

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Lucas Fontoura Moreno

**O ENSINO DO *RUGBY* PARA CRIANÇAS E JOVENS DE 9 A 14 ANOS: RELATO
DE EXPERIÊNCIA**

Porto Alegre

2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Lucas Fontoura Moreno

**O ENSINO DO *RUGBY* PARA CRIANÇAS E JOVENS DE 9 A 14 ANOS:
RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Flávio A. de Souza Castro

Porto Alegre

2012

Agradecimentos

Foram cinco anos cursando a graduação, mas para chegar até esse momento, quero expressar minha gratidão a diversas pessoas que fizeram parte da minha vida até aqui.

Quero primeiramente agradecer ao meu amigo Mário Gomes, que desde a 2ª série me acompanha e torce por mim, e a sua família pela qual tenho muito carinho.

Às famílias Behr de Moraes, Hammes Varela, Rocha dos Reis e Miranda: momentos bons ou ruins, estavam me apoiando e incentivando.

À professora Ana Maria Marcon, que me incentivou a cursar a área e é uma referência a seguir. Aos demais amigos do colégio, que por mais que passem os anos a consideração permanece (3E).

Aos professores da graduação em especial: Mário Brauner, que deposita a confiança em mim; Míriam Stock Palma, professora com quem aprendi demais no projeto de extensão; e Flávio Castro, professor orientador que me ajudou nessa reta final do curso. Todos sempre abertos a conversas, queridos e realmente os maiores exemplos que tenho, pessoas que almejo me espelhar.

As pessoas com quem trabalhei ao longo do curso nos projetos de extensão (Érica Santos, Raquel Schutz, Paola Flores, Vanessa Turcati, Eduardo Carmona e Karen Rosa) e nos estágios obrigatórios (Deise Francelle, Gabriela Tudury e Lucas Portela). Pelo companheirismo e aprendizagens compartilhadas.

A família Charrua *Rugby* Clube, pelos ensinamentos de valores que um esporte pode proporcionar e por me fazer gostar tanto desse esporte que cresce a cada dia aqui no sul. Um obrigado especial ao Álvaro Montandon, meu primeiro treinador, Guilherme Marques, pessoa que me ensinou o que é o *rugby* de verdade e ainda trabalhamos juntos na categoria juvenil, a Manuela Meregalli e Filipe Aguiar, que por três anos puxamos juntos para frente a categoria infantil e principalmente meus ex-alunos de ambas as categorias (as crianças e jovens), que aumentam a minha vontade de trabalhar com a educação física.

Aos amigos da EsEF, em especial a turma 2008/1 (barra louca do galão). Aprendi, ensinei, fiz festa, viajei, curti shows, ri e chorei junto com a maioria,

memórias incríveis e a certeza da amizade e carinho permanentes. O meu obrigado especial a: Felipe Marchetti, Felipe Magno, Filipe Mattos, Maurício Maia, Marcela Sanseverino, Leandro Becker, Geison Garcia, Lucas Portela, Bruno Victor, Rodrigo Rodrigues, Luís Nonnemmacher, Fábio Neves e Jéferson Dickel.

À Laís Trentini e sua família, uma pessoa especial em minha vida. Sem o apoio deles talvez esse momento não fosse possível hoje, realmente sou muito grato por tudo.

E o último agradecimento vai para a minha família. Especialmente ao meu pai (Gilvan Moreno) e a minha vó (Geny), pessoas que eu amo demais. São meus exemplos e quero dar muito orgulho a eles.

Sou batalhador, vou ser bom na minha profissão e todos vocês que depositaram um pouco de fé em mim, irão ficar orgulhosos. Obrigado mais uma vez a todos, de coração.

RESUMO

Rugby é uma modalidade esportiva, coletiva e de invasão que vem crescendo de popularidade no Brasil. Este trabalho é um relato da experiência do autor no ensino desta modalidade no projeto Índio Charrua (escola de *rugby* vinculada ao Charrua *Rugby* Clube, de Porto Alegre). Os objetivos desta monografia são: descrever a experiência da vivência do ensinamento do esporte *rugby* para jovens de 9 a 14 anos de idade, descrever a história do projeto Índio Charrua; descrever e discutir os métodos e atividades empregadas e descrever e discutir a participação das crianças e dos jovens no projeto Índio Charrua, a partir da perspectiva do autor e dos participantes. Para tal foram revisados os temas: história e funcionamento do projeto Índio Charrua, conceitos de esporte, importância do desenvolvimento motor para os esportes, papel da competição, axiologia e *rugby*. Foram descritos e discutidos o plano de ensino e planos de aula. Os participantes foram entrevistados. Pode-se concluir que: (1) a modalidade está fortemente vinculada à axiologia, não havendo hierarquização entre técnica, tática e valores no processo de ensino da modalidade; (2) abordagens desenvolvimentistas parecem ser adequadas para o ensino da modalidade e (3) idades muito díspares dificultam o processo.

Palavras-chave: *Rugby*; Axiologia; Desenvolvimento; Esporte; Infância.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

FGR – Federação Gaúcha de *Rugby*

CBRU – Confederação Brasileira de *Rugby*

IRB – International *Rugby* Board

URBA – União de *Rugby* de Buenos Aires

ESEF – Escola de Educação Física

RS – Rio Grande do Sul

UFC - Ultimate Fighting Championship

DM – Desenvolvimento Motor

ABR – Associação Brasileira de *Rugby*

FFR – Federação Francesa de *Rugby*

UAR – União Argentina de *Rugby*

URU – União do *Rugby* do Uruguai

LISTA DE FIGURAS

Figura	Pág.
Figura 1 - As fases do desenvolvimento motor. Fonte: GALLAHUE E OZMUM 2005 p. 57.....	26
Figura 2 - Modelo de Gallahue do desenvolvimento motor durante o ciclo da v Fonte – GALLAHUE E OZMUM, 2005 p.65.....	29
Figura 3 – Frequência relativa dos participantes por idades.....	50
Figura 4 – Frequência relativa geral em relação ao total masculino e ao t feminino.....	51
Figura 5 – Frequencia relativa em relação a porcentagem masculina e femin na faixa etária de 13-14 anos.....	51
Figura 6 – Frequencias relativas a respeito de como conheceu o <i>rugby</i>	52
Figura 7 – Frequências relativas a respeito de por que foi praticar o <i>rugby</i>	53
Figura 8 – Frequências relativas a respeito do motivo pelo qual se mantém <i>rugby</i>	53
Figura 9 – Frequências relativas a respeito de outras práticas esportivas.....	54
Figura 10 – Frequências relativas a respeito das diferenças do <i>rugby</i> para out esportes.....	55
Figura 11 – Frequências relativas a respeito dos tipos de atividades que gost de praticar no <i>rugby</i>	56
Figura 12 – Frequências relativas a respeito das subdivisões das atividades c gostam de praticar no <i>rugby</i>	56
Figura 13 – Frequências relativas a respeito do porquê gostam das ativida praticadas no <i>rugby</i>	57
Figura 14 - Frequências relativas a respeito dos tipos de atividades que r gostam de praticar no <i>rugby</i>	58
Figura 15 - Frequências relativas a respeito das subdivisões das atividades c não gostam de praticar no <i>rugby</i>	58
Figura 16 - Frequências relativas a respeito do porquê não gostam das ativida praticadas no <i>rugby</i>	59

LISTA DE QUADROS

Quadro	Pág.
Quadro 1 – Relação de habilidades individuais com o início do aprendizado faixa etária de 9 a 14 anos de idade. Fonte: Arias, 2005 p. 4.....	45
Quadro 2 - Diferenças relativas as escolas uruguaia e francesa e das categoria cada instituição em relação ao número de jogadores, número de tempos, minu por tempo, dimensões do campo e tamanho da bola.....	46
Quadro 3 - Definições de normatizações das leis de jogos adaptados escola.....	46
Quadro 4 – Definições de normatizações das leis de jogos adaptados na esc uruguaia.....	47

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO E OBJETIVOS.....	10
2 HISTÓRIA E REALIDADE DO PROJETO ÍNDIO CHARRUA	12
3 REVISÃO DE LITERATURA.....	18
3.1 O RUGBY	18
3.2 LINGUAGEM DO <i>RUGBY</i>	19
3.3 ESPORTE PARA CRIANÇAS E JOVENS.....	21
3.4 AXIOLOGIA NO ESPORTE E NO <i>RUGBY</i>	32
3.4 DIDÁTICA DO <i>RUGBY</i>	38
4 RELATO	48
4.1 ALUNOS DO PROJETO ÍNDIO CHARRUA	48
4.2 PLANO DE ENSINO	60
4.3 METODOLOGIA	61
4.4 AVALIAÇÃO.....	62
4.5 PLANOS DE AULA CARACTERÍSTICOS	63
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS	67
Apêndice A – Plano de Ensino da escola de <i>rugby</i> infantil Índio Charrua	71
Apêndice B – Planos de Aula da escola de <i>rugby</i> infantil Índio Charrua	75

1 INTRODUÇÃO E OBJETIVOS

O projeto da escolinha infantil do Charrua *Rugby* Clube está em funcionamento desde o mês de abril de 2010, tendo uma hora e meia de aula semanal, aos sábados pela manhã na ESEF. Como estudante de Educação Física e jogador de *rugby*, estou envolvido neste projeto desde seu início, tendo participado de sua elaboração, divulgação, construção do planejamento, dos planos de aula e, principalmente, da aplicação dos mesmos.

Este projeto de escola de *rugby* possuía dois objetivos iniciais: levar a prática do *rugby* a crianças de escolas particulares e criar uma categoria de base a fim de formar futuros jogadores para o clube, ou, caso os participantes não fossem atletas da modalidade no futuro, que, conhecendo a modalidade, participassem dela em outras atividades (divulgação, administração, formação, treinamento) da mesma. Esses objetivos seriam viabilizados com a cobrança de uma taxa mensal dos pais ou responsáveis, podendo assim, o projeto ser auto sustentável, a fim de que problemas como a renovação de materiais, maior quantidade dos mesmos e aluguel do campo não fossem empecilhos para sua realização.

Este trabalho trata de um relato de experiência no que tange ao processo de ensino-aprendizagem na escolinha de *rugby* “Índio Charrua”. Trabalhando a modalidade entre crianças e jovens de 9 a 14 anos, com o objetivo de desenvolver habilidades motoras fundamentais, princípios do esporte, assim como formação de atletas e cidadãos. Assim pretende tratar das facilidades e dificuldades encontradas ao longo do percurso, dos métodos de ensino utilizados, do desenvolvimento dos alunos em relação às habilidades, ao conhecimento geral da modalidade e dos valores do esporte.

Para este relato de experiência foram traçados, como **objetivo geral** descrever a experiência da vivência no ensinamento do esporte *rugby* para jovens de 9 a 14 anos de idade e, como **objetivos específicos**, descrever a história do projeto Índio Charrua; descrever e discutir os métodos e atividades empregadas e

descrever e discutir a participação das crianças e dos jovens no projeto Índio Charrua, a partir da perspectiva do autor e dos participantes.

2 HISTÓRIA E REALIDADE DO PROJETO ÍNDIO CHARRUA

No ano de 2010, a escola de *rugby* Índio Charrua começou a funcionar com três professores e dois estudantes de Educação Física. Mas, devido a outros compromissos profissionais ou acadêmicos, e como o trabalho era (e ainda é) voluntário, normalmente apenas dois, dos cinco, participavam efetivamente dos dias de aulas, em um sistema de revezamento entre os cinco envolvidos.

A forma de divulgação do projeto que desenvolvemos, à época, foi de visitar escolas particulares para realizar clínicas de *rugby*, quando ensinávamos o básico, com demonstrações, palestras e aulas práticas. Tal experiência inicial não funcionou, pois demandava tempo que não dispunhamos. Era comum as aulas demonstrativas serem para 80 crianças e nenhuma chegava ao projeto da escola. Em 2012, após conversas com professores ligados aos Bandeirantes *Rugby* Clube (São Paulo), e sendo apresentada no 1º Fórum Sul-Americano de *Rugby* realizado no ano de 2012, uma Organização Não-Governamental (ONG) chamada “Hurra!”, verificamos que este era um fato normal: havia clínicas para 300 crianças e apenas 20 chegavam ao projeto de escola, ao longo dos meses posteriores às palestras e aulas práticas. A partir dessas informações, nosso público alvo se tornou, então, a comunidade mais carente do entorno da ESEF, pelo bairro Jardim Botânico e adjacências.

Sem um plano de ensino feito, nos reuníamos uma vez por mês para decidir o que iríamos trabalhar e construíamos os planos de aula do mês. Como quase ninguém tinha experiência em lecionar o esporte *rugby* com base nas etapas de desenvolvimento para as crianças e jovens, e sem ter uma forte diretriz, ficavam, inicialmente, muitas dúvidas do que ensinar e como ensinar o *rugby* de modo mais adequado à faixa etária dos participantes do projeto.

Após um ano do início do projeto, em 2011, somente duas pessoas continuaram no trabalho. Mas, antes de começarmos com as aulas, tivemos

participação de três voluntários, que não atuavam na área da educação física, dispostas a ajudar em diversas tarefas. Criamos então um plano de ensino visando o ensino de conceitos básicos do esporte tanto em aulas práticas, quanto em teóricas, desenvolvendo habilidades cognitivas, sociais e atitudinais entre os integrantes do projeto.

Como, no estado do Rio Grande do Sul, as únicas categorias de bases criadas eram a do Charrua *Rugby* Clube e uma parceria do próprio Charrua com o S.C. Internacional, no projeto Interagir, jogos eram momentos raros de acontecer. Assim, nossos maiores objetivos (dos professores da escolinha) eram ensinar valores que julgamos adequados ao desenvolvimento dos participantes, de modo sempre aliado à prática esportiva do *rugby* de forma lúdica e criativa, sem focar de modo intensivo no jogo competitivo.

Diversos motivos levaram o projeto Índio Charrua a não desenvolver jogos de *rugby* propriamente ditos:

1. o *rugby* infantil, sendo pouco conhecido no Rio Grande do Sul, carrega muito preconceito, relacionado à esporte agressivo; embora possa ser praticado de diferentes formas, como o *tag rugby* (*rugby* com fitas laterais), *touch* (para com o toque, quase um pega-pega), e o *rugby* como é jogado só que com regras adaptadas para os menores, como é comum na Argentina (país com grande destaque no *rugby* mundial);
2. haveria somente mais um time, faixa etária, no RS para jogos e integração;
3. tínhamos e temos um pequeno grupo com idades díspares;
4. problemas relativos a financiamentos. Mesmo tendo Uruguai e Argentina perto, é difícil conseguir verba para viagens a fim de disputar jogos oficiais.

Com conversas e consultas realizadas com Flávio Santos, um dos educadores da *International Rugby Board* (IRB) do Brasil, foram cedidos materiais didáticos de apoio da Unión de *Rugby* de Buenos Aires (URBA), *Federación* de

Rugby do Chile e Niterói *Rugby* (clube do Rio de Janeiro) para um melhor desenvolvimento do *rugby* infantil no estado. Por meio da leitura desses textos, nossos plano e métodos de ensino do que ensinar e como ensinar se tornaram mais claros e dinâmicos, nos possibilitando assim, criar aulas com maior repertório, qualidade e segurança no campo.

Em dias de chuva fazíamos aulas em salas, então criamos uma apostila para os nossos alunos lerem como referência. Este material contém informações sobre o que é o *rugby*, o espírito, o jogo, as posições das diferentes modalidades do *rugby* (*union* e *seven*), equipamento, tipos de pontuação, regras do jogo, infrações, atitudes do jogador, a arbitragem e algumas sinalizações, a história do clube, curiosidades, quem é o índio Charrua, hino do clube, títulos do clube, jogadores que foram para a seleção brasileira e o *rugby* no mundo. Com o material didático fazíamos aulas, gincanas de perguntas e respostas, e, em outros momentos assistíamos a filmes de *rugby*.

Em setembro de 2011, viajei ao estado de São Paulo para realizar curso de *rugby* infantil, ministrado pelo professor Júan Casajus, graduado como educador da IRB. O curso em si foi curto, mas de grande valia, já que conseguiu dissolver várias dúvidas quando o público de ensino no *rugby* são as crianças e os jovens. Percebi, então, que o trabalho que estamos desenvolvendo estava no caminho certo, sem tentar pular etapas e trabalhando sempre com a questão da segurança e diversão dos alunos.

Por outro lado, o que nos diferencia, e muito, das escolinhas que existem em São Paulo e Rio de Janeiro, é a quantidade de praticantes e o número de vezes que eles têm a prática por semana. Aqui somos menos e temos menos horas por semana para desenvolver as atividades em comparação a outros centros

Em 2012, a idéia era aumentar o número de aulas por semana apenas, pois, analisando subjetivamente, a maioria dos participantes demonstrava dificuldades em lembrar questões abordadas na aula passada. Com um professor fixo no elenco e mais dois professores formados que vão esporadicamente, o aumento da frequência

das aulas se tornou fora da realidade de nosso objetivo. Para compensar essa dificuldade, construímos outros métodos, criando uma página na rede social *Facebook*, para os alunos e professores da escola de *rugby* infantil Índio Charrua, de modo a facilitar a comunicação e compartilhar idéias, materiais didáticos e vídeos. Esta estratégia foi na tentativa de aumentar o interesse do alunado e unir mais o grupo.

Até o momento, em 2012, foram realizados treinos práticos presenciais e, um evento entre as crianças do Charrua *Rugby* Clube e do Serra *Rugby* Clube. Um dia planejado especialmente para as 34 crianças presentes, com treinos, refeições e jogos, proporcionando integração entre as crianças e os jovens de ambos os clubes.

Construímos (Lucas Moreno e Filipe Aguiar) uma matéria sobre outro evento que ocorreu com a categoria infantil nesse ano de 2012, que acabou sendo publicado no site do próprio clube. Esta foi o maior evento infantil desde o início do Charrua *Rugby* Clube (<http://www.charruarugby.com/site/detalhesNoticia.php?idConteudo=156>):

Sábado (17/11) , na Escola de Educação Física da UFRGS, foi realizado amistoso de rugby entre Charrua e São José (SP) na categoria m14. Um jogo onde os jovens puderam se divertir e mostrar o que é o rugby de verdade, puro, jogado de alma e coração. O jogo foi dividido em quatro tempos de 15 minutos, cada tempo contendo uma especificidade. Nesta tarde o importante não era vencer ou perder, mas sim jogar com o coração de um verdadeiro rugbier e de um guerreiro Charrua. Mostrar a garra e honra que tanto falamos e mostrar o porquê de ir todos os sábados de manhã treinar. Mostrar para os amigos e familiares o porquê do rugby ser tão importante e envolvente em suas vidas. E a gurizada mostrou! Os professores da categoria infantil estão muito orgulhosos do desempenho dos novos rugbiers. Os jovens charruas tiveram e honra e prazer de enfrentar a equipe que visa o alto rendimento do São José R.C., e mesmo a equipe do Charrua tendo um caráter sócio-educativo fez um jogo muito duro. As meninas que participaram se mostraram muito corajosas ao enfrentar um time somente de meninos.

O jogo:

1º tempo: 12 contra 12, o Charrua acabou se saindo melhor, se sentindo mais a vontade com o jogo que têm vivenciado e o placar acabou 7x5 Charrua.

Try tradicional de um pick and go que veio desde o meio de campo com um ritmo muito forte.

2º tempo: 15x15, primeira vez que o m14 charrua jogou rugby union. Sendo assim a equipe do São José mostrou ter diferenciais individuais e um coletivo superior, e não perdiam a posse de bola. Já a equipe do Charrua, acabou se perdendo na formatação do jogo e passou somente a defender, terminando a segunda etapa em 12 a 0 para a equipe joseense. Neste período do jogo a capitã charrua, Mariana Araújo se machucou, e a equipe sentiu uma baixa na moral perdendo seu ponto de referência permitindo ao São José o controle das ações do jogo – a jovem capitã se recupera bem e logo estará de volta.

Nestes dois tempos de jogo pode se perceber os padrões de jogo bem estabelecidos das duas equipes. O Charrua com mais ênfase no jogo de fases curtas, sem utilizar muitas linhas de passe e com superioridade no scrum, por ter mais peso. O São José mais lúcido e com mais alternativas, como jogo de fases e abertura de bolas para linhas de passe, com superioridade no lateral. Ambas as equipes se mostraram muito duras nos tackles e diversos “uow!” foram ouvidos na arquibancada.

3º tempo: foi reservado a dar experiência aos atletas iniciantes e teve um caráter mais formativo, com jogadas mais simples e mais contato.

4º tempo: foi reservado a integração entre as equipes, com a mistura dos jogadores e um caráter mais lúdico sem perder a competitividade e de confraternização. Atletas do Charrua e São José se mesclaram para formar as equipes.

As habilidades individuais dos atletas charrua aplicadas ao jogo, prioridade do trabalho, foi satisfatório segundo a avaliação dos professores. Agora os objetivos se voltam a desenvolver os aspectos coletivos do jogo, algo deficitário na partida.

Após o jogo os jogadores tiveram atividades recreativas como guerra de bexiguinhas e trote. Sobrou pra todo mundo: novatos, veteranos, professores e árbitro.

O terceiro tempo foi muito divertido, com música, comida, bebida e as tradicionais trocas de presentes entre os clubes. Diversos jogadores trocaram camisetas, o que demonstra que essa partida criou laços de amizade que serão mantidos e recordados eternamente.

O Charrua R.C. agradece principalmente ao São José Rugby por essa oportunidade, de um jogo duro de rugby; aos pais das crianças, aos jogadores e amigos do clube por ajudarem no grande feito de ontem em diversas tarefas; à professora Manuela Meregalli, ao professor Filipe Aguiar e ao professor Lucas Moreno por toda sua dedicação, e por organizarem tudo para que acontecesse da melhor forma possível; e principalmente aos jovens, que motivam todo o trabalho e que sem os quais nada disso teria acontecido.

Agora é levar a ovalada para frente e planejar o que de melhor pode ser feito para nossas crianças e jovens para que no ano que vem, possamos ter mais pessoas, mais jogos e mais festas.

REVISÃO DE LITERATURA

Esta revisão de literatura, a fim de subsidiar o relato de experiência com a modalidade em questão, aborda os seguintes temas: o *rugby*, termos específicos do esporte, esportes para crianças e jovens (desenvolvimento motor e competição), axiologia no esporte e no *rugby* e didática do *rugby*.

3.1 O RUGBY

O *rugby* é o segundo esporte mais praticado no mundo e vem crescendo no Brasil, que ocupa o trigésimo terceiro lugar no *ranking* da *International Rugby Board* (IRB) (2012). O Rio Grande do Sul é o segundo maior pólo de *rugby* no Brasil – possui vinte e seis centros de desenvolvimento nas diferentes categorias (masculino, feminino, juvenil e infantil). É uma modalidade que pode ser classificada como coletiva, de interação com o adversário e de invasão ou territorial.

É praticado entre dois times e tem, por objetivo principal, chegar, apoiando a bola ao solo, na zona denominada *in-goal*, que se encontra no fundo de área do adversário, marcando pontos para o time, tal jogada se chama *try*. Além dessa forma de marcar pontos, há mais três possibilidades, todas em direção ao “H”, estrutura que é a meta no jogo: chute de conversão, que é um bônus após o *try*; *drop-goal*, chute de bate pronto; e o chute de penal, quando acontece alguma infração mais grave. O jogo é dividido em dois tempos de quarenta minutos, e o campo tem um tamanho de 100 m de comprimento por 70 m de largura. Na modalidade *union*, são 15 jogadores em cada time, um total de 30 pessoas em campo, em busca de ter a bola ovalada em posse própria e fazer sua estratégia de ataque, vencendo a defesa adversária.

Por ser o *rugby* uma modalidade que pode ser classificada como cooperativa, de invasão, com afrontamento entre os jogadores, o esporte em si se torna bastante completo, quando comparado a outros esportes: há quedas proporcionadas pelo adversário, como em um esporte de combate; chutes como no futebol; disputas de

bolas no ar, igual ao basquete; corridas assim tal o atletismo; exige força, tanto quanto o levantamento de peso; linhas de ataque semelhante com a de handebol.

Porém, para as categorias infantis e juvenis, o esporte sofre modificações. As regras são adaptadas para tornar o jogo mais seguro, e questões como dimensões do campo, quantidade de jogadores, tempo jogado, e tamanho da bola são modificadas, para tornar o jogo com maiores ações vivenciadas por cada indivíduo e, também, a fim de respeitar as capacidades físicas individuais, tendo em vista o processo de maturação de cada praticante.

3.2 LINGUAGEM DO RUGBY

Para uma melhor compreensão do que está sendo tratado no trabalho, é preciso entender termos específicos que são usados na modalidade estudada:

- “*HOOQUEAR*”: quando formado o *scrum*, o jogador que está no meio da primeira linha pode puxar a bola com o pé para a sua equipe.
- *BACKS*: ou três-quartos, são responsáveis pelo jogo aberto, aproveitando os espaços em campo, imprimindo velocidade ao jogo.
- *DROP-GOAL*: chute de bate-pronto que acontece no jogo em movimento, bucando passar por cima do travessão entre os postes, vale 3 pontos.
- FASES ESTÁTICAS E DE MOVIMENTO: o *rugby* se caracteriza por fases estáticas (*scrums* e *line-outs*) e fases de movimentos organizados (jogo agrupado) (COLLINET e NÉRIN, 2006).
- *FOWARD PASS*: infração leve, acontece quando a bola é passada com as mãos para frente, como penalidade a equipe não infratora tem o direito de introduzir a bola no *scrum*, colocando a bola em disputa.
- *FOWARDS*: os mais fortes do time, são responsáveis principalmente pelas fases estáticas, aglomeram a defesa em pontos do campo, forçando-a a criarem espaços.

- *FREE KICK*: saída de jogo rápida, no qual o jogador executa um chute curto na bola para si e a retoma com as mãos, tanto para fazer uma corrida, como para realizar um passe, acelerando o jogo ofensivo no meio do retorno da defesa.
- *HAND-OFF*: recurso usado para tirar com o braço o adversário que se aproxima do portador da bola.
- *IN-GOAL*: é uma área de mais ou menos 10 metros de comprimento por mais ou menos 70 metros de largura no fundo de cada campo, delimitada para realizar o *try*.
- *INVESTIDA*: entrar em contato ao adversário.
- *KNOCK-ON*: infração leve, acontece quando o portador da bola a deixa cair para frente, como penalidade a equipe não infratora tem o direito de introduzir a bola no *scrum*, colocando a bola em disputa.
- *LINE-OUT*: é a outra formação estática que tem no jogo, acontece quando a bola sai pela linha lateral. Os dois times se posicionam perpendicular a linha lateral e paralelamente ao time adversário formando um corredor, onde podem simplesmente saltar, ou levantar um companheiro para recuperar a posse de bola. A equipe que tem o direito de jogar a bola para o reinício da partida tem vantagem por causa dos códigos estabelecidos do seu próprio time, mas o lançador tem que jogar a bola no meio do corredor, podendo assim haver disputa entre os dois times.
- *MAUL*: outra formação de movimento, acontece quando o portador da bola entra em contato com o adversário sem ser levado ao solo. O *maul* surge quando o portador da bola e mais um de cada equipe pelo menos, unem forças (em contato), avançando em direção ao *in-goal* adversário.
- *PENAL*: acontece após alguma infração grave, como o *tackle* alto (jogo perigoso). Isso dá quatro alternativas para o time que sofreu o *penal*: 1) realizar um *scrum*. 2) saída rápida de jogo com um *free kick*. 3) chutar a bola que está fixa ao solo em direção aos postes por cima do travessão, tentando assim converter mais 3 pontos para sua equipe. 4) chutar a bola para a lateral e a posse ainda ser do time que a chutou.
- *RUCK*: uma formação de movimento (acontece no jogo sem pausas) que se origina do *tackle*, é uma das formações móveis com disputa de bola no solo.

- SAÍDAS DE JOGO: inícios e reinícios (após *try* e conversão) de jogo realizados com chute de *drop*.
- *SCRUM*: é uma forma de reinício de jogo (formação estática), após uma infração leve como deixar a bola cair para frente (*knock-on*) ou passar a bola com as mãos para frente (*foward pass*). É uma disputa física de oito contra oito pessoas, no rugby *union*, formando como se fosse uma “aranha”.
- *SEVEN*: modalidade olímpica, jogada por sete jogadores cada time com dois tempos de sete minutos cada e dimensão de campo de mais ou menos 70 metros de largura e 100 metros de comprimento.
- *SIDE-STEP*: troca de pisadas para desviar do oponente, facilitando a busca pelo *try*.
- *TACKLE*: é o ato de levar o adversário ao solo impedindo o avanço ofensivo.
- TERCEIRO TEMPO: sendo uma tradição e uma das principais características do *rugby*. Fomenta a amizade e camaradagem entre cada instituição, após cada jogo, jogadores, treinadores, árbitros e pais se reúnem para celebrar mais um dia de *rugby* (URU, 200?).
- *TRY*: é quando o jogador que está com a bola, entra na área de *in-goal*, e a apoia com o corpo estando ao mesmo tempo em contato com o solo, vale 5 pontos.
- *UNION*: modalidade jogada no campeonato mundial masculino, com as mesmas dimensões de campo, mas com quinze jogadores para cada lado e dois tempos de quarenta minutos.

3.3 ESPORTE PARA CRIANÇAS E JOVENS

De modo geral, segundo Gaya e Torres (2004), é possível entender o esporte como um representante de um componente cultural de significativa importância na vida de todos os povos. Ou seja há manifestação esportiva em várias culturas. Ainda segundo Gaya e Torres (2004), a partir do nível de rendimento, dos regulamentos e competições, esporte pode ser configurado em:

1. alto rendimento: os fundamentos técnicos e sincronização dos elementos de desempenho são maximizados. De acordo com Gaya e Torres (2004), é uma prática

seletiva através do talento esportivo, mas sem deméritos em proporcionar diversas situações para o desenvolvimento social e moral dos praticantes;

2. esporte escolar: Gaya e Torres (2004) trazem que o esporte escolar é baseada na formação sobre valores, atitudes, habilidades e conduta humana. Não quer dizer que não tenha maximização dos fundamentos de cada modalidade, mas se esses se encontram em segundo plano, oportunizando aprofundamento das práticas esportivas. Já para Azevedo e Shigunov (2001), o esporte, na educação física escolar, serve para ensinar uma base motora adequada, para que o alunado possa praticar de forma eficiente, sem buscar a forma adequada da técnica;

3. lazer: quando são minimizadas a formalidade e o rigor dos regulamentos, abrindo-se oportunidades para a mudar forma, espaço, técnica e participação, segundo Gaya e Torres (2004). Esporte mais livre de regras, desenvolvido com maior criatividade e adaptado para o tipo de grupo que se encontra. Prioriza a participação e inclusão dos indivíduos;

4. reabilitação ou reeducação: formas diferenciadas de regulamentos e competições devido as diversas possibilidades físicas, motoras e orgânicas dos participantes, segundo Gaya e Torres (2004). Sendo o esporte um coadjuvante na educação física especial, promovendo a saúde. Podendo ser visto de outra forma, mas ainda dentro da área da promoção de saúde, Azevedo e Shigunov (2001), trazem que não é somente para tornarem os jovens mais ativos, mas também que adotem um estilo de vida com maiores práticas corporais quando adultos. Fugindo um pouco da idéia que o esporte de reeducação e reabilitação seria somente para a educação física especial.

De acordo com Gaya e Torres (2004), podemos interpretar o esporte como um fenômeno poliformo (diversas e distintas formas de manifestação com distintas características) e polissêmico (as diversas formas de manifestação ainda apresentam diversos sentidos para quem participa do fenômeno esporte). É clara a percepção que podemos ter de uma classificação da prática esportiva para a outra. Quando o esporte é trabalhado sem levar em consideração suas diferentes formas e sentidos, se torna singular (reduzindo suas possibilidades de significados), mas o

objetivo dessas práticas, é que não caminhem sozinhas, sempre aliando-se uma com as outras, fazendo-nos acreditar que o esporte pode sim, ser visto de forma plural. Por exemplo, o esporte de lazer visa a participação e a inclusão, mas não deixa de lado a busca do auto-rendimento (rendimento próprio), conforme Gaya e Torres (2004).

Segundo Azevedo e Shigunov (2001) deve-se considerar as diferenças entre os alunos, assim, para alcançarmos todos, as diferenças não podem ser ignoradas nas práticas, ou seja, há pluralidade, também, nas formas de expressão dos praticantes dentro de cada esporte. Outro exemplo, é quando o esporte é trabalhado na escola na forma tradicional, sendo tratado na ótica do alto rendimento, com características singulares, deixando a desejar em outros aspectos. Exemplificado por Gaya e Torres (2004): em vez de pegar o tempo de uma corrida de velocidade com o cronômetro, porque não amarrar uma longa fita à cabeça do aluno e deixando como objetivo que a fita não encoste no chão? Paradigmas esses que podem ser quebrados, se não visualizarmos o esporte somente como um, e sim dando sua pluralidade, juntando todas as suas configurações, podendo ser o voleibol jogado com mais jogadores, mais toques, quiçá até com um quique, criando uma maneira que se adeque melhor ao grupo que está sendo desenvolvido o trabalho, tornando-o mais divertido ao mesmo tempo.

Entendendo assim, que o esporte deve ser visto e trabalhado aliando todos as suas “faces”, sabe-se também que há grande discussão a respeito de como o esporte pode ser trabalhado na sua excelência para crianças e jovens. Mas o que se entende por excelência nesse público é a questão de ter objetivos bem definidos e maximização de desempenho, não deixando de lado aspectos de formação e educação, proporcionando aspectos bastante positivos, segundo Gaya e Torres (2004), que também afirmam que alguns autores da pedagogia ainda discutem de modo aprofundado essas práticas e seus significados.

Deste modo, quando se aborda o esporte para crianças e jovens deve-se levar em consideração questões como as fases e estágios de desenvolvimento motor, a competição, as práticas pedagógicas específicas e os seus objetivos e os valores inerentes à formação esportiva.

De modo específico, o Projeto Índio Charrua apresenta um grupo heterogêneo no que se refere às idades, que variam de 9 a 14 anos, assim é necessário discorrer sobre alguns aspectos ligados ao desenvolvimento motor.

O desenvolvimento motor pode ser conceituado, segundo Gallahue e Ozmun (2005) como um processo fase-estágio. O que acaba por nos indicar um “norte” de orientações para a descrição e explicação do comportamento motor. De acordo com tais autores, as teorias de desenvolvimento motor tomam os fatos existentes sobre o organismo e fornecem um modelo desenvolvimentista congruente com os fatos.

O desenvolvimento motor é dividido em fases, desde o nascimento até o estágio adulto (GALLAHUE e OZMUN, 2005). Gallahue e Donnely (2008, p. 36) alegam que o desenvolvimento motor vai além da fase adulta, cessando somente na morte. Estamos envolvidos no processo permanente de aprender a movermo-nos com controle e competência, em reação aos desafios que enfrentamos diariamente em um mundo que está em constante mudança progressiva do comportamento motor durante o ciclo vital (GALLAHUE e OZMUN, 2005; GALLAHUE e DONNELLY, 2008, p. 36). Pode-se assim observar diferenças no comportamento motor por três fatores: fatores próprios do indivíduo, estímulos do ambiente que interage e a tarefa em si, algo que será abordado mais para frente.

Gallahue e Ozmun (2005) reiteram que o movimento observável pode ser agrupado em três categorias: movimentos estabilizadores, locomotores e manipulativos – o primeiro refere-se ao equilíbrio em relação à força da gravidade; o seguinte, a movimentos que envolvam mudanças na localização do corpo relativamente a um ponto fixo na superfície; e o último, à manipulação motora rudimentar (aplicar força sobre ou receber força de objetos) ou refinada (uso complexos das mãos e punhos). Há diversas combinações entre essas três classificações de movimentos.

As habilidades motoras de equilíbrio são a base para os outros dois tipos de movimento, às vezes denominadas como habilidades não locomotoras, exercendo atividades que se mantêm no mesmo lugar, mas movendo-se no próprio eixo, tanto horizontal quanto vertical (GALLAHUE e DONNELLY, 2008).

“Se o movimento serve como janela para o processo de desenvolvimento motor, então a maneira de estudar esse processo é pelo exame da progressão sequencial de habilidades motoras ao longo de toda a vida”. (GALLAHUE e OZMUN, 2005, p. 56 e 57).

O movimento está inserido nas quatro fases do desenvolvimento desde o período dentro do útero até a idade adulta. Na Figura 1 está representada a ampulheta sugerida por Gallahue e Ozmun (2005) dividindo as faixas etárias e os estágios do DM (desenvolvimento motor) que estão subdivididas dentro das fases motoras.

As fases do desenvolvimento motor



Figura 1 - As fases do desenvolvimento motor. Fonte: GALLAHUE E OZMUM, 2005 p. 57.

Como os alunos do projeto encontram-se na faixa etária dos 9 aos 14 anos de idade, não cabe a esta pesquisa aprofundar a abordagem das fases motoras reflexivas, rudimentares e fundamentais, sendo somente a fase especializada interessante para este estudo. Esta fase, como demonstra a Figura 1, começa por volta dos 7 anos de idade e continua por toda a vida adulta, subdividindo-se em três estágios: transitório, de aplicação e de utilização permanente.

As habilidades motoras especializadas são resultado da fase de movimentos fundamentais no estágio maduro (período no qual a criança descobre como desempenhar diversos movimentos isoladamente e depois de forma combinada), de acordo com Gallahue e Donnely (2005). É um período em que as habilidades de movimento estabilizadoras, locomotoras e manipulativas fundamentais são progressivamente refinadas, combinadas e elaboradas para o uso em situações crescentemente exigentes – como quando os atletas de *rugby*, em determinados momentos do jogo, necessitam combinar corrida, recepção e passe de bola, exigindo a combinação de pelo menos dois tipos de movimentos, os locomotores (corrida) e manipulativos (aplicar e receber força perante um determinado objeto). Além de depender dos resultados da fase dos movimentos fundamentais, o aparecimento e a extensão de habilidades na fase de movimentos especializados também dependem de fatores da tarefa, individuais e ambientais, segundo Gallahue e Ozmun (2005). Tarefa: atividade a ser desempenhada; individuais: questões hereditárias como peso, altura e hábitos; ambientais: grupo social em que se está inserido.

A fase motora especializada é subdividida em três estágios:

- Estágio transitório, que vai dos 7 aos 10 anos de idade. Segundo Haubenstricker e Seefeldt (1986, apud Gallahue e Ozmun, 2005, p. 61 e 62), as crianças entram nesse estágio por volta dos 7-8 anos de idade. Gallahue e Ozmun (2005) trazem que as habilidades motoras transitórias contêm maior forma, controle e precisão quando comparadas com os movimentos fundamentais. São aplicações dos movimentos padrões nos esportes, ambientes recreacionais, jogos e em situações da vida diária em formas mais específicas e complexas. Demonstrando interesses em diversos esportes mas com poucas habilidades pode ocorrer um fenômeno chamado de barreira de proficiência, que é quando a criança não sofreu estímulos suficientes para atingir um nível de estágio maduro na fase fundamental dos movimentos (GALLAHUE e DONELLY, 2008). De acordo com Gallahue e Ozmun (2005), é um período agitado, pois as crianças apresentam rápida evolução em suas habilidades motoras, tornando-se, como objetivo dos pais, professores e treinadores

criar modos para ajudar as crianças na qualidade de seu controle e competência motora em inúmeras atividades.

- Estágio de aplicação, aproximadamente dos 11 aos 13 anos de idade. De acordo com Gallahue e Donnely (2008, p 65), o indivíduo começa a tomar decisões conscientes a favor ou contra sua participação em certas atividades, dando preferências as experiências bem sucedidas anteriormente. Há uma percepção da criança e do jovem sobre obter satisfação e sucesso ou não inerente à tarefa, a si mesma e ao ambiente, buscando a competência. Essa consciência do indivíduo limita suas escolhas, podendo a criança escolher esportes que há ou não contato físico, esportes aquáticos, de quadra ou até mesmo a dança. Gallahue e Ozmun (2005) trazem que é a época para refinar e usar habilidades mais complexas em jogos avançados e atividades de liderança nos esportes escolhidos. Talvez a criança ou o jovem não percebam muitas oportunidades após seu auto-exame, mas esses tipos de atividades possibilitam que se crie a confiança necessária para manter o sujeito no meio que frequenta.

- Estágio de utilização permanente, dos 14 anos de idade e com continuação por toda a vida adulta. É o auge do processo de desenvolvimento motor. Segundo Gallahue e Ozmun (2005), interesses, competências e escolhas feitas durante a fase anterior são adquiridos e, mais tarde, refinados e reaplicados em atividades recreativas e até em situações do cotidiano. Fatores como a tarefa, características hereditárias e o meio social em que se está inserido podem ajudar o jovem a obter seu sucesso pessoal ou não, tendo assim uma linha tênue definida por detalhes construída ao longo da trajetória em cada estágio de desenvolvimento de cada fase motora.

Na fase de habilidades motoras especializadas, o sucesso depende dos movimentos fundamentais maduros. Há uma evolução do estágio transitório, progredindo para os estágios de utilização permanente, e de acordo com Gallahue e Ozmun (2005), as habilidades motoras especializadas são aplicadas à via diária e a experiências recreativas e esportivas.

Por outro lado, sabemos que cada indivíduo é único e, como Gallahue e Ozmun (2005) trazem, é possível perceber que as idades postas na Figura 1 são

apenas uma ilustração em um amplo conceito, pois os indivíduos frequentemente trabalham em fases diferentes, dependendo de seus ambientes, experiências e de certas estruturas genéticas. É possível termos jogadores com 12 anos de idade que corram e chutem uma bola demonstrando controle e habilidades desenvolvidas, trabalhando na fase de movimentos especializados, no estágio de utilização permanente, em atividades locomotoras e manipulativas ainda mais pela cultura do futebol que há no estado, mas ao mesmo tempo estar no estágio elementar da fase de movimentos fundamentais em atividades estabilizadoras. Deste modo, o conhecimento, e sua aplicação, das etapas de desenvolvimento motor, passa a ser fundamental quando da prática esportiva, ensino e treinamento, de crianças e jovens, a fim de planejar e executar atividades de acordo com as etapas de cada indivíduo.

Com essas informações Gallahue e Ozmum (2005) criaram um modelo de ampulheta do desenvolvimento motor durante o ciclo da vida (Figura 2).

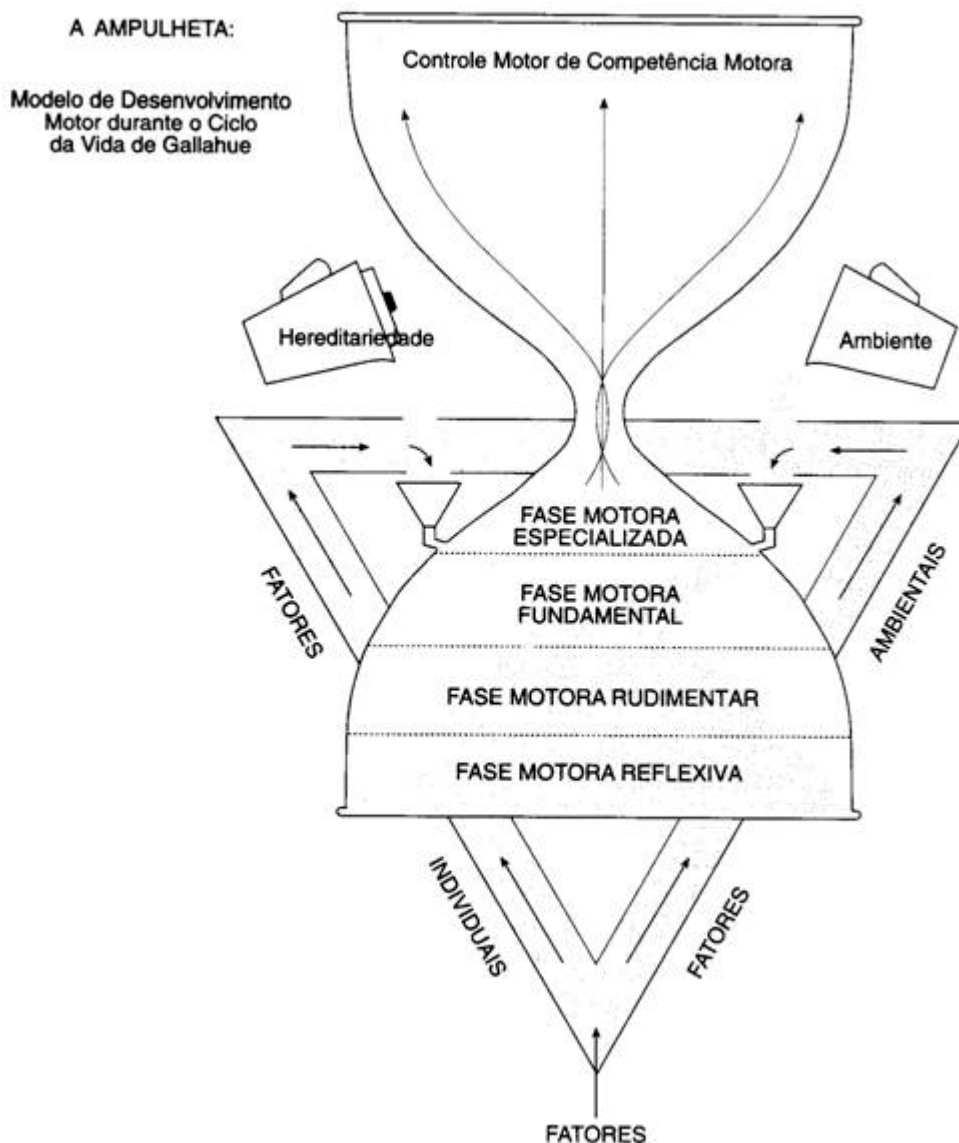


Figura 2 Modelo de Gallahue do desenvolvimento motor durante o ciclo da vida
Fonte – GALLAHUE E OZMUM, 2005 p.65

Gallahue e Ozmun (2005) explicam que dentro da ampulheta de cada um, é preciso colocar o recheio da vida: “areia”. A areia que entra na ampulheta vem de dois recipientes diferentes, um é o hereditário e outro o ambiente.

Como é possível visualizar, o recipiente da hereditariedade está com uma tampa, ou seja, nossa estrutura genética é determinada desde o momento da concepção e que a quantidade de areia é fixa, não há como colocar mais areia ali. E

já a vasilha do ambiente não tem tampa, indicando assim que pode ser acrescentado mais areia ao pote e junto a ampulheta, concluindo que:

“Os dois baldes de areia significam que tanto a hereditariedade quanto o ambiente influenciam o processo de desenvolvimento. O que importa é que, de alguma forma, a areia entra na ampulheta e que esse recheio da vida seja produto tanto da hereditariedade de como do ambiente”. (GALLAHUE e OZMUN, 2005, pág. 64 e 65)

Conforme Gallahue e Ozmun (2005), o desenvolvimento motor no modelo da ampulheta é um processo descontínuo, porque mesmo com fases e estágios definidos, é variável. Demonstrando dinamismo por meio dos três fatores (tarefa, hereditariedade e ambiente - contexto no qual convive).

Imbricada na prática esportiva para crianças e jovens, e relacionada às etapas do desenvolvimento motor, está a competição, seus fundamentos e consequências. Segundo Marques (2004) o treino, enquanto tempo e atividade de preparação para a participação em competição, somente faz sentido tendo significado para a criança mais tarde. Quiçá por isso, muitas crianças acabaram não se mantendo no esporte.

Não podemos levar a competição como “inimiga” e sim como um fator que possa vir a somar, como aprendizado e estruturação de caráter. Não é de hoje que a competição existe, mas sim desde a existência do ser humano, é algo normal na nossa natureza no que diz Marques (2004). De acordo com Marques (2004), não faz sentido pensar no esporte da criança excluindo-os da competição. Podendo assim, a criança ter a possibilidade de mostrar o que é capaz de fazer, de se superar, de criar perante o meio em que convive um bom status social. Geralmente a criança que cria essa boa imagem social, é seguida pelos seus amigos, por questões de valores e muitas vezes por ser bom em esportes. Assim, o esporte e a competição são apenas instrumentos (Marques, 2004). Fazendo-os como ferramenta para trabalhar a questão dos valores e princípios associados à competição, de forma como é utilizada em devidas circunstâncias.

A competição é inerente às crianças em suas práticas esportivas. Cabe ao professor aliar seus ensinamentos de valores e caráter com a competição,

preparando-as para dificuldades que perpassam o jogo, para que criem subsídios para futuras tomadas de decisão. Fazendo com que atividades competitivas sejam coerentes, com público e fase de aprendizagem. (MARQUES, 2004). Com isso, a idéia de ganhar ou perder é irrelevante, mas afirmar que a única coisa importante é a participação seria um exagero em relação ao papel pedagógico que a competição pode assumir. Desta forma perde-se o sentido da proposta competitiva, tirando a razão pela qual se treina e compete.

“A competição pode ser estruturante da formação da criança. Nas vitórias como nas derrotas. A derrota é tão ou mais importante que a vitória na formação dos mais jovens. As vitórias podem comprometer mais o futuro que as derrotas”. Marques (2004, pág. 81)

O ideal é avaliar se foi atingido o objetivo proposto, ou seja estruturar objetivos adequadas às etapas de desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo, de modo que vitória e derrota não sejam supervalorizadas, além do processo competitivo. Esse processo de avaliação é de cunho interno do professor, cabendo a ele analisar o sucesso ou não da sua proposta de aula, porém o mesmo não pode deixar transparecer seus reais objetivos para as crianças e jovens, de modo que os alunos não se sintam desvinculados e desmotivados no processo competitivo. Cabe aos professores e treinadores saberem usar a vitória e a derrota como instrumentos formadores. Na vitória deve ser trabalhada a questão de superação e de reverter frustrações e, na derrota, o meio de preparar o aluno para situações mal sucedidas. Segundo Marques (2004), muitos grandes sportistas foram mal sucedidos, por não saberem lidar com o insucesso.

Para serem desenvolvidas de modo adequado as habilidades motoras das crianças e jovens há diversas metodologias de ensino, criando um grande leque de opções nos quais os treinadores podem basear-se. Segundo Bañuelos (1989, citado por GARCÍA, 2009), esse métodos podem ser utilizados dos globais até os analíticos. García (2009) propõem seis tipos de metodologias de ensino em função da estratégia na prática, subdividindo três no estilo global (execução completa da tarefa) e três no estilo analítico (decomposição da tarefa em elementos). A presente

revisão aborda de forma geral cada estilo, apenas fazendo distinção entre o que é cada uma, com algumas características.

O método global se refere a execução completa da tarefa, quando todos os elementos intervêm (no *rugby*, por exemplo, bola, adversário e companheiros). Por acabar incluindo todos os elementos do jogo no treinamento, a melhora acontece de forma rápida quando transferida para a composição da partida e há motivação elevada, por ser o jogo propriamente dito. Devido a essa metodologia, há maximização tanto na percepção, quanto na tomada de decisão, justamente por causa das modificações de situações que acontecem com rapidez, sendo geralmente imprevisíveis, causadas pelos adversários, companheiros e pelo objeto do jogo. Tal procedimento exige assim um raciocínio rápido, analisando qual a melhor resposta que pode ser obtida no desempenho da determinada tarefa. Em contra partida questões técnicas são deixadas de lado, criando um nível técnico abaixo do esperado.

O método analítico se refere a decompor as tarefas em partes para um melhor aprendizado técnico, apresentando apenas um elemento que intervêm o jogo. Há muitas repetições o que acaba por melhorar o gesto técnico e a execução. Mesmo melhorando esses fatores, por serem fatos isolados, o nível de motivação é baixo, a melhora de percepção quase não existe e as tomadas de decisões são nulas, por não haver situações com diversificações.

Em relação aos métodos, os objetivos do projeto Índio Charrua é trabalhar com uma mescla de ambos, parte analítico, e parte global, tentando maximizar o potencial das crianças e jovens participantes. E, ao mesmo tempo, seguindo uma linha da corrente desenvolvimentista, na qual trabalham-se as habilidades motoras individuais relacionadas ao *rugby* (de certa forma trabalhando as habilidades motoras fundamentais, em segundo plano), aprendizagem cognitiva e crescimento afetivo (GALLAHUE e DONELLY, 2008).

3.4 AXIOLOGIA NO ESPORTE E NO RUGBY

Como acabamos escrevendo, em alguns pontos, sobre a formação de valores, acabaremos por discutir mais sobre o que é e como é visto a axiologia no

meio esportivo e, de modo mais aprofundado, no *rugby*. Para ajudar na descrição dessa parte foi utilizado o estudo de Aguiar (2011), sobre os valores presentes na prática do *rugby* em um clube de Porto Alegre. Segundo o autor e demais autores que ele seguiu como Haro (2010), Blackburn (1997), a axiologia pode ser definida como estudo dos valores. Haro cita Patrício (1993), descrevendo a axiologia como a filosofia do valor e das atitudes valorativas.

Desde que entramos no meio esportivo do *rugby*, os primeiros ensinamentos passados aos iniciantes, além de alguns fundamentos técnicos, são as questões relativas ao respeito e ao companheirismo, valores sempre presentes, em todos os níveis do *rugby* e partes de sua cultura. Conceitos de axiologia são claramente visualizados no *rugby*, ainda mais por ser um esporte coletivo com embates físicos, como também há bastante nas práticas corporais de artes marciais.

O erro é que em demais práticas corporais, esse aspecto dos valores não é realmente trabalhado. Então a questão não é que somente o *rugby* e as artes marciais valorizam tais conceitos, mas nesses ambientes de práticas corporais, passa-se uma cultura de valores de quem as ensina, para quem é ensinado reproduzindo de geração após geração, os valores associados à modalidade. É um assunto trabalhado não somente para o *rugby*, ou para o esporte em geral, sendo ele de rendimento, lazer, reabilitação ou educacional. Mas para a construção das atitudes do ser em meio a sociedade em que convive. Segundo Infante e Souza (2003), o homem cria e transforma sua vida a partir de seus valores. Pensar que só o *rugby* trabalha com tais conceitos é não conseguir observar diversas realidades, por outro lado, nesta modalidade tais conceitos são trabalhados fortemente. Deste modo, ajudamos nossas crianças e jovens a crescerem com atitudes e valores que pensamos ser adequadas na sociedade atual, pois como Mazo (2011) nos traz, tais valores deveriam estar presentes em todas as ações humanas.

De acordo com Guastella (1999, citado por AGUIAR, 2011), o *rugby* é, antes de tudo um estado de alma, precisamente por ter características tão naturais, como o vigor, a luta e a busca pelo território. E, também, por ser um esporte totalmente coletivo, sendo necessário confiar no seu companheiro sempre. Villegas (2009) traz que o *rugby* é um meio para se divertir, relacionar e educar.

O *rugby*, independente de onde é praticado, se torna um meio transformador. Segundo Aguiar (2011), não se pode trabalhar o *rugby* nos aspectos técnicos/táticos, e nos princípios filosóficos, de modo isolado, tal seria um erro. Com o *rugby* aprendemos virtudes e qualidades que são bem usufruídas no nosso cotidiano, como ajudar ao próximo, incentivar, superar obstáculos, confiar, respeitar (árbitro, colegas e adversários), entre outras ações

Nas rodas pós-treinos entre o “rugbiers” é frequente a argumentação do que o *rugby* exercita em cada um, não como exercício, e sim como age nos pensamentos e atitudes de cada jogador. De acordo com Aguiar (2011), o *rugby* estimula o indivíduo a vencer seus temores, não importa se o adversário é mais forte ou mais veloz, é um esporte jogado em equipe, uns se “sacrificam” para poder ajudar os outros, colocando o “eu” de lado, tudo em prol do time que defende. Aprende-se que, desse jeito, sozinho pode-se chegar mais rápido, mas em grupo, pode-se chegar mais longe.

A questão do respeito ao outro é trabalhado de diversas formas, desde o treino até os jogos. O respeito com os colegas de grupo, ajudando, aprendendo, ensinando, incentivando, indo aos treinos, tudo que for feito para somar a um treino mais divertido e qualificado; com o árbitro, com quem somente o capitão pode se comunicar, referindo-se ao árbitro como “senhor”, demonstrando educação a quem tem maior hierarquia, podendo ser comparada com respeito que devemos ter com os pais; e, principalmente, com os adversários, por dois motivos: (1) sem eles não existiria o jogo e (2) o maior respeito que um time pode dar para o outro, é jogando com toda sua garra, habilidade e fazendo quantos pontos forem necessários. Para ilustrar tais afirmações, Gaya e Torres (2004, pág. 70) afirmam:

“Mesmo a perspectiva de vitória deixa de fazer sentido e normalmente frustra o vencedor quando o adversário não lhe impõe qualquer dificuldade. Tal fenômeno se observa nos dia-a-dia dos campos de competição. O próprio treino perde o sentido se não houver um esforço envolvido na superação do adversário”.

Não importa se é vitória ou derrota, se houve discussões e brigas dentro de campo, apesar de toda questão filosófica, na modalidade é possível presenciar

momentos de emoções descontroladas, mas, mesmo assim, com a intervenção do árbitro e de outros jogadores, tudo se resolve. No final de cada jogo, para confraternizar e deixar o que aconteceu em campo entre as quatro linhas, ocorre uma celebração, chamada terceiro tempo, quando, de acordo com Aguiar (2011), os adversários se encontram para celebrar as conquistas, independente dos resultados, preconizando alegria, com músicas e comidas, juntando as famílias e as aprendizagens.

Em relação a vitória e derrota, não é como se não importasse, mas não é o mais impactante do “espírito”, sem querer desmerecer o esforço todo realizado nas ações para a vitória. Vitória e derrota não dependem somente dos quinze jogadores dentro de campo e sim de um todo, de quem joga, quem é reserva, treinadores, dirigentes, quem marca o campo, quem participa do clube, os que participam nos eventos e todos que fazem algo para que seu clube cresça. Segundo Gaya e Torres (2004), ganhar e perder são contingências do esporte, e talvez a sua prática seja a melhor forma de aprendermos a conviver com ambas as faces da disputa. Marques (2004) traz que a aceitação da derrota, a nobreza na vitória é um código de conduta que preceitua as relações no desporto e tem sentido para a vida.

A entidade maior do *rugby*, a IRB (2012), apresenta como seus pilares de valores: integridade, paixão, solidariedade, disciplina e respeito. Perasso (2012) salienta esses valores entre outros como: honestidade, sacrifício, compromisso, amizade e humildade. Tanto a IRB, quanto Perasso (2012), (e minha experiência pessoal como jogador e treinador) acreditam que a modalidade fomenta esses tipos de atitudes.

Realizadas pesquisas em diversos sites relacionados à modalidade, foi encontrado um documento nomeado “código de ética para o *rugby* infantil” (www.charruarugby.com, www.rugbycoaching.com.br), algo que é preconizado desde o início com quem entra no clube. Ele se refere ao jogador, educador, coordenador, árbitro, pais e ao espectador, com pontos relevantes a atitudes e valores que deve-se ter.

O principal objetivo desse código de conduta é ser respeitado mantendo os valores educativos e sociais acima do espírito de competição. Deste modo são listadas ações e condutas para cada elemento participante do esporte:

PARA O JOGADOR:

- Jogar pelo prazer;
- Dentro das leis;
- Sem questionar o árbitro;
- Tratar seus companheiros e adversários do jeito que gostaria de ser tratado;
- Jogar para a equipe;
- Cooperar com o treinador;
- Confraternizar no “terceiro tempo”;
- Desenvolver amizades até mesmo com adversários;
- Os resultados passam e as amizades perduram.

PARA O EDUCADOR:

- Lembrar-se que o *rugby* não é o único interesse das crianças e jovens;
- Fomentar o respeito à equipe adversária e aos árbitros;
- Não discutir com suas crianças, pois elas estão ali para se divertirem;
- Todos merecem ser tratados igualmente;
- Dar bons exemplos, respeite-os e dê elogios;
- Ensinar o ritual e a importância do “terceiro tempo”.

PARA O COORDENADOR:

- Certificar-se que os educadores do clube ensinam o espírito do esporte da mesma maneira que ensinam as habilidades básicas do *rugby*;
- Oferecer as mesmas oportunidades para todas as crianças e jovens sem discriminar tamanho, idade ou habilidade;
- Incentivar os educadores a evitar a especialização dos jovens jogadores numa única posição durante os anos de formação;

- Manter sempre os valores educativos do jogo acima do espírito do jogo;
- Veicular o código de ética do *rugby* entre os espectadores, educadores, jogadores, árbitros e os pais;
- Envolver todas as partes para garantir o maior nível de segurança para as crianças;
- Assegurar que os pais, educadores, médicos e participantes compreendam sua autoridade e responsabilidade perante a organização do esporte.

PARA O ÁRBITRO:

- Ser coerente, objetivo e educado;
- Condenar os comportamentos antidesportivos. Preservar o respeito do jogo limpo;
- Não se esquecer de sua tarefa formativa. Assegurar-se que as faltas e sanções sejam entendidas pelos jogadores;
- As ações falam mais do que as palavras. Assegurar-se de que dentro e fora do campo seu comportamento seja coerente com o princípio dos bons desportistas;
- Elogiar ambas as equipes pelo jogo praticado sempre quando é merecido.

PARA OS PAIS:

- Lembrar-se que as crianças praticam o *rugby* para sua própria diversão. Não forçar uma criança a praticar o *rugby* se ela não desejar;
- Ensinar ao seu filho que o esforço honesto é tão importante quanto a vitória. Faça com que o resultado de cada jogo seja aceito sem desapontamento exagerado;
- Incentivar seu filho a jogar em acordo com as regras, fazendo prevalecer, sempre, o espírito do jogo sobre a vitória;
- Orientar seu filho a valorizar o jogo limpo, sem praticas desleais contra o adversário, respeitando assim o espírito de *fair-play* essencial a cultura do *rugby*;
- Converter uma derrota em vitória, ajudando seu filho a desenvolver suas habilidades, aprender dos seus erros e ser a cada vez um melhor *rugbier*;
- Nunca criticar seu filho por cometer erros ou perder um jogo;

- Lembrar-se que as crianças aprendem por meio do exemplo; Aplaudir as jogadas da sua equipe como as da equipe adversária.
- Não criticar ou comentar as decisões do árbitro em público;
- Concentrar todos seus esforços para eliminar os abusos verbais e físicos dentro do *rugby* infantil;
- Reconhecer o valor e a importância dos educadores voluntários;
- Contribuir com seu tempo para participar da gestão e da organização logística da equipe do seu filho.

PARA O ESPECTADOR:

- Lembrar-se que as crianças praticam os esportes organizados para seu próprio desenvolvimento. Não estão lá para divertir você e não são “craques” em miniatura.
- Mostrar seu melhor comportamento;
- Não desviar sua linguagem, nem interpelar os jogadores, os educadores, ou os árbitros durante a partida;
- Demonstrar respeito para com a equipe adversária. Sem eles, não haveria jogo;
- Nunca criticar uma criança que cometeu um erro durante a partida;
- Condenar o uso da violência em todas suas expressões;
- Respeitar as decisões do árbitro.

Como é possível perceber, faz-se um forte esforço em cima dos valores e atitudes, para todos os públicos. E assim, como nos é passado, tentamos construir também essa cultura em nosso alunado, nos pais e outros membros de clubes.

3.4 DIDÁTICA DO *RUGBY*

O *rugby* cada vez mais se torna popular no Brasil e no Rio Grande do Sul. A cultura do esporte é bastante diversificada no estado, visto suas influências das

escolas uruguaia e argentina. Mesmo assim ainda não é suficiente para que sua cultura seja completamente compreendida.

No Brasil de forma geral e principalmente no Rio Grande do Sul, sentimos o peso que faz a falta de conhecimento da cultura do *rugby*. Esporte que muitas vezes é visto por crianças de forma divertida; já em conversas com os pais é nítida a insegurança, sentem medo do excesso de contato físico no jogo e pensam ser um esporte violento. Entretanto isso é dependente da metodologia de ensino e da forma pela qual a modalidade é tratada pelo professor: quem ensina tem que estar preparado para situações advindas do jogo infantil. Dessa forma, o *rugby* pode ser encarado como diversão, mas também um meio social e educador no que tange a aspectos atitudinais.

Com isso é notável a importância da modalidade como agente educador. O *rugby* é um jogo de duas equipes praticado dentro de um jogo limpo dentro das leis e com espírito esportivo, por consequência, carregando, chutando e apoiando a bola, marcando tantos pontos quantos forem possíveis (PERASSO, 2011).

De acordo com Collinet e Nérin (2006), como o *rugby* é um esporte coletivo, este permite que o praticante compreenda e domine os grandes princípios transversais de todos os esportes coletivos: como técnica individual, tática, lógicas interna e externa da modalidade e cooperação tanto no ataque quanto na defesa.

A federação espanhola de *rugby* (200?) classifica-o como um esporte de: contato, por ter muitas “lutas” pela bola como a investida e o ato de derrubar; coletivo, criando a compreensão (relação entre companheiros e adversários, espaços do jogo e função individual tática em busca do melhor coletivo); e de bola, por ser o objeto mais importante do jogo e pela forma de como manipulá-la, trabalhando as habilidades individuais específicas. Para muitos pode ser visto como um jogo de conquista de territórios através de lutas e corridas.

A ABR (Associação Brasileira de *Rugby*) em parceria com a IRB afirma que o *rugby* traz oportunidades para o desenvolvimento social, físico e pessoal, visto seu aspecto inclusivo, já que aceita jogadores de todos os biotipos, sem discriminar se é alto ou baixo, gordo ou magro. Sendo os principais objetivos proporcionar a diversão

(objetivo social) e levar e apoiar ao solo a bola no *in-goal* adversário (objetivo do jogo).

O programa *Rugby Ready* foi elaborado pela própria IRB para aumentar o conhecimentos sobre as práticas do *rugby* e ajudar os interessados a gerenciar momentos de riscos que o esporte de contato tem, colocando em prática questões de segurança. O curso *on-line* da instituição define o *rugby* como um jogo de invasão e evasão. Com a posse de bola o objetivo é transportá-la para frente (correndo com ela ou chutando).

No presente estudo já foi mencionado o que é o *rugby* e quais seus objetivos gerais. Para entender melhor a didática do *rugby* é preciso compreender seus princípios norteadores. “Os princípios do jogo são os fundamentos sobre os quais se baseia o jogo” (ABR, 2009, p.11): disputar a posse de bola, quando um jogador de uma equipe entra em contato em uma pessoa da equipe adversária, ou nos chutes de reinícios, nos *scrums* e *mauls*; avançar (equipe portadora da bola), usando as habilidades táticas, ou o jogo de mãos e pés; apoiar, o companheiro que está com a bola; criar continuidade, deixando o jogo dinâmico gerando fases de contato e fases de jogo aberto mantendo a posse; aplicar pressão; e marcar pontos.

Para Perasso (2011), todo esporte em que exista a ferramenta bola, ela é a protagonista. O importante é manter a posse de bola para então conseguir com o apoio da equipe e cumprir o objetivo do jogo. Então Perasso (2011) divide o *rugby* em três passos principais fundamentados através dos princípios norteadores: primeiro é ganhar a posse do objeto mais importante do jogo (a bola), o segundo é conseguir manter a sua posse e o terceiro passo é não perder a posse até conseguir fazer algum dos tipos de pontos.

Há somente duas maneiras de ganhar a posse (primeiro passo): no início de jogo, saídas, *lines*, *scrums*, penalidades e *free kicks*; e quando tenta se recuperar a bola, pressionando, *tackleando* e com organização de sistemas defensivos (PERASSO, 2011).

“Toda equipe que pretende dar o primeiro passo (ganhar a posse) deve desenvolver destrezas nas saídas, *scrums*, *line-outs*, tiro rápido, *penales* y *free kicks*. Portanto, de nada serve ter um bom

handling, excelente passe e boa coordenação ofensiva na sua linha de três quartos, porque o único caminho possível que terá a seguir é: recuperar a posse de bola”. (PERASSO, 2011, p. 18 e 19)

Após conseguir obter a posse de bola o desafio atual é conseguir mantê-la com a equipe que a obteve (segundo passo). E o melhor caminho para conservar a posse é desenvolvendo as destrezas sendo de contato ou não. Destrezas individuais e sem contato: a corrida referente ao portador, o apoiador e a do defensor; habilidades com as mãos, passe, recepção, levantar a bola do chão e cair sobre a bola que está no solo; e os chutes táticos e aos postes. Destrezas de minigrupos e com contato: *rucks* e *mauls*. (PERASSO, 2011).

Tendo habilidades individuais e de minigrupos específicas para o rugby bem desenvolvidas, é possível realizar ataques com sucesso, preservando a posse de bola até marcar pontos (terceiro passo). Para isso o time que detém a posse precisa dar continuidade ao jogo, reorganizando o grupo ofensivo e tomando decisões para determinadas situações buscando avançar ao campo adversário, tanto pelo lado cego como pelo lado aberto (PERASSO, 2011).

Já na categoria infantil o objetivo para o *rugby* é que a modalidade seja um meio formativo, recreativo, educativo. Os treinadores devem propiciar uma prática segura, tranquila e divertida. Adequando o jogo aos diferentes níveis de maturação, propondo métodos adaptados e progressivos de ensino, aliando os valores do esporte com a prática (CASAJÚS, 2011).

O primeiro aspecto a ser cuidado para o ensino da prática do *rugby* é a segurança, É de extrema importância que os treinadores tenham uma ficha de cadastro dos jogadores preenchida pelos responsáveis, cuidar o estado do campo, verificar a vestimenta dos jogadores, como o protetor bucal¹, cuidar as posturas executadas pelas crianças e jovens nas formações estáticas e compreender que o jogo não é igual ao da categoria adulta, levando em conta adaptações do jogo para categorias menores (COLLINET e NÉRIN, 2006; UAR, 2004; e FEDERAÇÃO FRANCESA DERUGBY, 2012).

¹ Segundo a IRB (2012), desde que os protetores bucais se tornaram obrigatórios na Nova Zelândia em 1997, problemas odontológicos com o *rugby* foram reduzidos em 47%.

Casajús (2011), URBA (2008) e UAR (2004) afirmam que é importante trabalhar as habilidades motoras fundamentais em formas de brincadeiras. Sendo um essencial facilitador para o desenvolvimento futuro das técnicas individuais específicas da modalidade com as crianças e jovens, auxiliando em paralelo nos aspectos emocionais, intelectuais e técnicos do esporte (FEDERAÇÃO DE *RUGBY* DO CHILE, 2002).

Além das questões de segurança e desenvolvimento de habilidades motoras tanto globais quanto específicas do esporte, temos que levar em conta outros fatores como: a treinabilidade, que é difícil de interpretar devido às mudanças fisiológicas induzidos pelo treinamento, podendo os resultados ser confundidos com os efeitos do crescimento e da maturação, tomando precauções com a carga de treino pois, se for prolongado e extenuante pode atrasar a maturação sexual, sendo prejudicial a saúde das crianças e jovens (MALINA, 1984, apud UAR, 2004). A idade recomendada para a iniciação na modalidade é por volta dos sete anos de idade, pois segundo Fominflin (1975, apud UAR, 2004), já nesta faixa etária é possível aprender técnicas esportivas com maior facilidade; observar as etapas sensíveis, ensinando as destrezas do jogo sem pular fases e sem proibir que as crianças explorem os movimentos, por exemplo os chutes; e as capacidades biomotoras que envolvem coordenação, velocidade, força, resistência e potência (UAR, 2004; CASAJÚS, 2011).

A partir dessa base é possível ensinar o rugby por meio dos níveis de jogo. Casajús (2011) mostra quatro níveis de jogo: 1) problemas emocionais, 2) percepção, 3) a organização da equipe e 4) a “alta competência”. O *rugby* infantil aborda os dois primeiros níveis.

No primeiro nível, problemas emocionais, é possível notar alguns comportamentos. Todas as crianças correm em direção a bola, sendo a bola a única “coisa” importante no jogo, há pouco dinamismo em campo por jogarem individualmente e por vezes correrem sem sentido, e por ter medo do contato, acabam por “rifar” a bola (CASAJÚS, 2011). Então tem-se como objetivos principais, para poder superar o nível dos problemas emocionais, questões como: vencer o

medo do contato, da bola, solo, adversários e companheiros; e entender o conceito de avançar sempre (URBA, 2008).

Ainda no mesmo nível, o treinador tem que trabalhar situações para que as crianças e jovens dominem momentos de contato, tentando avançar sempre em situações de um contra um. Como técnica individual específica, o atleta tem como objetivo aprender como proteger e conservar a posse de bola, e caso não seja a portadora da bola, conseguir executar movimentos para deter o adversário que a transporta (URBA, 2008).

No nível dois, é trabalhada a percepção, e, para ser realizado um trabalho de qualidade, é preciso ter um conhecimento do comportamento geral das crianças e jovens, podendo assim, construir ações mais exatas em cima das falhas. Nessa fase já é possível perceber a perda de medo do contato, sem essa preocupação, começam a perceber onde estão os companheiros, que estão no apoio, e os adversários, facilitando assim a visão dos espaços, podendo realizar movimentações com o time por todo o campo de uma ponta a outra (CASAJÚS, 2011).

Nessa fase há três objetivos gerais que são: perceber o adversário, companheiros e espaços livres; construir espaços para ter um jogo mais dinâmico; e cooperação da equipe, utilizando a inteligência tática, usando os espaços criados ou deixados pelos adversários (URBA, 2008).

Para obter sucesso nessa fase, o treinador deve trabalhar em cima de dois objetivos: os táticos, elaborando idéias coletivas de jogo conseguindo então organizar o apoio e vencendo situações como dois contra um; e as técnicas individuais, liberar a bola para o companheiro, aprender a realizar passes curtos e chutes, e *tacklear* o oponente (URBA, 2008).

Mesmo nos níveis nos quais observamos comportamentos de problemas emocionais e no seguinte, no qual trabalhamos a percepção, em relação aos companheiros e adversários, além de aperfeiçoar os objetivos gerais, táticos e técnicos individuais, não pode ser esquecido que os alunos são crianças e jovens. Como Casajús (2011) explana, os praticantes estão ali para jogar e se divertir, querem começar e terminar cada treino jogando.

A *International Rugby Board* (apud ARIAS, 2005), construiu uma tabela de nível inicial até os quatorze anos de idade. Para auxiliar no ensino dos professores para os alunos, fazendo uma relação das habilidades individuais em relação a idade, sugerindo o que é mais adequado para cada faixa etária. O Quadro 1 mostra alguns exemplos.

Quadro 1 – Relação de habilidades individuais com o início do aprendizado por faixa etária de 9 a 14 anos de idade. Fonte: Arias, 2005 p. 4

TÉCNICA	GESTO						
	Dar um passe	X	X	X	X	X	X
	Receber um passe	X	X	X	X	X	X
MANEJO	Levantar a bola do chão	X	X	X	X	X	X
	Passe do chão		X	X	X	X	X
	Lançar no <i>line-out</i>		X	X	X	X	X
	<i>Tackle</i> pelas costas	X	X	X	X	X	X
	<i>Tackle</i> de lado	X	X	X	X	X	X
	<i>Tackle</i> pela frente	X	X	X	X	X	X
CONTATO	<i>Hand-off</i>	X	X	X	X	X	X
	Cair com a bola	X	X	X	X	X	X
	<i>Maul</i>			X	X	X	X
	<i>Ruck</i>				X	X	X
	Chute parado		X	X	X	X	X
CHUTE	Chute em movimento		X	X	X	X	X
	<i>Hooking</i>				X	X	X
	Chute de <i>drop</i>						X

Mesmo com a orientação sobre os ensinamentos por meio dos níveis de jogo para o rugby infantil e ter uma sugestão sobre quais habilidades motoras e em qual idade seria a mais adequada para ensinar, falta o momento que as crianças e jovens mais gostam, o jogo adaptado para as categorias.

Como as crianças e jovens ainda não aprenderam todas as habilidades motoras individuais, de minigrupos, as movimentações ofensivas e defensivas e estão em fase de crescimento biológico, de acordo com Casajús (2011) o jogo deve ser adaptado. Para obter recursos literários sobre o assunto, foi coletada informações sobre duas escolas de *rugby* com grande tradição a nível mundial. A escola francesa e a escola uruguaia.

No Quadro 2 é possível visualizar diferenças entre as escolas uruguaia e francesa. As categorias na escola uruguaia, por ser dividida ano a ano, não sofrem grandes alterações nas mudanças adaptadas das leis do jogo. Já na escola francesa, mostra que há divisão de categorias a cada dois anos e acaba acarretando mudanças mais significativas em relação aos minutos jogados por tempo, quantidade de tempos jogados e dimensões do campo (URU, 200?; FFR, 2012).

Quadro 2 - Diferenças relativas as escolas uruguaia e francesa e das categoria de cada instituição em relação ao número de jogadores, número de tempos, minutos por tempo, dimensões do campo e tamanho da bola.

Escola Uruguaia					
Categorias	Nº jogadores	Minutos p/ tempo	Nº tempos	Campo (m)	Nº bola
Menores de 9	9	10	3	40 x 20	4
Menores de 10	9	10	3	40 x 20	4
Menores de 11	9	15	3	55 x 45	4 ou 5
Menores de 12	13	15	3	55 x 45	5
Menores de 13	15	20	3	100 x 60	5
Menores de 14	15	20	3	100 x 60	5
Escola Francesa					
Categorias					
Menos de 11	8	3min30s	8	30 x 22	
Menos de 13	10	6s	6	56 x 40	
Menos de 15	12	20s	2	56 x 90	

A escola uruguaia sugere mais adaptações em outros aspectos, nas situações do jogo propriamente dito, abordando de diferentes formas momentos da disputa pela bola e pelo território, como mostram os Quadros 3 e 4 (URU, 200?).

Quadro 3 - Definições de normatizações das leis de jogos adaptados na escola uruguaia.

Escola Uruguaia	<i>Scrum</i>	<i>Line-out</i>	Investida
Categorias			
Menores de 9	<i>free kick</i>	<i>free kick</i>	Não intencional
Menores de 10	3 jogadores	2 jogadores	Não intencional
Menores de 11	3 jogadores	2 jogadores	Não intencional
Menores de 12	6 jogadores	5 jogadores	Não intencional
Menores de 13	8 jogadores	7 jogadores	Não intencional
Menores de 14	8 jogadores	7 jogadores	Livre

Quadro 4 – Definições de normatizações das leis de jogos adaptados na escola uruguaia.

Escola Uruguaia	<i>Hand-off</i>	<i>Saídas de jogo</i>	<i>Conversão</i>
Categorias			
Menores de 9	Menos no rosto	Drop ou no ar	Não tem
Menores de 10	Menos no rosto	Drop	Frente aos postes
Menores de 11	Menos no rosto	Drop	Frente aos postes
Menores de 12	Menos no rosto	Drop	Frente aos postes
Menores de 13	Livre	Drop	22m frente postes
Menores de 14	Livre	Drop	Leis do jogo

Quando acontecem infrações tipo *knock-on* ou *foward pass*, na categoria menores de nove anos é outorgado um *free kick* ao invés do *scrum*. Já nas categorias menores de dez até menores de quatorze, pode-se realizar a formação, podendo “hooquear” a bola, mas sem avançar contra a equipe adversária (URU, 200?).

Quando a bola vai para a lateral, na categoria menores de nove anos é outorgado um *free kick* à equipe contrária, em vez de acontecer um *line-out*. Já nas categorias menores de dez até menores de quatorze, pode-se saltar no alinhamento lateral, mas sem levantadores (URU, 200?). *Ruck*, *maul* e *tackle* são permitidos em todas as categorias. A única restrição é com o *tackle* nas categorias menores de doze anos de idade para baixo, no qual o ato de derrubar é obrigatório da cintura para baixo (URU, 200?).

Portanto, no *rugby* infantil os treinadores devem se preocupar com: a segurança de seus atletas, desde o registro, contato com os responsáveis até a vestimenta; com os níveis de ensino, cuidando a particularidade de cada aluno, observando seus comportamentos emocionais e táticos; e adaptando os jogos com as leis do jogo para cada categoria. Com isso, é possível tornar o ambiente um meio divertido e educativo, fomentando os valores do esporte.

Devido ao estado do Rio Grande do Sul ter jogadores de *rugby* uruguaios e argentinos, o esporte é fortemente influenciado por essas duas escolas. Portanto a modalidade na categoria infantil é baseada na maioria dos aspectos de ensino na escola uruguaia. Com isso suas adaptações, técnicas, táticas, priorização do

ensinamento das habilidades motoras fundamentais e processos comportamentais, estão associadas a escola uruguaia, embora tenha suas particularidades e com isso algumas diferenças, devido ao contexto do *rugby* vivenciado hoje no estado.

RELATO

Este item, que trata dos alunos e das práticas do projeto Índio Charrua, aborda os alunos e suas características e impressões do projeto, o plano de ensino e a descrição mais apurada das atividades.

4.1 ALUNOS DO PROJETO ÍNDIO CHARRUA

Como participantes da escola de *rugby* Índio Charrua temos, em média, 28 crianças e jovens de ambos os sexos, que são da categoria de base do clube Charrua *Rugby* Clube – Porto Alegre - RS, com idades entre 9 a 14 anos. A fim de melhor relatar esta experiência, foi aplicado um questionário, de modo individual, com cada participante do projeto. Este questionário foi composto pelas seguintes perguntas:

- 1- Como você conheceu o *rugby*?
- 2- Por que foi praticar o *rugby*?
- 3- O que te mantém no *rugby*?
- 4- Pratica outro esporte, além do *rugby*? Quais?
- 5- Qual a diferença do *rugby* para os outros esportes?
- 6- Quais as atividades que mais gosta de fazer nas aulas de *rugby*? Por quê? Cite 3 atividades.
- 7- Quais as atividades que menos gosta de fazer nas aulas de *rugby*? Por quê? Cite três atividades.

As respostas obtidas foram utilizadas para discutir e melhor entender quem são os participantes do projeto Índio Charrua e como enxergam as atividades desenvolvidas no projeto.

A Figura 3 mostra a frequência relativa dos participantes do projeto, frequência relativa à: com 9 anos de idade há quatro participantes; com 10 e 11 anos de idade há um participante em cada idade; com 12 anos, três alunos; com 13 anos sete com 14 anos, quatorze participantes.

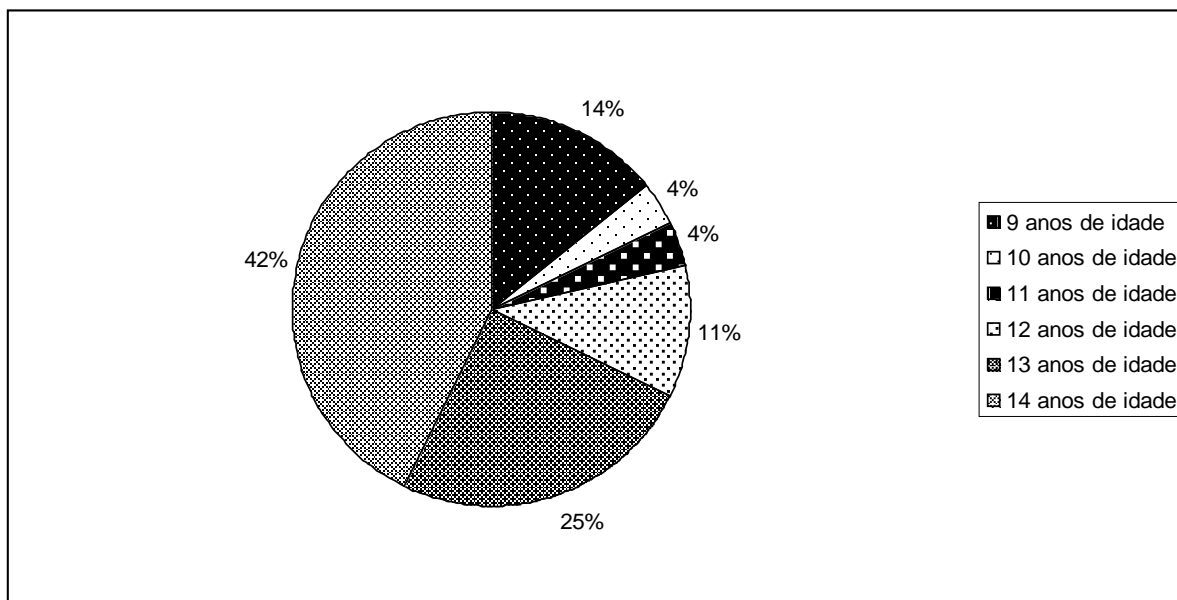


Figura 3 – Frequência relativa dos participantes por idades.

Dos vinte e oito integrantes: 67% estão entre 13 e 14 anos de idade (19 jovens). O grupo mostra-se bastante heterogêneo em relação às idades e sexo. Dos 19 jovens do grupo predominante, sete são do sexo feminino, representando 37% do mesmo e 25% do total de participantes. A Figura 4 mostra a frequência dos participantes por sexo, de modo geral e a Figura 5 na faixa etária 13-14 anos, na qual há a maior participação do sexo feminino.

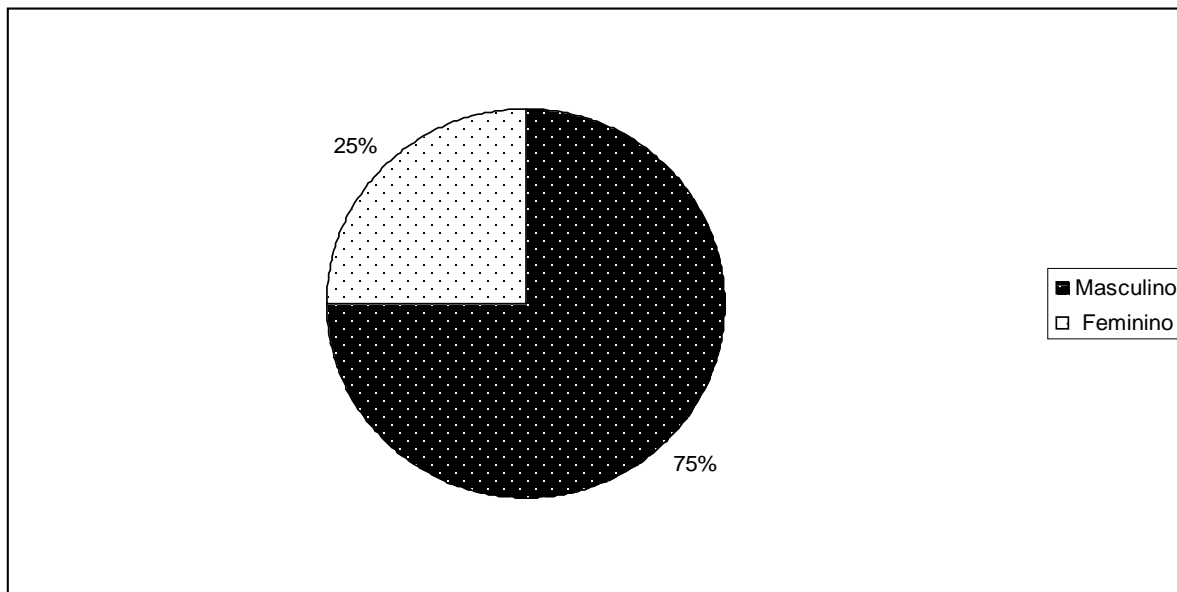


Figura 4 – Frequência relativa geral em relação ao sexo dos alunos do projeto.

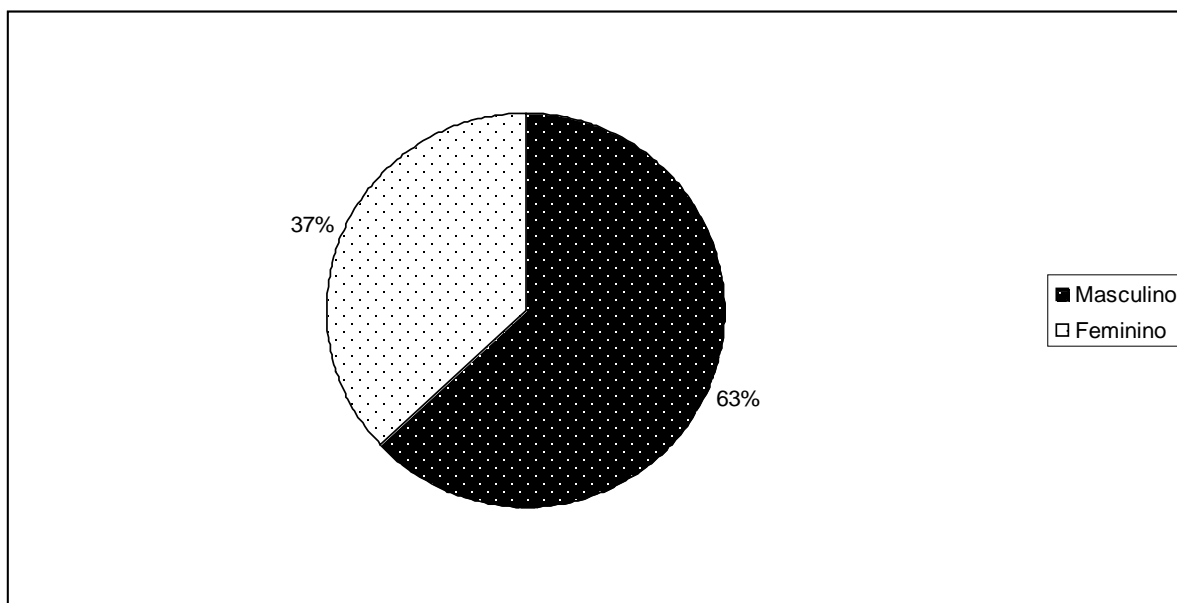


Figura 5 – Frequência relativa em relação ao sexo dos participantes do projeto na faixa etária de 13-14 anos.

As respostas das demais perguntas, não necessariamente tem apenas uma só opção. Cada aluno escreveu mais de uma resposta em cada questão. Como é possível perceber na Figura 6, 40% (quatorze participantes) conheceram a modalidade por meio dos amigos. O grupo dos “amigos” relata que conheceu a

modalidade através de seus professores de outras práticas esportivas, demais atletas e programas extraclasse do colégio que estudavam, grupo que de certa forma já estava vinculado ao *rugby*. Isso nos mostra que quem não convive no meio da modalidade, encontra dificuldades em saber o que é e em que locais pode ser praticado.

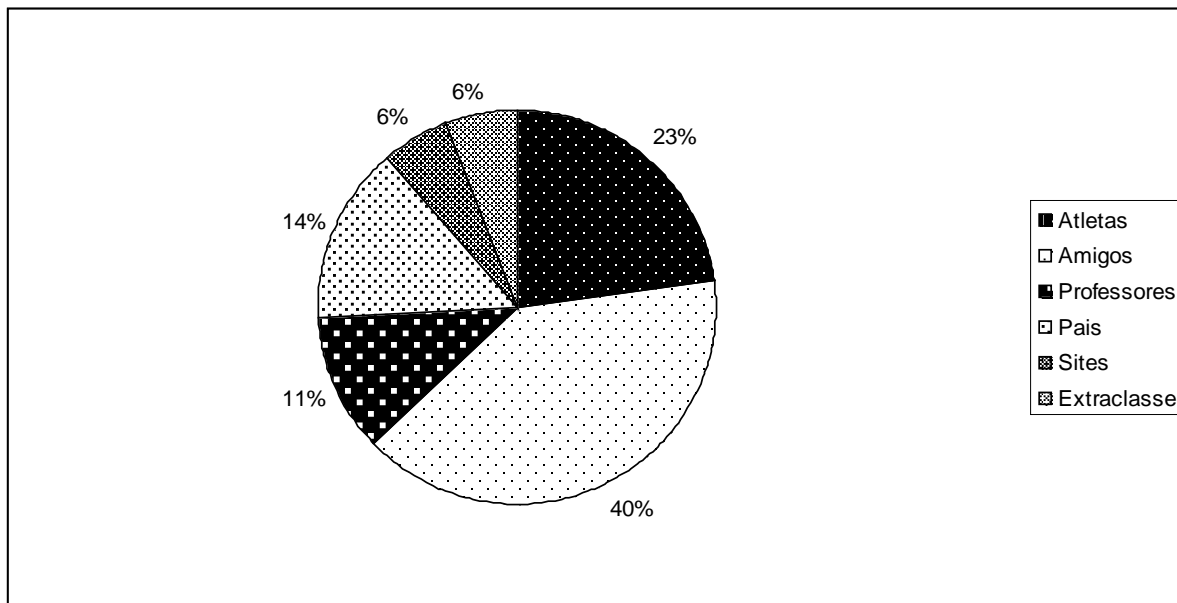


Figura 6 – Frequências relativas a respeito de como conheceu o *rugby*.

Na Figura 7, percebemos que a maioria das crianças e jovens (83%) foi praticar o *rugby* por acharem legal, e que, por causa das suas características de jogo, o tornavam diferente dos demais esportes.

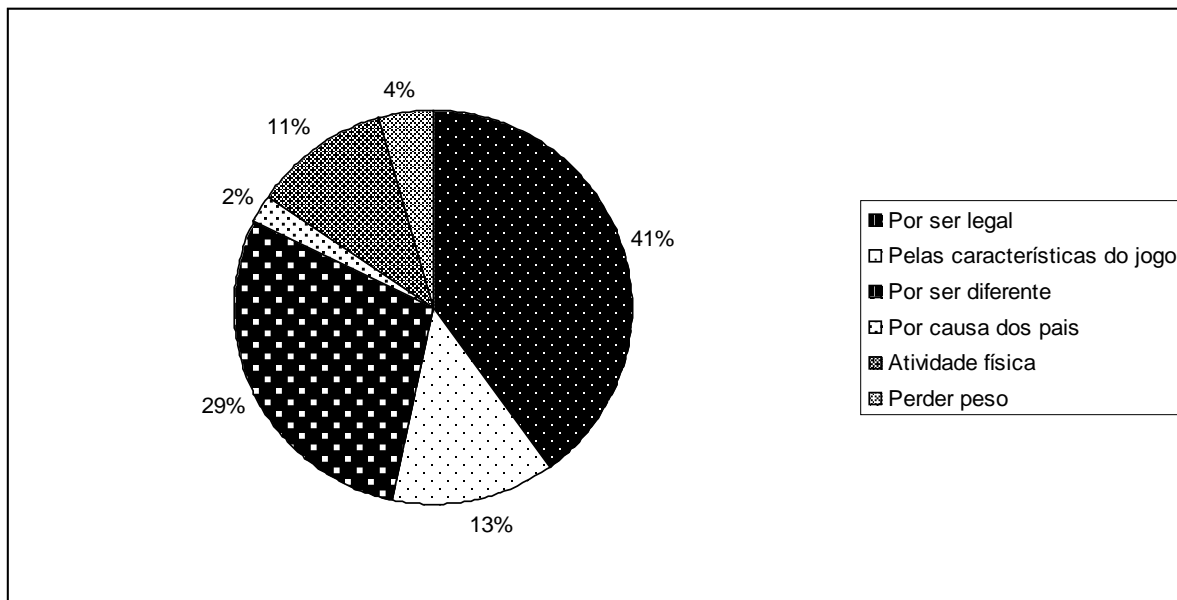


Figura 7 – Frequências relativas a respeito de por que foi praticar o *rugby*.

É possível notar que a maioria das crianças têm como motivos para continuar vindo as aulas, a diversão, as atividades e os amigos (83%) como mostra a Figura 8.

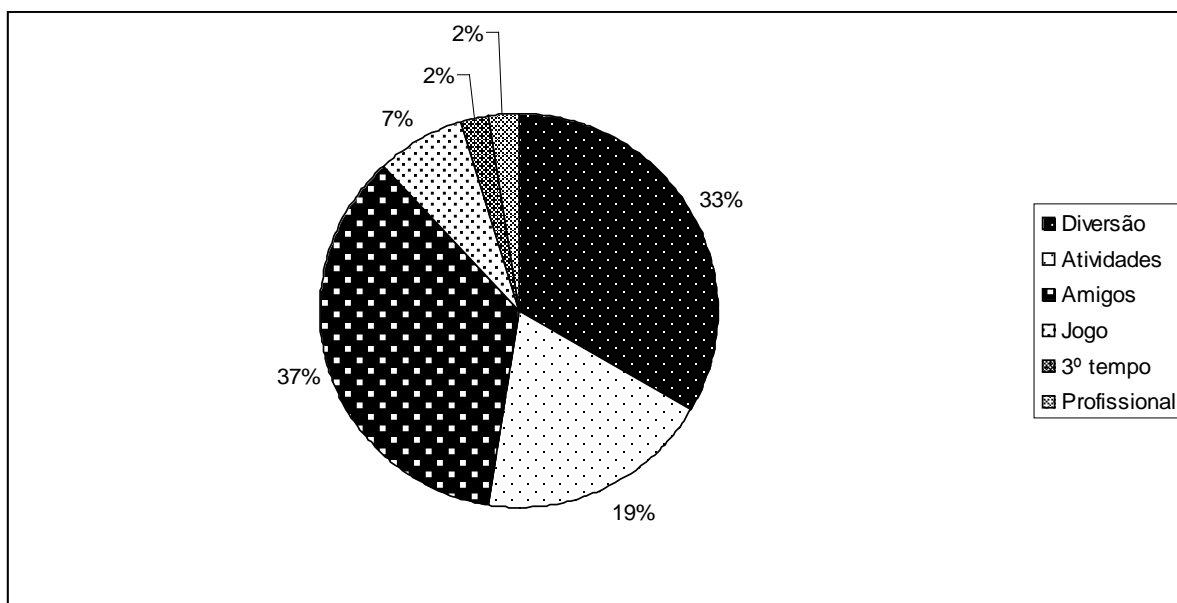


Figura 8 – Frequências relativas a respeito do motivo pelo qual se mantém no *rugby*.

Na Figura 9, é possível perceber que quase 1/3 dos alunos (31%), além de participar da modalidade *rugby*, está envolvida com o futebol. Poucas crianças e

jovens citaram os esportes individuais (8%) como outra prática esportiva, por exemplo a natação, o atletismo e a equitação.

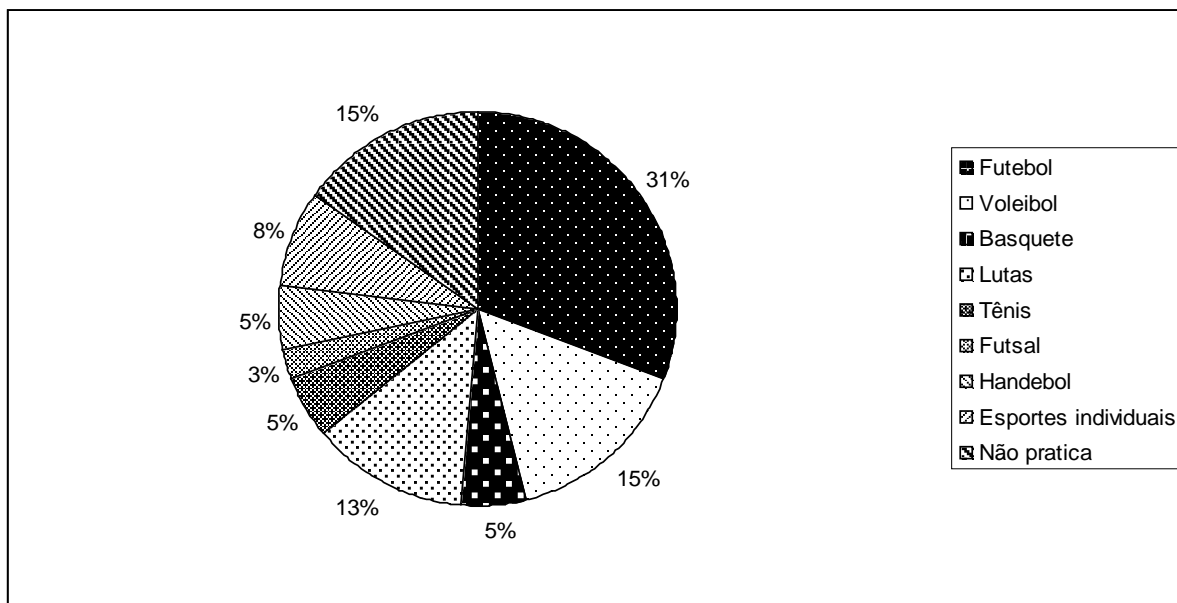


Figura 9 – Frequências relativas a respeito de outras práticas esportivas.

Quando perguntado ao grupo quais as diferenças do *rugby* (Figura 10) para os outros esportes, 34% responderam a questão dos valores que são trabalhados em aula como o respeito, companheirismo, a amizade, união e formação de caráter. Outras respostas com percentagem considerável foram: trabalho em equipe (25%), pois com o dinamismo do jogo é mais fácil fazer os pontos coletivamente do que sozinho; e o contato (19%), pois a maioria só conhecia o contato nas lutas e não em esportes coletivos.

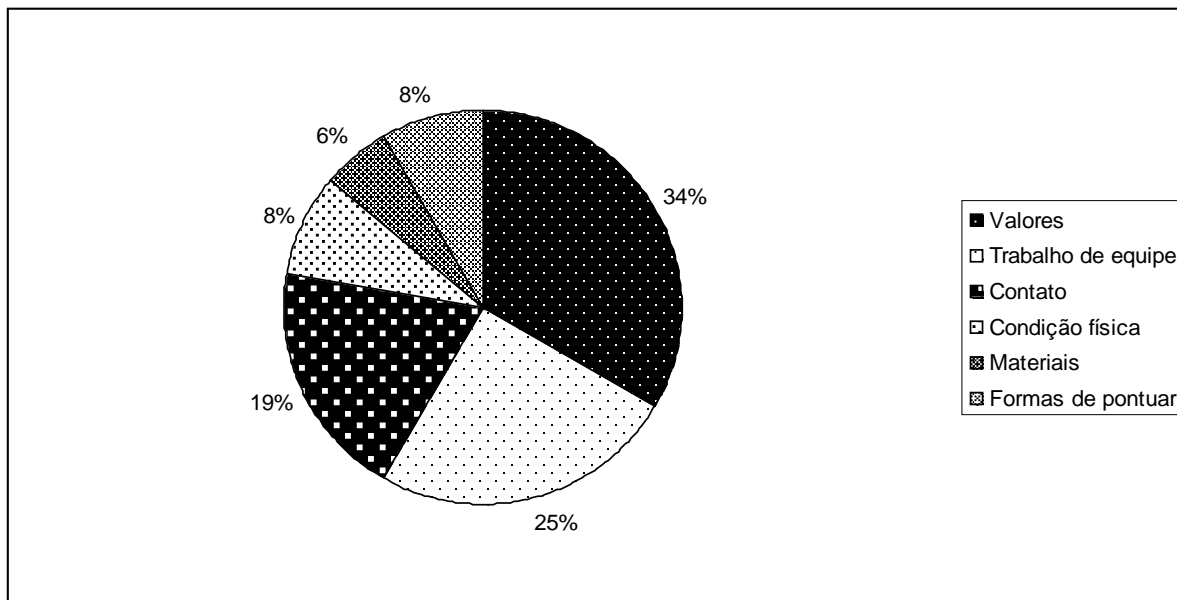


Figura 10 – Frequências relativas a respeito das diferenças do *rugby* para outros esportes.

As Figuras 11, 12 e 13 são referentes a pergunta número seis do questionário:

- A Figura 11 é uma divisão entre os tipos de atividades que gostam, sendo de contato ou não. 12% das respostas dos participantes apresentaram que os mesmo gostam do jogo em si, tanto as partes de imprimir maior velocidade quanto os momentos de combate. Mais da metade (53%) relacionou alguma atividade que tenha aspectos de combate.

- A Figura 12 apresenta subdivisões entre os aspectos das atividades de combate e sem combate corporal. É possível visualizar um repertório extenso de habilidades específicas do esporte, tanto em questões individuais e de minigrupos.

- Na Figura 13 é questionado o porquê dos participantes gostarem de tais atividades. As respostas encontradas foram por gostar de: esquivar dos oponentes (6%); entrar em contato (19%); usar força (23%); por ser diferente (10%); defender, usando o *tackle* (16%) e a resposta que surgiu mais comentários foi a questão de que tudo isso que eles aprenderam durante cada aula, eles podem pôr em prática em cada final de aula com um jogo (26%).

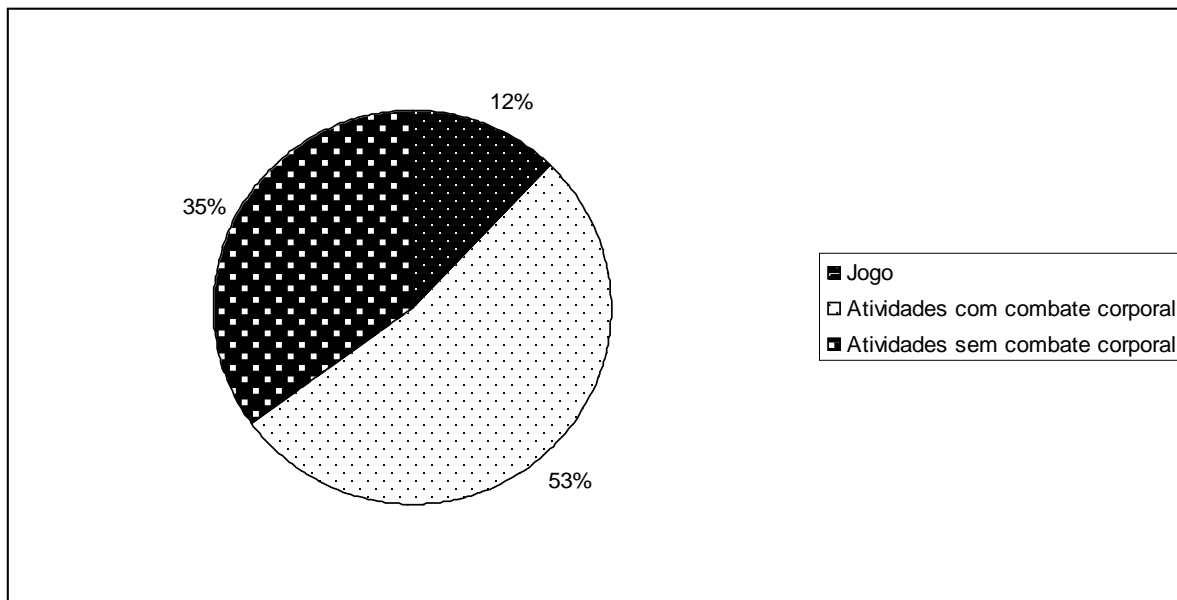


Figura 11 – Frequências relativas a respeito dos tipos de atividades que gostam de praticar no *rugby*.

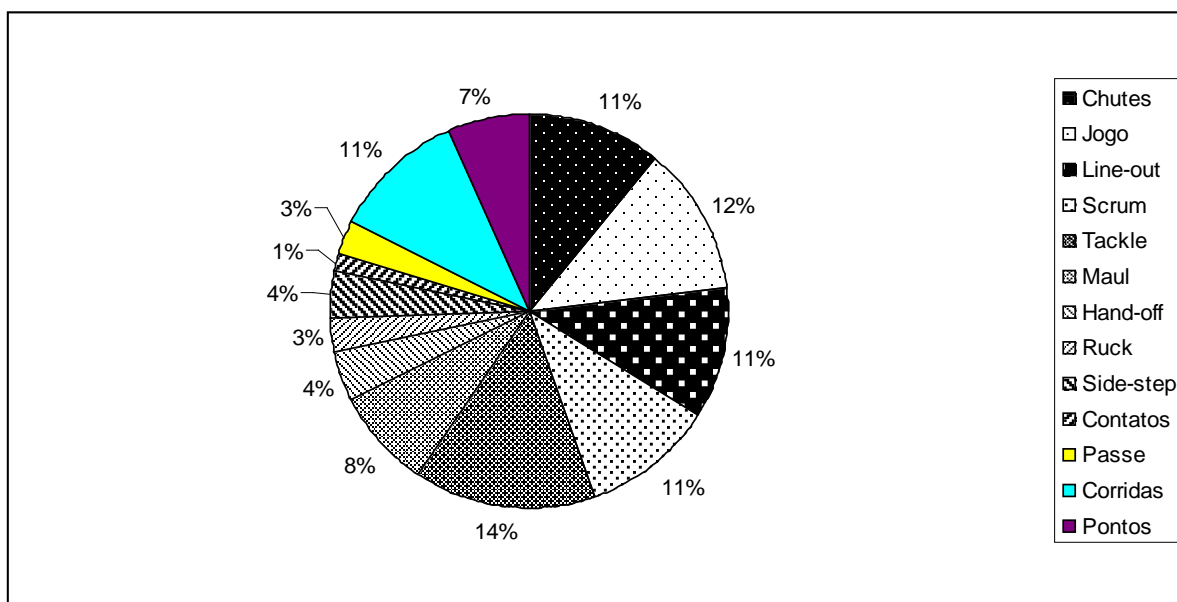


Figura 12 – Frequências relativas a respeito das subdivisões das atividades que gostam de praticar no *rugby*.

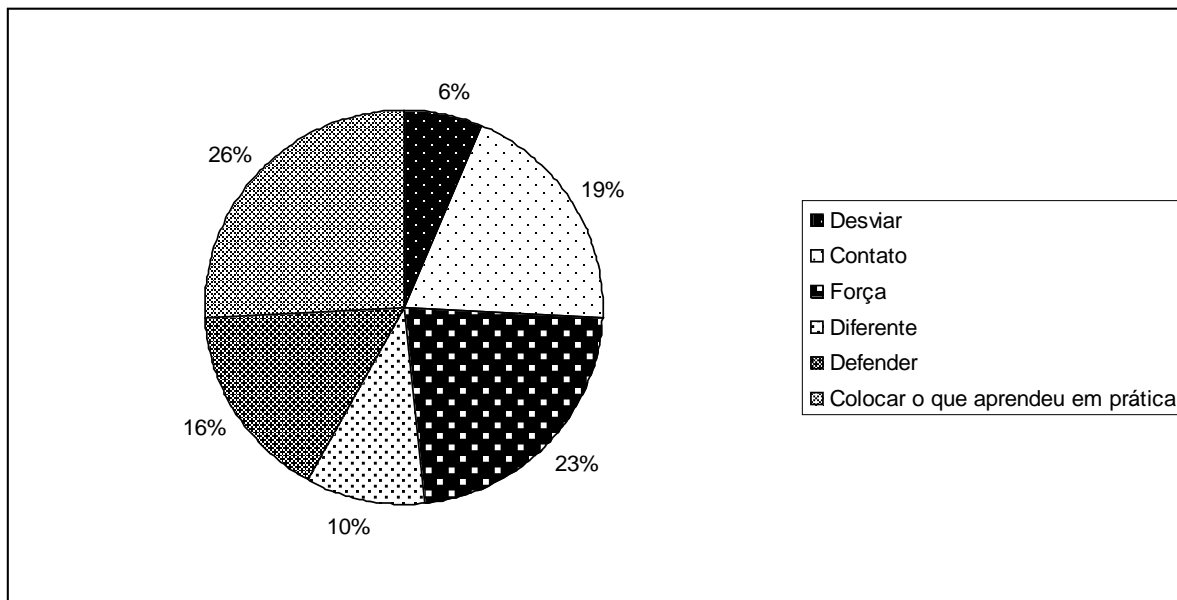


Figura 13 – Frequências relativas a respeito do porquê gostam das atividades praticadas no *rugby*.

Seguindo a mesma lógica anterior, as próximas três figuras são referentes a pergunta número sete do questionário:

- A Figura 14 é uma divisão entre os tipos de atividades que não gostam, sendo de contato ou não. Por mais que a pergunta pedisse as atividades que não gostam, 16% responderam não haver algo que não gostasse no *rugby* e outros 29% não souberam informar. Foi obtida uma resposta similar em não gostar de atividades com contato ou sem, com 29% e 26%, respectivamente.

- Na Figura 15 há subdivisões entre: o jogo, as atividades de combate, as atividades sem combate corporal, aos que não tem o que não goste e os que não sabem informar. Deixando de lado as grandes percentagens dos grupos que “não sabem informar” e o que “gostam de tudo”, as atividades que menos gostam em destaque são o correr (13%), chute (10%), *scrum* (10%) e o *tackle* (6%).

- Na Figura 16 é questionado o porquê delas não gostarem dessas atividades. A maioria (37%), afirma se sentirem cansados, durante as atividades, outros 21% afirmam encontrar dificuldade em executar algumas habilidades técnicas.

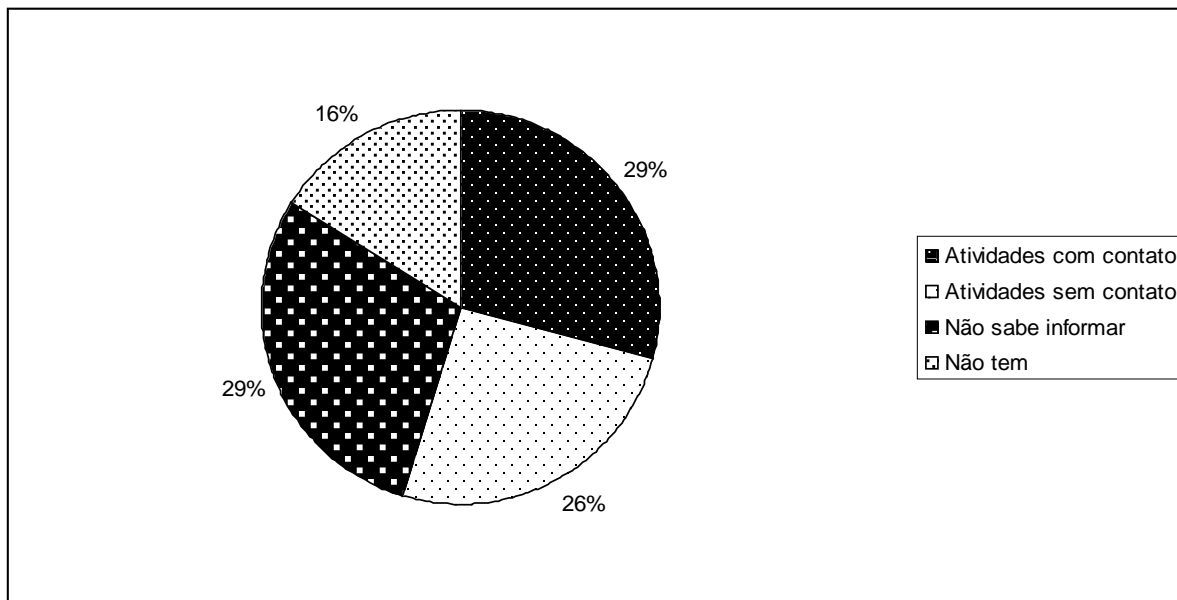


Figura 14 - Frequências relativas a respeito dos tipos de atividades que não gostam de praticar no *rugby*.

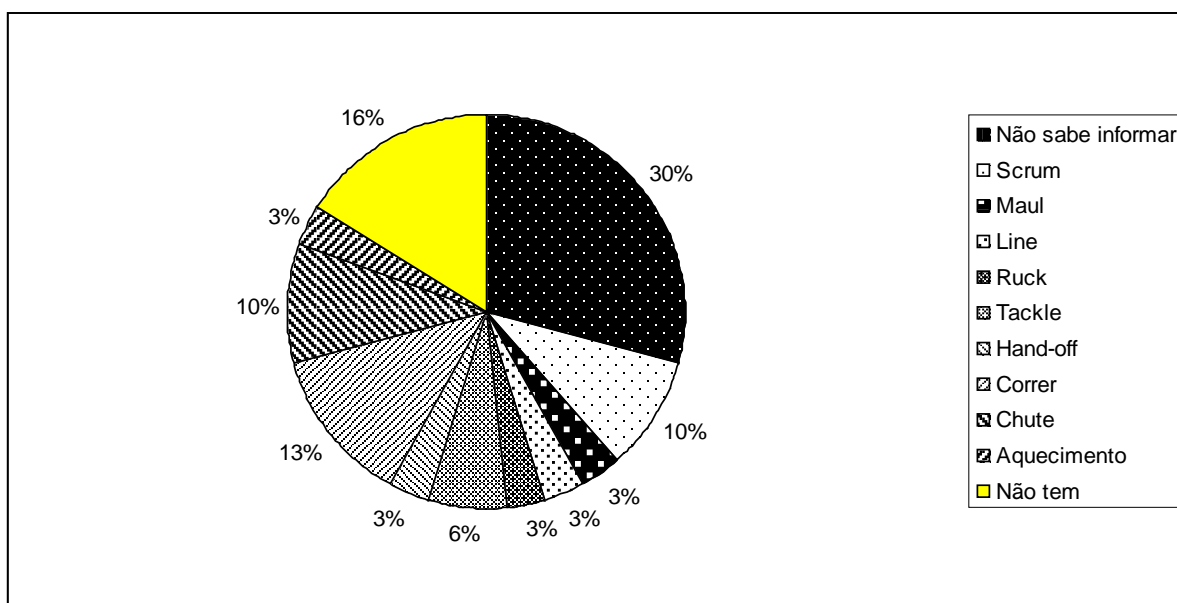


Figura 15 - Frequências relativas a respeito das subdivisões das atividades que não gostam de praticar no *rugby*.

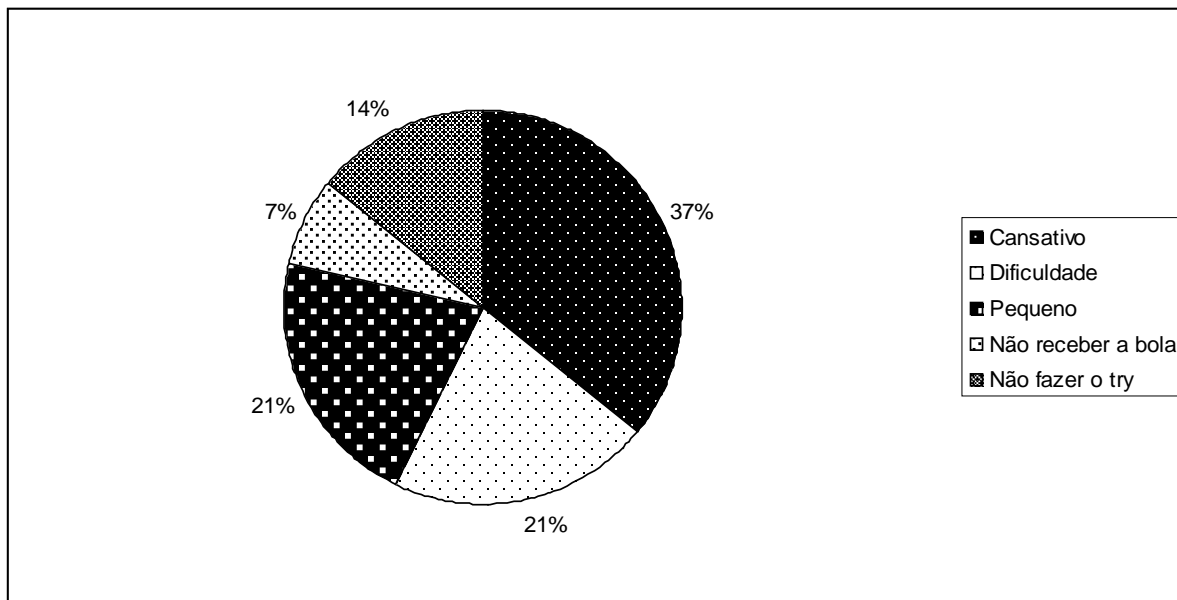


Figura 16 - Frequências relativas a respeito do porquê não gostam das atividades praticadas no *rugby*.

Com essas perguntas e respostas colocadas “a mesa” é possível fazer uma análise do que pode ser melhorado e o que pode ser mantido, tendo um caminho mais concreto a seguir.

Aspectos a serem melhorados: 1) Tem que ser trabalhada a divulgação do esporte em meios de comunicação e desmistificar a cultura de que o *rugby* é violento, começando pelos pais. 2) As crianças e jovens se sentem cansados, mesmo com pausas para água. 3) Por ser empregada uma metodologia mista, mas com maior ênfase em atividades do tipo global, focando a diversão do grupo, alguns alunos encontram dificuldade em executar movimentos com certa propriedade. 4) É de extrema importância que haja uma divisão no grupo, podendo ser dividido por idade ou por questões maturacionais como sugere a escola francesa de *rugby* (2012). Por mais que haja jogos adaptados, quando jogado entre seus iguais (idade e tamanho) é provável que haja maior motivação nos grupos e maior eficiência no aprendizado.

Por outro lado, podem ser listados os aspectos positivos obtidos das respostas: 1) É notório que é trabalhado o espírito de equipe entre essas crianças e jovens e os valores que podem ser transpassados do meio esportivo e ser levado para a vida

adiante. 2) Muitos estão ali para se divertirem e pelos amigos. 3) Percebe-se que a modalidade trabalha diversos tipos de habilidades motoras combinadas, tanto individuais como as de minigrupos. 4) O jogo no final da aula é importante para se divertirem e colocarem em prática tudo o que aprenderam. 5) 16% não demonstraram no questionário alguma reclamação referente as aulas.

É perceptível a falta de influência dos pais para com os filhos para a participação dessa modalidade, por dois motivos: 1) a falta de divulgação na mídia e 2) falta de cultura relativa ao esporte *rugby*, por não conhecerem a modalidade, pois há pais que não o conhecem de fato e outros que associam o esporte à violência. Diversos treinadores veem as crianças e jovens como mini-adultos, e realizam um trabalho tecnicista de caráter totalmente analítico para ensinar os movimentos das modalidades. Os programas de treinos infantis devem se diferenciar da categoria adulta, nos aspectos físicos, técnicos, metodológicos e regulamentários (Federação Francesa de *Rugby*, 2012; UAR, 2004.)..

As crianças e jovens buscam esse espaço como um meio para interagirem uma com as outras com propósitos diferentes, seja pelos amigos, pelo jogo em si, pela diversão e as atividades. O curioso é que apenas 2% (uma criança) busca o profissionalismo, mesmo sabendo que o esporte é de caráter amador no Brasil. Neste caso, a mãe e a avó do aluno tem interesse em mandar o jovem para o exterior, justamente pelo gosto que ele criou pela modalidade.

O *rugby* tem grande vínculo com as lutas tanto pelo combate físico e *ukemis* (técnicas de queda), como na sua filosofia que aborda sobre o respeito e dedicação. O estudo apresenta em comum 13% dos alunos que fazem algum tipo de arte marcial e *rugby* em paralelo.

Em acordo com o educador da IRB, Juan Casajús (2011) que afirma que as crianças gostam de contar para os pais quantos *trys* fizeram e não quantos *rucks* protegeram, foi possível encontrar que as crianças dos 9 anos aos 12 anos de idade responderam que não gostam quando não recebem a bola, possibilitando menos realização dos pontos (*try*), isso acontece por serem os menores do grupo. O importante para elas é participar do jogo fazendo o maior número possível de pontos.

4.2 PLANO DE ENSINO

No plano de ensino (Apêndice A) consta que a escola de *rugby* infantil Índio Charrua trabalha com crianças dos 7 aos 15 anos de idade, mas a maioria dos participantes se encontram na faixa etária de 9 a 14 anos de idade. O plano de ensino é demasiado abrangente quando colocados em comparação todos os objetivos gerais e específicos propostos em relação a carga horária semanal de aula e a geral, deixando a impressão de ser utópico. De certa forma foram propostos diversos objetivos para o pouco tempo de trabalho.

Ao mesmo tempo que os objetivos gerais tem como proposta a inclusão social e melhorias relativas a aspectos motores, temos como aliado um trabalho de fomentação dos valores do *rugby* em cada aula pois:

“O *rugby* é um meio não um fim em si mesmo; um meio para educar, para se relacionar e para se divertir... O *rugby* nunca quis ser a meta final daquele que o jogava e sim o meio mediante em qual o homem, ao mesmo tempo que melhorava seu físico e sua mente, melhorava espiritualmente” (VILLEGAS, apud PERASSO, 2012).

O *rugby* não é o fim, mas também não pode ser esquecido como esporte. Conseguimos no projeto trabalhar a modalidade em pelo menos três, das quatro configurações de esporte propostos por Gaya e Torres (2004) unindo o esporte de alto rendimento, nos momentos nos quais queremos que executem cada movimento da maneira mais adequada possível, para assim evitar futuras lesões; o esporte de cunho escolar (mesmo que não haja qualquer relação do projeto com escolas), onde há maior fundamentação dos valores, atitudes e habilidades; e o esporte de lazer, quando são realizados minijogos de *rugby* com regras adaptadas ou livres, buscando maior diversão por parte de quem está participando.

Outros objetivos para a turma de 2012, além dos gerais e específicos, era propiciar jogos com outras equipes. Momentos usados para usar o que aprenderam, tanto demonstrando destreza nas habilidades motoras específicas do esporte

específico como no aspectos comportamentais, demonstrando respeito, mediante colegas, adversários e arbitragem.

Há de ter bom senso com os objetivos que são colocados como metas e a carga horária de trabalho disponível para realizá-las. O caminho traçado desde o início até o final não é errado, as propostas de metodologia e objetivos são bem caracterizados pela cultura das escolas uruguaia e argentina de ensino, aliando o desenvolvimento motor, aspectos comportamentais e diversão com o espírito do *rugby*.

4.3 METODOLOGIA

Como metodologia usada para ensinar as crianças, usamos as duas mais conhecidas, o método analítico ou tradicional, e o método global ou ativo (UAR, 2004).

No campo geralmente o método global era usado, sempre sendo aliado a minijogos, buscando o aprendizado e a diversão dos alunos. Fazendo a criança e jovem aprender do geral para o específico, criando relações com as situações de cada fase, promovendo uma compreensão maior do jogo. Através desse sistema, víamos as crianças acharem diferentes respostas para determinados problemas impostos, subjetivamente, aumentando sua inteligência tática, ritmo de jogo e motivação.

Quando havia problemas mais severos na execução de determinadas habilidades individuais ou de minigrupos usávamos o método analítico. O jogo era pausado e desmenbrávamos uma técnica, por exemplo a recepção de bola alta, em diversas partes e realizávamos exercícios que trabalhassem um ou dois fatores chaves por vez, melhorando a técnica dos indivíduos.

O ideal é poder aliar esses dois métodos, mesmo que o método analítico seja repetitivo e não tenha características de brincadeiras esportivas, se faz importante em determinado tempo da aprendizagem (UAR, 2004). Juntando as duas metodologias é possível construir jogadores polivalentes (técnicos, com inteligência técnica e tática). Para as crianças, dependendo da idade e do nível de jogo, a

exigência que fazemos é maior ou menor, tendo em conta que cada criança é diferente da outra. Fazemos um *feedback* positivo para cada aluno nosso e, ao mesmo tempo, questionamos a criança e jovem a pensar nas ações de movimento e atitudinais que estão comentando dentro do campo.

Outro tipo de metodologias que procuramos realizar foi, através de redes sociais, montar um grupo da escola de *rugby* infantil Índio Charrua. Dentro desse grupo os professores colocam materiais didáticos para serem lidos e vídeos para serem assistidos.

4.4 AVALIAÇÃO

É importante realizar avaliação nos alunos, podendo ser dos condicionates físicos, habilidades motoras básicas ou específicas e ou comportamentais. Para poder visualizar a evolução do aluno, assim como se a metodologia de ensino está adequada para o grupo trabalhado. Optamos por fazer uma avaliação subjetiva de questões comportamentais e habilidades motoras específicas do *rugby*.

Criamos dois tipos de avaliações, que ao longo do tempo foram esquecidas: 1) caderno de evolução que serviria para registrar quais atividades aconteceram em aula: o que havia funcionado e o que poderia ser melhorado; questões atitudinais dos alunos, quantos compareceram, quantos quiseram participar, se alguém se machucou (diário de campo). 2) Parecer descritivo de cada aluno, contando como foi o desenvolvimento do indivíduo ao longo do ano, sendo este documento entregue aos pais. Acabou sendo feito somente no começo do ano, nos primeiros dois meses, pois a evolução era feita logo após a aula, e todos os professores tinham outros compromissos a cumprir com demais categorias. Sem dados se tornou inviável a construção dos pareceres descritivos, mesmo sendo subjetivos, faltariam dados para uma avaliação com maior qualidade e organização. Foi um erro nosso, deveríamos ter cumprido com nosso objetivo ou ter organizado novas formas de avaliá-los

4.5 PLANOS DE AULA CARACTERÍSTICOS

Os planos de aula (Apêndice B) tiveram a proposta de explorar as habilidades motoras individuais gerais e específicas do *rugby* dos alunos, considerando os níveis de jogo 1 e 2, sugerido por Casajús (2011). Podendo assim a criança e jovem ter um vasto repertório motor, se tornando um jogador com maiores habilidades, podendo ajudar de melhores maneiras o grupo, quando subir para a categoria juvenil.

É preciso ter um cuidado, pois no grupo há pessoas de ambos os sexos e de diferentes faixas etárias. Para alguns há atividades mais fáceis de executar e outras mais difíceis, é função do professor saber intermediar e adaptar cada situação, olhando cada criança e jovem não como um padrão e sim cheio de peculiaridades. No final de cada aula realizávamos perguntas para os alunos, procurando saber se estavam satisfeitos com a aula e se fomos coerentes na nossa forma de ensinar. Perguntas como: se divertiram? Manipularam bastante a bola? O que aprenderam? Perguntas essas sugeridas para avaliar os alunos e a nós mesmo subjetivamente (UAR, 2004; CASAJÚS, 2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo relatar a história do projeto do Charrua Rugby Clube escola de *rugby* infantil do Índio Charrua e a experiência da vivência do ensinamento do *rugby* para jovens de 9 a 14 anos de idade. Para tal relato foi necessário entender como funciona o esporte *rugby* para crianças e jovens, o que, como e o porque ensinar, que tipo de metodologia usar, que precauções devemos ter. Assim como compreender o ponto de vista das crianças em relação ao esporte.

A IRB refere que o ensinamento do *rugby* deve ser desenvolvido aliando as questões de valores aos fundamentos técnicos e táticos da modalidade, e esse modo de ensino repercute em outras escolas como a francesa, uruguaia, argentina, chilena, espanhola, entre outras, assim como temos feito no nosso projeto. Podemos perceber a importância que os valores recebem em todo o processo e tal foi identificado e relatado pelos participantes do projeto. Isso nos mostra que não há uma hierarquização entre questões técnicas, táticas e valores no processo de ensino da modalidade. Atitudes como respeito, amizade, humildade, compromisso e companheirismo estão fortemente ligados ao esporte, dos atletas aos espectadores das partidas.

Como visto neste relato, no começo do projeto, sem bases teóricas e desde o ano passado com referências literárias sobre o esporte, a escola de *rugby* infantil sofre forte influência das escolas uruguaia e argentina quando se trata dos métodos e didáticas de ensino do *rugby*. Apresentando, assim uma abordagem a partir de teorias desenvolvimentistas de ensino.

Teoria posta na prática no momento que deixamos os alunos explorarem os movimentos com os materiais e situações coordenadas, desenvolvendo assim as habilidades motoras específicas do esporte e, secundariamente, as habilidades motoras fundamentais. Metodologicamente trabalhamos em duas correntes: a global, realizando jogos e minijogos, aumentando, assim, ritmo de jogo, a percepção relacionada a bola, companheiros e adversários, explorando as habilidades que

aprenderam e desenvolveram; e a analítica, quando percebemos que certos movimentos estão com falhas consideráveis na execução.

As crianças e os jovens mostram que gostam de ir para as aulas de *rugby*, por ser divertido, por causa dos amigos e pelas atividades. Atividades essas que dividi em três fases: exercícios de combate corporal, exercícios sem combate corporal e o jogo que abrange as duas fases anteriores. Ao pensar que a alternativa “jogo” teria mais respostas, fui surpreendido ao perceber como mais da metade dos meus alunos preferem atividades com contato. Por outro lado, pude constatar a dificuldade em se trabalhar o ensino de um esporte complexo entre alunos de idades tão díspares, que apresentam diferentes estágio de desenvolvimento. Essa disparidade, inclusive, foi capaz de modificar as respostas em relação aos momentos que mais gostam das aulas: os menores de 12 anos preferem os momentos de aprender a fazer os pontos do jogo. Tal preferência poderia ser explicada pela objetividade e pragmatismo de tal momento.

Além disso, idades tão díspares na mesma aula pode ser perigoso e é, provavelmente, desestimulante. Os “pequenos” não encostam na bola e não se sentem confortáveis com os “mais velhos” e os jovens não podem usar toda sua vontade contra as crianças. É responsabilidade dos professores a adequação das situações. Em exercícios de caráter mais analítico, dividíamos o grupo não pela idade e sim por perceber os diferentes estágios maturacionais de cada indivíduo: no sexo masculino observávamos o tamanho, o crescimento de pelos no rosto e nas pernas e a estatura. No sexo feminino, se já estavam com o corpo em desenvolvimento (altura, aparecimento dos seios e aumento da estrutura). Nos momentos de jogo, colocávamos os pequenos em situações de menores risco para a segurança e criávamos estratégias para que participassem cada vez mais do jogo, fazendo *trys* e sendo incentivado pelos companheiros de equipe. Podendo então, todos se divertirem com segurança, sem muitas situações de risco.

O nosso clube é o pioneiro com o *rugby* infantil, mas possui poucos jogadores, os outros clubes do estado a recém estão construindo suas categorias de

base, então é complicado realizar competições. É diferente para eles jogarem contra os próprios amigos e jogarem vestindo a farda do clube contra outra equipe, é o momento que querem mostrar o melhor de si. Talvez esta situação possa ter acarretado em muitos abandonos da prática do *rugby*.

Entendo que a competição é importante, seja na vitória ou na derrota: sempre se pode tirar algum aprendizado de cada uma das situações. A prática de um esporte, com as características do *rugby*, com adequados treinos e competições pode ser fundamental para a vida de muitas crianças. Por isso é imprescindível que o *rugby* infantil no estado cresça e seja apoiado, podendo assim ter mais jogadores praticantes. A categoria infantil é a base para um clube de *rugby* que pretende ter glórias pelo caminho. O *rugby* não é só aquele momento de treino para as crianças e jovens e sim um ensinamento em todos os aspectos para a vida, pois vivemos como jogamos e jogamos como vivemos.

Com esse relato consegui perceber pontos que podem ser melhorados e pontos relativamente bons. Penso que estamos no caminho certo na questão didática e metodológica, sem esquecer do espírito do *rugby*. O que tem de ser melhorado é a organização da comunicação, para ter cada vez mais integrantes e conseguir dividir as categorias com um número bom de alunos em cada uma. Facilitando assim o trabalho desenvolvido nos níveis de jogo propostos a cada faixa etária.

Assim, ao relatar esta experiência pedagógica, pude revisar importantes conceitos relativos à Educação Física, de modo específico ao processo de ensino e treinamento de esportes para crianças e jovens. Tais conceitos são fundamentais para que o processo, como um todo, tenha base, metas e caminhos adequados ao melhor desenvolvimento dos praticantes da modalidade.

Assim, pode-se concluir que: (1) a modalidade está fortemente vinculada à axiologia, não havendo hierarquização entre técnica, tática e valores no processo de ensino da modalidade; (2) abordagens desenvolvimentistas parecem ser adequadas para o ensino da modalidade e (3) idades muito díspares dificultam o processo.

REFERÊNCIAS

ARIAS, J. **Curso de inicio para entrenadores**. Universidade Nacional de Córdoba (UNC), Córdoba, 2005.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE *RUGBY* (ABR). **Curso de treinador de *rugby* nível 1**. São Paulo, 2009. Originalmente publicado pela *International Rugby Board*

AZEVEDO, E.; SHIGUNOV, V. **Reflexões sobre as Abordagens Pedagógicas em Educação Física**. Mestrado em educação física. CDS/UFSC, 2001.

AGUIAR, Felipe Ribas de. 2011. **Valores presentes na prática do *rugby* em um clube de Porto Alegre**. (Trabalho de conclusão de curso). Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

BLACKBURN, S. **Dicionário Oxford de Filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.

CASAJÚS, J. **Curso de *rugby* infantil CBRU**. São Paulo – SP – Brasil. 2011.

- CHARRUA *Rugby* Clube: site oficial. Disponível em: <http://www.charruarugby.com/escoladerugby/docs/codigo_infantil.pdf> Acessado em 30 de novembro de 2012.

COLLINET, S.; NÉRIN, J. **Rúgby (ponto de ? ao contrário) Cómo enseñar el deporte hoy? De la escuela al club**. 1. ed. Buenos Aires. Stadium, 2006.

FEDERAÇÃO DE *RUGBY* DO CHILE. **Coaching infantil**. Santiago, 2002.

FEDERAÇÃO FRANCESA DE *RUGBY* (FFR). Disponível em: <
http://www.rugbycoachingbrasil.com.br/sites/default/files/pdf/ManualFFR7_15anos.pdf
> Acessado em 05 de novembro de 2012.

FEDERAÇÃO ESPANHOLA DE *RUGBY*. ESCOLA NACIONAL DE TREINADORES.
Curso de nível 1. Madrid, [200?]

GALLAHUE, D.; DONNELLY, F. **Educação física desenvolvimentista para todas as crianças.** 4. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2008.

GALLAHUE, D.; OZMUN, J. (2005). **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescente e adultos.** 3. ed. São Paulo: Phorte Editora.

GARCÍA, Pedro. Métodos de ensino e destrezas de comunicação no ensino do tênis. In: BALBINOTTI, Carlos; e Colaboradores. (Org). **O ensino do tênis: novas perspectivas de aprendizagem.** 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009. p. 46-60.

GAYA, Adroaldo; TORRES, Lisiane. O esporte na infância e na adolescência: alguns pontos polêmicos. In: GAYA, Adroaldo; MARQUES, António; TANI, Go. (Org.). **Desporto para crianças e jovens.** 1. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 57-74.

GONZALES, F. **Sistema de classificação de esportes com base nos critérios: cooperação, , interação com o adversário, ambiente, desempenho comparado e objetivos táticos da ação.** Disponível em: <
<http://www.efdeportes.com/efd71/esportes.htm>> Revista digital – Buenos Aires – Ano 10 – nº 71 – Abril de 2004. Acessado em 15 de dezembro de 2012.

GUASTELLA, A. *El rugby como equilibrio humano.* Buenos Aires: Ambito Financeiro, 1999.

HARO, G. K. **Futebol e valores religiosos**: Uma revisão de literatura. Monografia. Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, UFRGS, Porto Alegre, 2010.

INFANTE, V. S.; SOUZA, R. L. **Sobre os valores humanos**: Uma hierarquização empírica. In: Revista Espaço Acadêmico – Ano II – nº 21 – Fevereiro/2003.

International Rugby Board (IRB). Disponível em: <http://www.irbrugbyready.com/index.php?section=72> Acessado em: 12 de dezembro de 2012.

International Rugby Board (IRB). Disponível em: <http://www.irb.com/rankings/full.html>> Acessado em: 06 de junho de 2012.

MARQUES, António. Fazer da competição dos mais jovens um modelo de formação e de educação. . In: GAYA, Adroaldo; MARQUES, António; TANI, Go. (Org.). **Desporto para crianças e jovens**. 1. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 75-96.

MAZO, J. P. Valores no esporte juvenil: um estudo com jovens participantes e, projetos pró-sociais no município de Santo Ângelo, Rio Grande do Sul. Dissertação (Mestrado) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, UFRGS, Porto Alegre, 2011.

PATRICIO, M. F. **Lições de axiologia educacional**. Lisboa: Universidade Aberta, 1993.

PERASSO, S. **Rugby didáctico**. 5. ed. Buenos Aires: Editorial Dunken, 2011.

PERASSO, S. **Rugby didáctico 4 (espírito y filosofia)**. 2. Ed. Buenos Aires: Editorial Dunken, 2012.

Rugby Coaching Brasil. Disponível em:
<http://www.rugbycoachingbrasil.com.br/c%C3%B3digo-de-%C3%A9tica-para-o-rugby-infantil> Acessado em 27 de novembro de 2012.

VILLEGAS, C. ***Rugby como esporte***. Porto Alegre: Charrua *Rugby*, 2009.
Disponível em: <www.charruarugby.com> acesso em: 17 de julho de 2012.

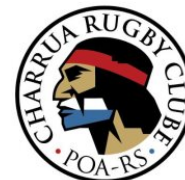
UNIÃO ARGENTINA DE *RUGBY* (UAR). **Curso de iniciación al *rugby* infantil**. Buenos Aires, 2004.

UNIÃO DE *RUGBY* DO URUGUAI (URU). **Reglamento nacional de *rugby* infantil**. Montivideo, [200?].

UNIÃO DE *RUGBY* DE BUENOS AIRES (URBA). **Curso nível 1, *rugby* infantil**. *Rugby* de Buenos Aires. 2008.

APÊNDICE A – PLANO DE ENSINO DA ESCOLA DE *RUGBY* INFANTIL ÍNDIO CHARRUA

CHARRUA *RUGBY* CLUBE Escola de *Rugby* Infantil



Coordenador: Lucas Moreno

Professores: Filipe Aguiar e Manuela Meregalli

Horário das Aulas: Sábados das 10h às 11h30min.

Local: Escola de Educação Física (ESEF) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Data de Início: 03 de março

Data de Término: 15 de dezembro

Carga Horária de Aulas: 63 horas aula

Plano de Ensino – Ano de 2012

A escola de *rugby* infantil do Charrua *Rugby* Clube visa ao ensino de conceitos básicos desta modalidade para crianças e jovens dos 7 aos 15 anos de idade. A partir da proposição de atividades físicas e teóricas que desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e atitudinais de seus integrantes. Pautando-se nos quatro pilares da educação (aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer, aprender a fazer), objetiva:

- **Objetivos Gerais:**
 - Desenvolver sujeitos dotados de competência motora diversificada, cientes de valores ético-morais e de conhecimentos específicos de *rugby*;
 - oportunizar, de maneira indireta, a formação/desenvolvimento de caráter, autoestima, socialização e personalidade dos alunos;
 - possibilitar a inclusão dos mais diversos indivíduos sociais, pelo esporte, nas atividades e vivências do Charrua *Rugby* Clube.

- Objetivos Específicos:
 - Conscientizar os alunos dos benefícios da prática esportiva.
 - desenvolver capacidades motoras específicas da modalidade esportiva, bem como capacidades gerais de ordem cognitiva;
 - trabalhar os fundamentos do *rugby* de forma criativa, lúdica e atrativa;
 - trabalhar questões de regras de jogo e valores ético-morais para a compreensão de como é desenvolvido o esporte no Charrua *Rugby* Clube;
 - oportunizar a prática de jogos adaptados e modificados condizentes a cada faixa etária buscando o melhor aprendizado e fixação dos fundamentos técnicos básicos do esporte;
 - trabalhar as habilidades de coordenação motora geral, equilíbrio, agilidade, flexibilidade, velocidade, força, resistência e controle de objetos (bola);
 - possibilitar o desenvolvimento da percepção espaço-temporal, da consciência corporal e da autonomia;
 - apresentar noções básicas de consciência de função atribuída a cada atleta conforme sua posição tática;
 - desenvolver os valores superiores de gratidão, ética, justiça, respeito, coragem, lealdade e cooperação;
 - acolher os alunos, bem como os seus familiares, na comunidade do rugby incentivando sua participação ativa no clube, sejam como atletas, torcedores, dirigentes, conselheiros, etc.;
 - divulgar a modalidade nas diferentes esferas sociais;
 - oportunizar a prática coletiva do esporte independentemente das capacidades e habilidades do aluno.
- Objetivos para a turma de 2012
 - Desenvolver as seguintes habilidades e conceitos específicos do *rugby* – *try*, *tackle*, *maul*, *ruck*, *line-out*, *drop*, considerando a complexidade pertinente a cada faixa etária;
 - trabalhar as destrezas coletivas de ataque e defesa, bem como as individuais de chute e passe;

- familiarizá-los ao vocabulário recorrente e às vivências da atividade, como “terceiro tempo”, espírito do *rugby* e demais curiosidades e peculiaridades do esporte.
- apresentar o Charrua *Rugby* Clube com seus símbolos e história.
- jogos e competições do clube onde os alunos serão convidados, com suas famílias, a participar;
- jogos e competições da própria faixa etária;
- atividades em datas comemorativas que serão realizadas juntamente com demais associados do clube e familiares.

- Cronograma

	MARÇO/ABRIL	MAIO	JUNHO
1º Trimestre <i>TRY</i> CHUTE PASSE			
	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO
2º Trimestre <i>TACKLE</i> ATAQUE DEFESA			
	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
3º Trimestre DESTREZAS INDIVIDUAIS “PENDÊNCIAS” CURIOSIDADES			

- Metodologia

- Treinos semanais ministrados pelos professores com atividades que envolvam os objetivos propostos;

- entrega de material didático teórico para que os alunos consultem em casa com regras, imagens, curiosidades, sobre o Charrua, etc.
 - elaboração de um jornalzinho mensal com regras, fotos, curiosidades, sobre o Charrua, sobre os alunos;
 - vídeos e palestras (preferencialmente nos dias de chuva) para que sejam trabalhados valores do *rugby* bem como ilustrações do aprendizado de campo;
- Avaliação
 - Caderno de evolução: será adotado o uso de um caderno onde serão registrados os treinos e eventos realizados pela escola de *rugby*. Serão feitas, pelos professores, considerações acerca do aprendizado e comportamento da turma;
 - Feedback: serão elaborados pareceres descritivos sobre o desenvolvimento dos alunos que serão entregue aos pais.

APÊNDICE B – PLANOS DE AULA DA ESCOLA DE *RUGBY* INFANTIL ÍNDIO CHARRUA

Plano de aula 1

ESCOLA: Escolinha do Índio Charrua

PROFESSOR (a): Manuela

AUXILIARES: Lucas

TURMA: Infantil

QUANTIDADE: 15

DATA: 07/04/2012

MATERIAIS: Bolas e Cones

OBJETIVO: Familiarização entre alunos x alunos, alunos x professores e alunos x com o rugby. Trabalhar de forma individual movimentos de coordenação, sendo avaliada subjetivamente suas capacidades motoras. Aprender a fazer o try.

Parte Inicial:

- Momento livre para exploração de material.
- Conversa de boas vindas para os alunos e acertos de combinações.

Aquecimento:

- Pega-Paralítico: Dentro de um grid demarcado pelos cones um aluno será o pegador, o pegador deverá pegar com a bola, sem arremessá-la nos colegas. Quem for pego deve ficar parado e abrir as pernas. Para quem foi pego voltar a brincadeira de forma ativa, um dos seus colegas que está fugindo deve passar por baixo de suas pernas.

Variações: Acrescentar mais pegadores com mais bolas ou quem for pego agacha e o salvador pula por cima.

Parte Principal:

- Corrida de colunas: Os alunos são divididos em colunas com o máximo de 5 pessoas por grupo. O objetivo é passar a bola para trás, quando o último pegar a bola correr até a linha do in-goal e fazer o try, volta para a fila e começa de novo, depois que todos forem se sentam no chão.

Variações: Passando a bola para trás; por cima, por baixo, pelos lados e livre escolha. Indo para frente; em zigue-zague e por baixo das pernas. Fazendo o try; try perto, try médio, try longe e chutando a bola até a frente.

- Jogo: Máximo 5 pessoas por equipe. Campo dividido no meio. Cada professor é treinador de um time.

Variação: Cada professor joga com um time.

Parte Final:

Volta Calma:

- Quadrado de passes: Passa de um cone para o outro e corre para onde passou, trabalhando os dois lados.
- Conversa e Alongamento.

Plano de aula 2

ESCOLA: Escolinha do Índio Charrua

PROFESSOR: Lucas

AUXILIAR: -

TURMA: Infantil

QUANTIDADE: 15

DATA: 28/04/2012

MATERIAIS: Bolas e Cones

OBJETIVO: Aprender a recepcionar uma bola alta e executar chutes de conversão, penal, drop e grubber.

Parte Inicial:

- Conversa.
- Aquecimento articular
- Brincadeira de tentar pegar o pé do colega.

Parte Principal:

- Tocar a bola para cima com as mãos e receber.
- Ir chutando a bola para o alto e receber indo até o meio do campo e voltando.
- Em duplas:
 - Chuta a bola um para o outro e recepciona
 - Grubber: chutar a bola em direção ao chão, fazendo quicá-la até seu companheiro
 - Chute de drop, conversão e penal em direção ao "H".

Parte Final:

- Alongamento
- Conversa

Plano de aula 3

ESCOLA: Escolinha do Índio Charrua

PROFESSOR: Lucas
AUXILIAR: -
TURMA: Infantil
QUANTIDADE: 15
DATA: 12/05/2012
MATERIAIS: Bolas e Cones
OBJETIVO: Jogos que envolvam passe.

Parte Inicial:

- Conversa.
- Jogo dos dez passes. A equipe que tem a posse de bola terá que realizar dez passes para ganhar um ponto. A equipe defensora somente pode interceptar a bola no ar, não podendo “roubar” dos adversários. Muda a posse de bola, quando é interceptada ou a equipe que detém a posse a deixa cair no chão

Parte Principal:

- Pique bandeira (bola): os participantes são divididos em duas equipes, uma em cada lado da quadra e as bolas se encontram na linha de fundo de cada campo. Para pegar a as bolas do outro time, os jogadores devem atravessar seu campo correndo, tomando cuidado para não serem pegos pelos seus adversários. Caso isso ocorra, o jogador capturado ficará “preso”(imóvel onde foi pego), até que os jogadores do seu time consigam tocá-lo e libertá-lo. O time também tem que se preocupar em proteger as suas bolas, para que não sejam roubadas. Ganha o time que conseguir pegar todas as bolas adversárias e levar para o seu próprio campo.
- Passa e corre para trás: sairão de 3 em 3 o que passa estará na frente, pra quem ele passar ele vai correr por trás dele e para o lugar de quem passou. O que recebeu irá correr para o meio passar para o outro e repetir.
- Jogo 5x5.

Parte Final:

- Acertar a bola no poste do “H” cada um, uma vez distância de 5m e de 10m.(desafio)
- Alongamento
- Conversa

Plano de aula 4

ESCOLA: Escolinha do Índio Charrua
PROFESSOR (a): Lucas
AUXILIARES: Manuela
TURMA: Infantil
QUANTIDADE: 15
DATA: 23/06/2012
MATERIAIS: Bolas , Cones e Contact pad.
OBJETIVO: Trabalhar habilidades manipulativas

Parte Inicial:

- Conversa e chamada

Aquecimento:

- Brincadeira de virar e desvirar os cones. Haverá 2 times dentro de um campo com cones virados para baixo e para cima. Desvirar somente com as mãos. Não pode proteger o cone.

Parte Principal:

- Habilidades individuais:

Círculo, 2 ou 3 bolas:

- Jogar para cima e pegar;
 - Por volta da cabeça;
 - Por volta da cintura;
 - Fazendo 8 por baixo das pernas;
 - Pegando com uma mão alternando.
- Fileiras correndo em zigue-zague: Haverá cones disponibilizados em campo, eles terão que chegar até sua fila respectiva executando as Habilidad. Indiv.

Parte Final:

- Jogo

Volta Calma:

- Acertar o poste.
- Conversa

Plano de aula 5

ESCOLA: Escolinha do Índio Charrua

PROFESSOR (a): Lucas

AUXILIARES: Manuela e Ana

TURMA: Infantil

QUANTIDADE: 18

DATA: 28/07/2012

MATERIAIS: Bolas , Cones e Contact pad.

OBJETIVO: Trabalhar habilidades individuais e de avanço e acostumar o contato com o solo e os companheiros e adversários.

Parte Inicial:

- Conversa e chamada

- Relembrar aspectos das últimas aulas de fundamentos

Aquecimento:

- Joguinho normal: variações: touch, a jogada para quando um jogador encosta com as duas mãos abaixo da linha da cintura do adversário portador da bola; e azeitona, o jogo somente para se o portador da bola for detido e demonstrar não conseguir sair da situação.

Parte Principal:

- Habilidades individuais:

Sequência: Side-step, Hand-off, Investida (entrar em contato, mesmo assim procurando espaço) e Linha de passe

- Com a bola sendo segurada pelas duas mãos, cair para trás, frente e lados. De joelhos, agachados e em pé.

- Maul: O que é? Para que serve? Como funciona?

Mini gride, para aprenderem a “fazer” e dar melhor continuidade em jogo.

Parte Final:

- Jogo, usando Maul.

Volta Calma:

- Alongamento e conversa

Plano de aula 6

ESCOLA: Escolinha do Índio Charrua

PROFESSOR (a): Filipe

AUXILIARES: Lucas

TURMA: Infantil

QUANTIDADE: 15

DATA: 04/08/2012

MATERIAIS: Bolas, Cones e Contactpad

OBJETIVO: Tackle e seus educativos.

Parte Inicial:

- Momento livre para exploração de material.

Aquecimento:

- Cair no chão de várias formas, sem e com a bola. (frente, costas, de lado; sentado, de joelhos, agachado)

Parte Principal:

-Tackle. Os dois de joelhos, um de frente pro outro, um em movimento e outro ajoelhado, alternando os ombros.

Parte Final:

- Jogo com tackle

Volta Calma:

-Conversa e Alongamento.

Plano de aula 7

ESCOLA: Escolinha do Índio Charrua

PROFESSOR (a): Lucas

AUXILIARES: Manuela, Felipe, Juliana e Ana

TURMA: Infantil

QUANTIDADE: 18

DATA: 22/09/2012

MATERIAIS: Bolas e Cones

OBJETIVO: Linhas de ataque e defesa e a comunicação

Parte Inicial:

- Momento livre para exploração de material.

Aquecimento:

- O polvo: Um pegador no meio, tenta pegar alguém, essas pessoas vão virando seus tentáculos. O polvo só pode pegar os demais, quando estiver com a posse de bola. Variação, jogar a bola pra cima e pegá-la antes de pegar alguém.

Parte Principal:

- 2 grades, 1x1, 1x1+1, 1x2... Em uma área delimitada os alunos tem que resolver situações com superioridade, inferioridade e número iguais de jogadores, usando os recursos já visto em aulas passadas.

- Jogo

Parte Final:

Volta Calma:

- Conversa e Alongamento.