

Agarra, goleiro!

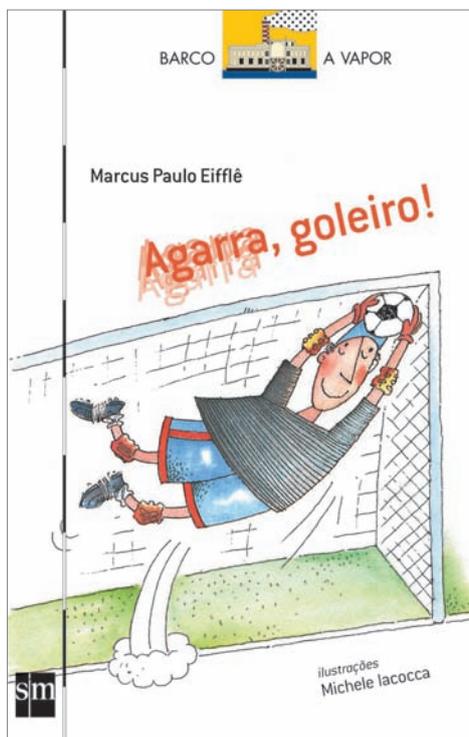
Marcus Paulo Eiffê

BARCO  A VAPOR

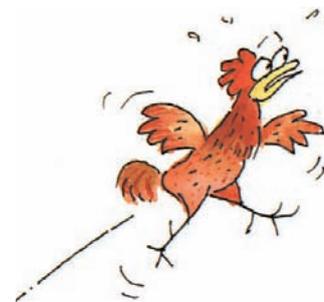


Temas Futebol; Amizade; Amadurecimento;
Construção da auto-estima

GUIA DE LEITURA PARA O PROFESSOR



Série Branca nº 14
64 páginas



O LIVRO *Agarra, goleiro!* é uma história sobre uma situação comum na vida das crianças: o desapontamento que gera uma crise de identidade. Pedro era reconhecido pela turma por ser um bom goleiro. Certo dia, porém, “come um frango” e não se sente mais à vontade entre os colegas, implacáveis no julgamento.

A leitura desta pequena narrativa certamente fará com que os leitores se identifiquem com o drama de Pedro e reflitam sobre suas próprias experiências.

O AUTOR Marcus Paulo Eiffê nasceu em 1976, no Rio de Janeiro. Aos 30 anos, gostaria de ter 7, não sabe exatamente por quê, já que não se lembra de quando tinha essa idade (talvez por isso mesmo...). Flamenguista saudosos, como ele próprio diz, é esportista e craque no baralho. *Agarra, goleiro!* é seu primeiro livro.

O ILUSTRADOR Michele Iacocca nasceu na Itália, mas vive no Brasil desde a juventude. Formado em artes plásticas, especializou-se na criação de cartuns e ilustrações. Já ilustrou mais de uma centena de livros para crianças e jovens e recebeu diversos prêmios por seu trabalho.



Mergulhando na temática

INFÂNCIA – UM PONTO DE VISTA HISTÓRICO

Até o fim da Idade Média (século XVI), a infância não era vista como uma fase específica do indivíduo; foi na virada do século XVII para o XVIII que ela passou a ser compreendida como um período de ingenuidade e fragilidade, que demanda cuidados específicos. Assim, as crianças deixam de ser educadas apenas no convívio com os adultos e começam a freqüentar escolas para ser, antes de tudo, disciplinadas.

Essas são algumas considerações do estudo realizado pelo historiador francês Philippe Ariès (1914-1984), com base em dados europeus. Suas contribuições mostraram que a infância não é uma categoria natural, mas um conceito resultante de aspectos sócio-históricos e culturais. A partir dessa premissa, deve-se considerar que no Brasil, devido à presença da civilização indígena, ao longo período de escravidão e ao fluxo migratório, entre outras particularidades históricas, a infância seguiu outro percurso. Mesmo hoje, não se pode falar em infância no singular, pois a diversidade socioeconômica e cultural do povo brasileiro faz conviver diferentes formas de ser criança.

Para saber mais:

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. São Paulo: LTC, 1986.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinqueado e a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

DEL PRIORI, Mary (org.). *História das crianças no Brasil*. São Paulo: Contexto, 2000.

HEYWOOD, Colin. *Uma história da infância*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

INTERPRETANDO O TEXTO

UM FRANGO QUE NÃO ERA DE PANELA

“Olha o Pedro Goleiro.” A primeira frase da narrativa anuncia que Pedro Goleiro, assim batizado pelos colegas, é mesmo bom de bola. Mas logo a sorte do menino vira. A bola que entra no seu gol não é de um jogo sem importância. Ao contrário, aquela partida decide o vencedor do campeonato.

A retaliação de alguns colegas é bastante dura e acaba por mudar a rotina de Pedro Goleiro, que não quer mais jogar, isola-se em casa, só pratica o esporte no *videogame* e termina por abandonar as chuteiras. Injustamente, ele passa a ser chamado de Pedro Frangueiro.

Flavinho, seu amigo do peito, não vê o episódio de forma tão negativa e insiste em chamá-lo para jogar. Não adianta: o menino sente-se envergonhado e intimidado. Como se tivesse perdido o talento que lhe conferia identidade entre os colegas, apenas fica olhando de longe os amigos correr atrás da bola. Não se permite mais voar em direção a ela como fazia antes.

Não leva muito tempo para que a mãe note a mudança de comportamento do filho e para que o pai encontre uma forma de lhe devolver a autoconfiança. Com isso, Pedro se anima a aceitar o desafio de tentar novamente e, sob a trave, usando novas cotoveleiras, sente-se pronto para outros desafios.

“[...] já de cotoveleiras, ele saltou, se esticando, o máximo que pôde.” (p. 63). E é assim que termina a história, anunciando que Pedro está crescendo com suas experiências de **infância**.

UMA SENHA PARA VIVER O MUNDO

Agarra, goleiro! guarda estreita correspondência com a descrição que a psicologia faz do **desenvolvimento infantil**. Ainda que a idade de Pedro não seja revelada, podemos supor que esteja

*Os **destaques** remetem ao item *Mergulhando na temática*.

O DESENVOLVIMENTO INFANTIL E O JOGO

A preocupação com o desenvolvimento infantil vem de longa data: Platão (427-347 a.C.) e Aristóteles (384-322 a.C.) já pensavam sobre a importância de propiciar à criança aprendizado por meio de jogos como um preparo para a vida adulta. Posteriormente, nas escolas da antiga Roma registra-se o uso de jogos entre as atividades escolares como forma de educar o físico

▶ e o “espírito”. Contudo, com o advento do cristianismo, prioriza-se a recitação de dogmas e não o desenvolvimento da inteligência; jogos são vistos como atividade pagã. É durante o Renascimento que as práticas esportivas voltam a ser valorizadas como “atividade natural” e indicadas para a educação do físico.

No final do século XVII, ocorre de fato o nascimento da concepção de “infância” e surge a necessidade de uma educação ajustada às características das crianças. Elas ganham permissão para se comportar e vestir de maneira própria, distinta da dos adultos, e para brincar.

Algum tempo depois, com Friedrich Froebel (1782-1852), o jogo e a brincadeira entram definitivamente para a história da educação, pois a atividade lúdica passa a ser considerada fundamental na aprendizagem. Maria Montessori (1870-1952) e Ovide Decroly (1871-1932) ganham projeção por ressaltar a importância “do brincar” e criam métodos que incluem o lúdico de forma mais sistemática.

Nesse contexto são publicados os primeiros trabalhos inscritos no que hoje conhecemos por psicologia infantil, entre eles as pesquisas de Liev Vygotsky (1896-1934) e Jean Piaget (1896-1980), que ainda orientam fortemente as atividades educacionais.

entre 8 e 12 anos. Ele se encontra, portanto, na fase em que as incursões pelo mundo social extrafamiliar começam a ser fonte de prazer e dor — mas, de qualquer maneira, de crescimento.

As crianças passam a formar grupos a partir de traços de identificação: moram no mesmo bairro, estudam na mesma escola, torcem pelo mesmo time etc. Constroem, enfim, suas regras e, como artifício para fortalecer critérios de identificação, estabelecem oposições e contrastes, como na narrativa: “Naquele histórico jogo entre a rua de Baixo e a do Meio...” (p. 6).

Diferentemente do que acontece em família — que em geral celebra as conquistas e consola os “fracassos” —, fora do convívio familiar é importante para a criança provar competência em alguma coisa. Ser bom em matemática, ser rápido ou bom de bola é como uma senha para se destacar entre os colegas, pertencer à turma, ter um lugar no grupo.

Nessa fase, os companheiros deixam de ser parte do brinquedo e passam a exercer forte influência na construção da auto-imagem. Além disso, o pensamento é dicotômico: a imagem que as crianças fazem de si próprias ou é boa ou não é, e as identidades se definem como vencedoras ou fracassadas, não há meio-termo.

É por isso que a “frangada” de Pedro se torna motivo de uma crise de identidade. Se não é um bom goleiro, então o que ele é?

O PAPEL DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Hoje se compreende que a brincadeira e o jogo são práticas de aprendizagem engendradas nas relações sociais, moldadas por comportamentos culturais e mediadas pela linguagem. Assim, as brincadeiras são atividades sociais aprendidas, que estariam a serviço de necessidades básicas dos indivíduos e seriam capazes de promover o aprendizado.

A brincadeira e o jogo têm lugar desde a primeira infância. Para Vygotsky, a criança bem pequena joga com o adulto porque busca interação; para Piaget, o brincar inicial seria um exercício de repetição motivado por puro prazer. Em outra etapa do desenvolvimento, o “faz de conta” (ou jogo simbólico), para ambos os teóricos, teria função de organizar e (re)significar as experiências.

Mais tarde, o interesse das crianças se volta para os jogos baseados em regras — como o futebol —, que compreendem relações interpessoais e cognitivas mais complexas. A criança tem de integrar uma dinâmica ▶

► em que nem tudo é permitido, em que a interação com os outros jogadores é definida *a priori* e, para ter êxito “na brincadeira”, é necessário conjugar ações concomitantes: fazer antecipações e, ao mesmo tempo, lidar com imprevistos, conhecer, entender, interpretar e julgar regras (gol por impedimento, posição da bola, marcações do campo) etc.

Podemos dizer, então, que a brincadeira é uma forma de engajar as crianças em situações de aprendizagem; que jogos com regras, como o futebol, além de proporcionar exercício físico, envolvem inúmeros aspectos que desenvolvem a capacidade cognitiva; e, por fim, que brincar é uma excelente situação para aprender a agir dentro de um sistema de regras, algo fundamental para a vida adulta e cidadã.

JUÍZO MORAL INFANTIL

Viver de forma cidadã é saber viver em grupo, e isso requer um **comportamento moral**, ou seja, balizado pelo respeito às regras preestabelecidas, pelo controle da liberdade, pelos direitos e deveres de cada um. Mas como desenvolver nas crianças o conceito de moralidade sem cair no moralismo? *Agarra, goleiro!* é um ótimo mote para refletir sobre o assunto.

O “juízo” dos colegas de Pedro é justo? Não é, de certa forma, **perversidade** ou imoralidade atribuir ao menino a pecha de frangeiro e causar tamanho sofrimento? E o conflito pessoal e o isolamento de Pedro? Não foram reações exageradas?

Acontece que Pedro e seus colegas estão justamente vivendo uma fase intermediária no desenvolvimento da maneira de ver o mundo e de pensar que transita entre a rigidez e a flexibilidade, testando resultados de diferentes comportamentos. Na verdade, é isso que faz amadurecer.

COMPORTAMENTO MORAL

Segundo Piaget e muitos de seus seguidores, a criança tem inicialmente uma “moral heterônoma”, ou seja, baseada nos valores do mundo adulto: aquilo que este premia é bom, e o que o aborrece é mau. Nessa fase (até por volta dos 7 anos), a criança não é capaz de levar em conta dados subjetivos da realidade, isto é, formular avaliações e julgamentos próprios. Se alguém quebra um copo propositalmente, é considerado menos “culpado” que aquele que quebra meia dúzia de copos sem querer. A intencionalidade não está em questão porque não é observável.

A partir dos 7 anos, porém, a forma de pensar da criança vai se modificando, e a chegada à adolescência vem acompanhada da capacidade de analisar as situações com maior compreensão das regras sociais (como convenções resultantes de compromissos interpessoais), passíveis de serem mudadas ou negociadas. Assim, a moral “heterônoma” vira “autônoma”.

Entre uma fase e outra há um período (de 7 a 11 anos) em que se compreende que as regras são acordos e que, uma vez estabelecidas, devem ser seguidas com rigor. Entende-se que seus infratores são punidos “sem dó nem piedade”, de forma igualitária, independentemente de particularidades ou circunstâncias.





PERVERSIDADE INFANTIL

Se, por um lado, podemos compreender a rigidez do julgamento como uma fase de transição do desenvolvimento da reflexão e da capacidade de avaliar a realidade, por outro, não há como negar que hoje muitas escolas são palco de relacionamentos pouco saudáveis e até perversos. Esse comportamento foi batizado de *bullying*, termo emprestado do inglês que denomina certa forma de violência física ou psíquica, característica do ambiente escolar, presente não só no relacionamento entre alunos, mas também entre alunos, professores e outros funcionários da escola. Praticar *bullying* é manter comportamento agressivo com intenção de intimidar o outro, em geral mais fraco (física e psicologicamente), causando-lhe constrangimento, dor e/ou angústia. Esses comportamentos agressivos vão desde a atribuição de apelidos jocosos, exclusão do grupo e perseguição até agressões físicas.

A escola é um ambiente que reproduz comportamentos da sociedade em que ela está inserida. Ao mesmo tempo, é a instância transformadora dessa mesma sociedade. Cabe aos educadores não apenas refletir sobre o mundo que se quer construir, como também definir mais claramente práticas cotidianas coerentes com seu ideal.

Para saber mais:

BRUNER, Jerome. *Nova teoria de aprendizagem*.

São Paulo: Bloch, 1976.

Centro de Referência Educacional:

www.centrorefeducacional.com.br

GOLDING, William. *O senhor das moscas*.

Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1954. Romance.

LA TAILLE, Yves de. *Limites: três dimensões educacionais*. São Paulo: Ática, 2000.

PIAGET, Jean. *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus, 1994.

Rappaport, Clara Regina et al. *Psicologia do desenvolvimento*. São Paulo: EPU, 1982.

VYGOTSKY, Liev. *A formação social da mente*.

São Paulo: Martins Fontes, 1987.

DIALOGANDO COM OS ALUNOS

ANTES DA LEITURA

É importante desenvolver nos alunos a capacidade de fazer antecipações sobre as leituras que realizarão, pois o jogo de “adivinhação” que as antecede é fundamental para compreender melhor o texto. Assim, antes de iniciar o livro, os alunos devem folheá-lo, examinar as ilustrações, procurar estabelecer relações entre elas e o título, ler o texto da quarta capa e, com isso, tentar predizer a história. Esse exercício, que aos poucos se torna um movimento natural, ativa conhecimentos sobre o tema, o gênero, o autor, o ilustrador e inúmeros outros aspectos que compõem o texto. Isso gera, durante a leitura, um diálogo entre os conhecimentos prévios e os novos, estimulando no leitor uma postura ativa e crítica.

Nesse momento de exploração, o papel do professor é o de questionar os alunos sobre as hipóteses que vão construindo; não há idéias absolutamente certas ou erradas, mas é preciso dialogar sobre a pertinência das formulações.

DURANTE A LEITURA

Esse mesmo jogo de antecipação pode ser feito enquanto o professor e os alunos lêem o livro em sala. Paradas na leitura ajudam a aguçar a capacidade de antecipar possíveis desfechos, fazer deduções, reformular hipóteses, gerar curiosidade e incentivar a continuidade da leitura.

Outra atividade interessante diz respeito à linguagem. Embora o texto seja simples e coloquial, muitos termos fazem referência ao universo do futebol e podem ser desconhecidos por alguns, sobretudo pelas meninas. Termos como “frango”, “zagueiro”, “atacante”, “bola atrasada”, “pênalti” e “área” podem não fazer muito sentido para quem não conhece futebol. Os alunos mais entendidos no assunto poderiam dar uma explicação sobre o jogo e até organizar uma aula prática.

Outro jogo que aparece na narrativa é o bafo. Essa brincadeira, hoje pouco usual, é excelente para criar situações de interação e aprendizagem na sala de aula. Colecionar figurinhas para um álbum vendido em bancas de jornal ou mesmo criar um álbum e produzir figurinhas relacionadas a algum tema estudado na escola (animais, países, personalidades) pode tornar o aprendizado mais divertido e eficiente, além de propiciar situações de troca e negociação.

É possível também fazer uma incursão por obras de artistas plásticos renomados que fazem referências a brincadeiras e jogos infantis. O *site* www.brincadeirarte.hpg.ig.com.br tem reproduções de algumas obras de artistas plásticos brasileiros



e estrangeiros, entre eles Candido Portinari, Carlos Scliar, Milton Dacosta, Peter Bruegel. Junto às telas há uma breve biografia dos autores e explicações sobre as brincadeiras retratadas. Esse “passeio” pode suscitar a elaboração de uma pesquisa sobre as brincadeiras prediletas das crianças ou de brincadeiras de outros tempos; a elaboração de pequenos textos explicativos sobre elas, de desenhos que retratem as brincadeiras mais expressivas da pesquisa; a produção escrita de breves autobiografias (ou apresentação dos artistas); e, finalmente, uma apresentação do processo e dos resultados do trabalho.

APÓS A LEITURA

Terminar um livro é sempre uma espécie de despedida. Rer ler uma história pode ser tão prazeroso como o primeiro encontro com ela, mas, para a maioria dos leitores, Pedro, seus pais e seu amigo Flavinho ficarão numa curva da memória. Por isso, é uma boa idéia fazer um “bota-fora”. Planejar uma aula especial, com clima de festa, para falar da experiência dessa leitura, para contar os casos pessoais, para refletir conjuntamente sobre o significado de jogar, ganhar e perder uma partida e, principalmente, para falar sobre como lidar com os próprios erros pode ser riquíssimo e um convite para novas aventuras literárias.

ELABORAÇÃO DO GUIA ELLEN ROSENBLAT (PROFESSORA DE LEITURA E ESPECIALISTA EM RECURSOS DIDÁTICOS);
PREPARAÇÃO BRUNO ZENI; *REVISÃO* MÁRCIA MENIN
E CARLA MELLO MOREIRA.

