estímulos para exploração de todo seu potencial.

Nossas crianças precisam ser respeitadas, e para isso é preciso entender melhor todas as fases do seu desenvolvimento motor, compreendendo o prazer que elas sentem ao executar determinados movimentos. Quando a criança tem oportunidade de aprimorar suas capacidades básicas de movimento, aperfeiçoa suas habilidades, estruturando sua bagagem motora. Um bom desempenho motor só é possível quando o indivíduo carrega uma excelente bagagem motora, além, é claro, de ter o domínio sobre seu corpo e sobre as relações de seu corpo com o meio.

Scaglia, em Nista-Piccolo (1999: p.56) traz um pensamento fundamentado em Montagner (1998), revelando que: "O esporte só será educacional quando tiver por finalidade a transferência ao atleta não só de conhecimento técnico-esportivo, como também de valores culturais que possam levá-lo a um verdadeiro conhecimento".

Para Gallahue (2001), é importante que a criança receba oportunidades adicionais à prática, pois, assim, terá a possibilidade de ampliar seu vocabulário motor. Segundo esse autor, os movimentos determinados culturalmente são adquiridos a partir da adolescência, e é nesse período que o professor de Educação Física, e/ou técnico de futsal, pode aplicar seus conhecimentos de tática, de estratégia e de sistema de jogo.

Gardner (1995) confirma que as pessoas apresentam perfis de inteligência diferentes, portanto, devemos respeitar a evolução e o entendimento desses tópicos de forma individualizada. Muito embora o futsal constitua-se num jogo coletivo, os desempenhos técnicos são individualizados, e a equipe depende desse desempenho para o sucesso tático do jogo.

Fonseca (2002: p.11) lembra que: "o futsal é considerado um jogo situacional, pois o contexto onde ele é praticado modifica-se a cada momento". Analisando essa afirmação, compreendemos o quanto é importante vincular a estimulação da inteligência à noção de habilidade. O jogador poderá obter uma ação mais profícua frente ao adversário, de acordo com as novas e variadas situações que o jogo vai criando. A resolução de problemas pode propiciar diferentes manifestações de inteligência corporal cinestésica.

Na fase adulta, o jogador de futsal que passou por diversas situações apresentadas na prática do jogo poderá desfrutar de um desempenho motor mais eficiente, pois os movimentos automáticos praticados no futsal, executados repetidas vezes, permitirão maior domínio e controle corporal, possibilitando o estabelecimento de novos planos de ação motora mais avançados.

Os técnicos não podem se esquecer que os indivíduos são dotados de diferentes tipos de manifestação de inteligência, e, por conta disso, para atingir a compreensão do jogo, podem ter que percorrer caminhos diferentes. Para Gardner (1998), “peritos” são indivíduos que possuem alta habilidade e resolvem problemas de forma diferenciada, portanto, um jogador adulto poderá se tornar um perito, após anos de prática.

Quando executamos os movimentos com habilidade automatizada, com poucos erros, e somos capazes de detectar e corrigir nossos próprios erros é porque atingimos um estágio autônomo, conforme estudos de Magill (2000), que o define como estágio final da aprendizagem, quando a habilidade acontece automaticamente.

A resolução de problemas e a criação de movimentos diferenciados na prática do jogo de futsal são momentos que representam um alto controle corporal dos jogadores, ou seja, são manifestações de inteligência corporal cinestésica.

A compreensão dos profissionais da Educação Física e do Esporte, e dos técnicos desportivos, sobre essas manifestações que acontecem no futsal, deve levá-los a traçar novos rumos para seus jogadores, fazendo evoluir a prática do futsal, um esporte genuinamente brasileiro.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os cuidados com a prática do futsal nas categorias de base podem nos levar a melhores execuções das movimentações estratégicas na fase adulta. As propostas de trabalho devem sempre estar voltadas à possibilidade de se obter uma grande bagagem motora, respeitando as múltiplas potencialidades do indivíduo. Gardner (1995) comenta que, em seu Projeto Espectro, as crianças de três e quatro anos de idade já apresentavam perfis distintos de inteligência, demonstrando claramente que é possível observar as crianças para que se possa respeitar suas individualidades.

A iniciação do futsal em nosso país começa muito cedo, pois é uma questão cultural. A criança com cinco ou seis anos de idade já está envolvida em competições. Não podemos acelerar, de forma alguma, o amadurecimento esportivo de nossas crianças, isso deve acontecer de forma natural. Uma prática desportiva com objetivos voltados para o lazer, permeada por processos educacionais assegura um futuro melhor para os praticantes.

O futsal praticado com prazer, desenvolvido por meio de propostas que levem os alunos a adquirirem um grande repertório motor e solução de problemas, pode levá-los à obtenção do sucesso nos jogos, e, até mesmo, às condições de criar movimentos diferenciados com satisfação e autonomia. As habilidades motoras, quando construídas passo a passo, deveriam estar envolvidas pela idéia de liberdade de ação.

Nessa linha de pensamento, Gardner (2001: p.215) prescreve que: " Os professores precisam ser imaginativos e pluralistas se esperam estimular representações de compreensão reveladoras..."

É importante que os nossos futuros jogadores sejam direcionados a lidar com desafios, debater e entender a importância de seu aprendizado no mundo esportivo, envolvendo-se completamente.

“Quando os professores são capazes de usar diferentes abordagens pedagógicas, eles conseguem atingir mais alunos, com maior eficácia.” (GARDNER, 2001: p.203). A partir de um trabalho diversificado em estratégias, o professor pode conseguir que um número maior de alunos compreenda o significado de suas ações.

Entender o uso do corpo como uma forma de manifestar a inteligência pode parecer, em nossa cultura, de certa forma, complicado, porém os estudos de Gardner fundamentam a teoria sobre as inteligências múltiplas, dando-nos respaldo para a compreensão da inteligência corporal.

Acreditamos que o profissional de Educação Física e o técnico de futsal poderão desenvolver melhor o seu trabalho se planejarem de forma adequada a sua prática, possibilitando que os jogadores tenham mais chances de manifestar os domínios corporais em diferentes situações problema.

No futsal, a capacidade de manusear a bola com os pés, de maneira altamente hábil, e a capacidade de controlar os movimentos do próprio corpo, expressadas nos momentos em que solucionam as situações problema, representam manifestações de inteligência corporal-cinestésica. O futsal por ser considerado um esporte de movimentos acíclicos (BELLO, 1998), em que predominam as capacidades físicas de força e velocidade, podendo levar seus praticantes a muitas propostas criativas.

A criatividade está ligada ao ineditismo e, como lembra Gardner (2001: p.148), “...os estudiosos da criatividade costumam afirmar que são necessários cerca de dez anos para dominar uma área e outros dez para que sejam produzidos trabalhos suficientemente criativos para modificá-la...” Essa confirmação aponta para que respeitemos as

condições básicas de nossos jogadores para que se atinja a sua alta performance.

Diante dos resultados de nossa pesquisa, que se baseou nos estudos de Gardner e de outros profissionais de nossa área, concluímos que a organização e o desenvolvimento esportivo em nosso país, diante de todos os dados apresentados neste estudo, deva continuar a prosperar de forma consciente e completa para o aprimoramento dos atletas com performance de alto rendimento do futsal, e para o respeito à individualidade .

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Rubens Queiroz - A criatividade e como acabar com ela.

Disponível na Internet. www.idph.net/artigos/novaeducacao.

01/02/2005.

ALVES, Rubem - Capacitação de professores do ensino público. Governo

do Paraná, apostila e vídeo, 1994.

ALVES, Ubiratan Silva - Inteligências: percepções, identificações e teorias. São Paulo: Vetor, 2002.

ANDRADE, Wladimir Luz - A Arte do Futsal. Lavras: UFLA, 1997.

BARBANTI, Valdir - Teoria e prática do treinamento desportivo. São Paulo: Blucher, 1990.

BELLO Jr., Nicolino - A Ciência do Esporte aplicada ao Futsal. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

BORSARI, José Roberto & MESQUISTA, Clodoaldo Paulo - Manual de Educação Física: Futebol de Campo, Futebol de Salão. São Paulo: E.P.U., 1974.

BRANDL, Carmem Elisa Henn - A estimulação da inteligência corporal cinestésica no contexto da Educação Física Escolar. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física, da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, 2005.

CHAVES, Eduardo - Resumo do Seminário de Daniel Goleman em São Paulo em 28/04/1999. - www.edutec.net/textos/self/mi.14/04/2004.

CONFEDERAÇÃO Brasileira de Futebol de Salão (CBFS) .

- www.cbfs.com.br. acesso em 10 abr. 2004.

COSTA, Allan José Silva - A formação do jogador criativo na iniciação e formação aos esportes coletivos: 4 elementos essenciais que precisam ser desenvolvidos no trabalho do professor e/ou técnico com os alunos.

Revista Virtual EFARTIGOS - www.efartigos.com.sapo.pt/artigo1601/02/2005.

DEMO, Pedro - Complexidade e Aprendizagem: a dinâmica não linear do conhecimento. São Paulo: Atlas, 2002._____

DUARTE, Orlando - Enciclopédia: Todas as Copas do Mundo. São Paulo: Makron, 1998.

EU quero o futsal olímpico. - www.futsalolimpico.com.br. acesso em 08 abr. 2004.

ESTADO DE SÃO PAULO, Jornal - Entrevista de Zé Roberto à Robson Morelli. Brasília: 04/09/2005, E4 Esportes.

FEDERAÇÃO Paulista de Futebol de Salão (FPFS). - www.futsal.com.br. acesso em 08 abr. 2004.

FERNANDES, José Luís - O treinamento desportivo: procedimentos, organização, métodos. São Paulo: EPU, 2ª edição, 1981.

FIFA. - www.fifa.com. acesso em 15 mai. 2004.

FONSECA, Gerard Mauricio Martins; SILVA, Mauro Amâncio - Jogos de Futsal: da Aprendizagem ao Treinamento. Caxias do Sul: EDUCS,

2002._

FREIRE, Paulo - Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FOOTBALLMundial - www.footballmundial.tripod.com/links5.htm.
acesso em 08 abr. 2004.

FUTSAL Brasil. - www.futsalbrasil.com.br. acesso em 08 abr. 2004.

FUTSAL Planet. - www.futsalplanet.com/champs/index.asp. acesso em
08 de abr. 2004.

GALLAHUE, David - Compreendendo o desenvolvimento motor. São Paulo: Phorte, 5ª ed., 2001.

GARDNER, Howard - Estruturas da Mente: A teoria das Inteligências Múltiplas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.

_____ Inteligências Múltiplas: A teoria na prática. Porto Alegre: Artmed, 1995.

_____ A Nova Ciência da Mente. Tradução de Cláudia Malbergier Caon. São Paulo: EDUSP, 1996.

_____ Inteligência: Múltiplas Perspectivas. Porto Alegre : Artmed,1998.

_____ O Verdadeiro, O Belo e o Bom: Os Princípios Básicos para uma Nova Educação. Rio de Janeiro: Objetiva, 1999.

_____ Inteligência: Um conceito reformulado. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GASPARI, Josset Campagna de; SCHWARTS, Gisele Maria – Inteligências múltiplas e representações. Rio Claro, SP. Artigo de

- Psicologia: Teoria e Pesquisa. V. 18 n.3 Brasília, set/dez. 2002.
- GONZALEZ, José Lorenzo – Psicologia del deporte. Madrid, Espanha: editorial Biblioteca Nueva, 1997.
- LÜDKE, Menga & ANDRÈ, Marli E. D. A. – Pesquisa em Educação: Abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.
- LUCENA, Ricardo – Futsal e a Iniciação. Rio de Janeiro: Sprint, 1994.
- MAGILL, Richard A. – Aprendizagem motora: conceitos e aplicações. São Paulo: Edgar Blucher, 5ª ed., 2000.
- MUTTI, Daniel - Futsal : da iniciação ao alto nível. Guarulhos: Phorte Ed., 2000.
- NISTA-PÍCCOLO, Vilma Leni – Pedagogia dos Esportes. Campinas: Papirus, 1999.
- PIAGET, Jean - Criatividade. In VASCONCELLOS, Mario Sergio (org) . Criatividade: Psicologia, Educação e Conhecimento do Novo. São Paulo: Moderna, 2001. p. 11-20.
- SALLES, Marcos Paulo de Almeida - ACM São Paulo 1902 – 2002 : 100 anos servindo à juventude. São Paulo: Terra, 2002.
- SANTANA, Wilton Carlos - Futsal: Metodologia da Participação. Londrina: Lido, 1996.
- SANTOS FILHO, José Laudier Antunes - Manual de Futsal. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
- SANTOS, Suely - Variabilidade de Performance numa Tarefa de Timing Antecipatório em Indivíduos de Diferentes Faixas Etárias. Revista Paulista de Educação Física. São Paulo, jul/dez. 2003.
- THOMAS, Jerry R.; NELSON, Jack K. - Métodos de Pesquisa em

Atividade Física. Porto Alegre: Artmed, 2002. ____

STERNBERG, Robert J.; GRIGORENKO, Elena L. - Inteligência Plena: ensinando e incentivando a aprendizagem e a realização dos alunos. Porto Alegre: Artmed, 2003.

UEFA. - www.uefa.com. Acesso em 10 de abr.2004. ____

VIANA, Adalberto Rigueira - Futebol Prático: Preparação Física, Técnica, Tática. Viçosa: UFV, 1990.

WEINECK, Jürgen - Manual do treinamento esportivo. São Paulo: Manole, 1989. _

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Eu, abaixo assinado dou o consentimento ao prof. Nicolino Bello Junior de me entrevistar no período de 20 de janeiro de 2004 a 31 de dezembro de 2005, para fins didáticos de trabalho escolar, descrevendo situações-problema que são encontradas em jogos de todos os campeonatos do referido período.

Sem mais, atenciosamente,

atleta – r.g.