BADMINTON NA COMUNIDADE ESCOLAR

Nádia Diefenbach[1]

Rosiliane Goulart[2]

RESUMO

O Projeto busca resgatar a autoestima dos alunos envolvidos no esporte *Badminton*, bem como, tirar a EMEF Arnaldo Grin do anonimato e projetá-la como uma escola modelo através do esporte. O trabalho contou com a dedicação exclusiva da Profa. de Educação Física Nádia Diefenbach e ao longo do processo de desenvolvimento com outros profissionais que passaram pela escola, bem como, equipes diretivas. No ano de 2017 ele voltou a ganhar espaço, agregando a Profa. Pedagoga Rosiliane Goulart para cumprir o papel de incentivadora e apoiadora da prática esportiva, contando para tal, da nova equipe diretiva que tomou ciência do Badminton e abriu espaço para que o mesmo fosse retomado e que os jogadores tivessem a oportunidade de voltar a participar de campeonatos. O trabalho visa reforçar que pelo esporte conquistado-se espaços e que por ele, também, socializamos e tornamos nosso mundo melhor, mais competitivo e atraente para os jovens da periferia.

Palavras-chave: *Badminton*, socialização, projeto de vida

INTRODUÇÃO

O Projeto Social objetiva trabalhar com a comunidade escolar oportunizando uma forma viável, com baixo custo e trabalhando em espaços pequenos que não demandem muitos gastos. Além de trabalhar a autoestima o projeto visa à melhoria nas atividades cognitivas aliando, para tal, a psicomotricidade ampla e, mostrando através das competições outros nichos de projeção que não apenas o espaço

1 Profa. Educação Física, especialista em psicomotricidade relacional, *Badminton* formação técnica e arbitra em FGB e CBBD, e-mail nadiadiefenbach@novohamburgo.rs.gov.br – EMEF Arnaldo Grin.
2 Profa. Pedagoga, especialista em Neuroeducação e educação especial inclusiva, especialista em Neuropsicopedagogia e Desenvolvimento Humano, especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional, especialista em Educação para a Diversidade, e-mail rosiliane@novohamburgo.rs.gov.br – EMEF Arnaldo Grin.

escolar.

O projeto tenciona trabalhar com faixas etárias desde a educação infantil ampliando o universo dos estudantes, bem como, preparando um plantel de futuros competidores. Em torno do mesmo recaem as regras do próprio jogo, como as sociais e coletivas, tendo os competidores compreender que o *Badminton* não é um esporte isolado e sim adequado a espaços pequenos e com regras bem definidas. Pode ser um trabalho individual ou de duplas que se auxiliam para os movimentos que o esporte abarca.

O projeto está dividido em capítulos e fundamentado em literatura ligada ao esporte, psicologia, direitos humanos entre outros. No espaço em que o mesmo foi introduzido e desenvolvido partiu de turmas de 4º. Ano até o 9º. Ano, levando os mesmos a competições dentro do espaço da escola, bem como, campeonatos estaduais, regionais, indo além, aonde as possibilidades dos atletas da EMEF Arnaldo Grin, do município de Novo Hamburgo, RS se permitiram chegar.

O trabalho desenvolvido abordou no primeiro capítulo sobre a movimentação do *Badminton*, ou seja, explicando o porquê deste esporte e qual o objetivo a ser atingido. A seguir o projeto contextualiza a prática do *Badminton*, suas regras, material e material humano envolvido na prática do mesmo. No quarto capítulo apresentando o espaço da escola e o entorno da mesma, bem como os recursos que o bairro oferece para a prática do esporte. Finalizando, discute a importância do *Badminton* para o aluno, escola e comunidade.

O *BADMINTON*: PROPOSTA E ESCOLHA

A escolha deste esporte para ser praticado na escola se deu pela intimidade que a professora tinha com o mesmo e pela facilidade em harmonizar espaço, custo e alunos, além disto, pela visibilidade que o mesmo poderia propiciar aos praticantes e para a escola em questão.

O trabalho originou-se a partir de tratativas feitas na escola e buscando socializar as crianças do bairro onde a escola está localizada, promovendo no contraturno das mesmas uma especialidade/projeto que suportasse manter um trabalho de qualidade, integrador e que mantivesse os alunos abrigados longe de situações de conflito.

Além do trabalho dentro dos muros da escola buscou-se a divulgação fora dele mostrando o ganho e as possibilidades que o mesmo propunha. O esporte poderia ser praticado em clubes, também, e formaria, ao longo de seu percurso, novos técnicos, árbitros e cursos *shutle time*.

Inicialmente o trabalho foi desenvolvido na Brinquedoteca e posteriormente instalou-se no espaço NUTRIR. Em 2006, no turno contrário, crianças na faixa etária de 3 a 6 anos e sem nenhum vínculo escolar iniciaram o projeto de *Badminton* no bairro Santo Afonso. A partir de então, o esporte foi notadamente um norteador das interações entre o ambiente e o outro. Segundo Vygotsky um ser humano só se desenvolve em contato com o outro e com a sociedade, “na ausência do outro o homem não se constrói homem”.

A partir desta primeira experiência, o Projeto passou a integrar o currículo incentivando alunos de 4º ano a formarem pequenos grupos, se agruparem pelo esporte, se reconhecerem com possibilidades de disputas e receptores de medalhas nas modalidades escolhidas, porém, o *Badminton* entrou como um esporte incomum, na época, e possibilitaram que houvesse pesquisa em relação ao mesmo, tais como, regras, tipos de competições, quais atletas já competiam nesta modalidade e vantagens que o mesmo propunha, não só no âmbito da disputa em si, mas das possibilidades de ganho no currículo normal da escola.

Apresentado o esporte *Badminton* aos alunos este ganhou espaço e foi tema em feiras como trabalho de pesquisa realizada pelos alunos da EMEF Arnaldo Grin, com o seguinte título: Eu jogo *badminton*, e você... Segundo Huizinga (2007, p. 33), o jogo:

> é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Sendo assim, o jogo dá sentido ao ser humano que busca no mesmo, sua libertação e sua projeção enquanto sujeito de sua prática. Por isso uma ocupação voluntária.

PROJETO EXTRACURRICULAR

No com texto escolar o projeto não avançou como planejado ficando restrito apenas como uma atividade que preencheria lacunas, desconsiderando o fim que o mesmo propunha. Desta forma, nem mesmo a autoestima e a valorização de potencialidades se consolidaram. Passado o período inicial de descompasso o mesmo ganhou espaço a partir do ano de 2012, articulado pela professora de educação física que garantiu, não só o espaço de articulação da modalidade, mas que o mesmo fosse desenvolvido no contra turno com carga horária de 8 (oito) horas semanais e em horário intermediário entre os dois turnos da escola, com o apoio do Projeto Mais Educação.

Com a possibilidade de o *Badminton* ter seu espaço conquistado ele foi iniciado compartilhando o ginásio da escola com outros projetos, porém, com choques de horários. Dada à relevância do esporte e a necessidade de desenvoltura dos atletas alargou-se as práticas inserindo no calendário escolar eventos em que choques de horários. Dada à relevância do esporte e a necessidade de desenvoltura dos atletas alargou-se as práticas inserindo no calendário escolar, eventos em que os alunos tivessem a oportunidade de mostrar sua prática. Para tal, os alunos do currículo ao 9º ano iniciaram suas apresentações esportivas nos sábados integradores, sábados festivos, participação na comunidade escolar.

Atividade da escola no bairro, na Praça da Juventude, festival reunindo adolescentes e crianças de outras escolas e outras cidades, ensinando e socializando o jogo como meio de integração social. Alguns avanços significativos ocorreram, porém, com as mudanças constantes nos segmentos administrativos e descrença no potencial humano e principalmente de alunos em vulnerabilidade social, o trabalho esportivo na comunidade do bairro Santo Afonso, onde a escola está inserida, precisou "forçar a barra" para retomar a prática do *Badminton* no ano de 2017 tendo como diferencial um ginásio interditado utilizando apenas os espaços compartilhados da escola em questão.

O trabalho foi iniciado com os alunos de 4º e 5º Anos apoiado pela nova coordenação, utilizando materiais trazidos pela professora e disponibilizados para a prática do esporte. A prática precária devido às condições existentes levou um grupo a participar do campeonato da CERGS ocorrido em julho de 2017 na EMEF Paraíba em Porto Alegre – RS, oportunizando aos atletas o convívio com competidores mais experientes e com anos de treino ou com treinos mais frequentes.

O projeto trabalha com a interdisciplinaridade e busca entre os pares àqueles que tomam as práticas esportivas, assim como suas regras e socialização uma extensão da sala de aula, enfatizando o respeito e o compartilhamento do trabalho desenvolvido em todos os ambientes da escola.

Além da participação dos professores e alunos, a integração dos pais foi fundamental apostando na prática do mesmo e acreditando no trabalho desenvolvido no espaço da escola. Evidentemente que não só o apoio das famílias como a colaboração com o transporte, alimentação, disponibilização dos alunos e da certeza de que os mesmos estariam seguros com o professor de educação física e com o professor apoiador fora do circuito escolar.

O apoio moral, sentimental e psicológico fez a grande diferença ao se desafiar as possibilidades que dele surgiram, pois a tarefa diária de comprometimento com um único e primeiro adversário que foi a vontade de se expor aos desafios e conhecer suas etapas de desenvolvimento, além do crescimento individual e coletivo.

POR QUE O *BADMINTON*?

Para Huizinga (2007) o jogo é para o jogador um fascínio, poder e não possui uma resposta racional para tal, assim ele ultrapassa a esfera humana e se sobrepõe ao todo e se busca a superação de limites antes vislumbrados. Portanto, o jogo é um instrumento socioeducativo. Desta forma temos em Dulfo (1999) que para se "julgar o jogo é preciso compreender quais são suas funções e seus efeitos no conjunto das atividades humanas", e, portanto, a educação bem-sucedida é aquela que leva, gradualmente, o indivíduo ao divertimento, à escola e ao jogo.

A escolha do *Badminton* originou-se da prática esportiva realizada pela professora mentora deste projeto e da inserção da professora de apoio para que o que se pretendia com o esporte tivesse êxito, ou seja, além da inserção das regras, do estilo do jogo, do tipo de competições, do preparo físico necessitava-se de apoio no sentido de acolher os atletas em suas dificuldades – alimentação, deslocamento, uniforme, apoio psicológico, segurança, resolução de conflitos – e, outras necessidades que pudesse existir fora do âmbito escolar.

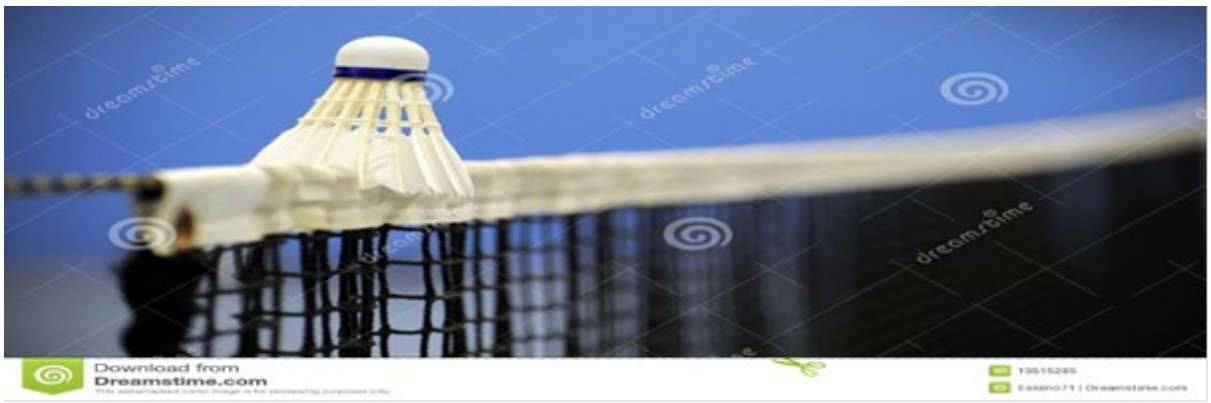
Além disto, o desenvolvimento pessoal com a prática educativa relacional com o esporte em transformando o ócio dos adolescentes em reações positivas no espaço educativo. O aspecto profissional do jogo foca no aprender e socializar as técnicas e táticas de jogo contribuindo para a formação de novos adeptos na prática escolar, como aprendiz na arbitragem podendo atuar em jogos, festivais e campeonatos. Intelectivamente na tomada de decisões, entender erros e acertos e como usar as ferramentas em determinados momentos e qual a forma de atuar naquilo que hoje é possível e no que pode ser transformado para o futuro.

Buscou-se meios de lidar com o outro, os objetivos propostos e suas etapas, aprendendo como agir e controlar os sentimentos durante o jogo e nas oportunidades do aprender. Observar experiências e frustrações na prática do cotidiano do professor e técnico no desenvolvimento do esporte de *Badminton*.

O *Badminton* foi escolhido por ser um esporte bem completo, trabalhando corpo e mente, bem como, as regras de convivência e integração que o jogo remete, porém, ele depende de apoio de toda a equipe da escola e incentivo coletivo para

que este esporte ganhe mundo e principalmente o mundo do espaço da escola e que ele é pedagógico em sua amplitude.

Conhecendo o esporte



O sorteio do mando de campo ou de quem inicia a competição é feita com a peteca ou com o par ou ímpar, porém, as regras do *Badminton* iniciam com a opção de disputa simples ou em dupla. Os jogadores marcam pontos jogando uma peteca em formato cônico e tentam fazê-la passar por uma rede com 1,55 de altura. O objetivo é fazê-la cair na quadra adversária. A leveza das petecas e o formato aerodinâmico fazem da modalidade um jogo que mistura jogada sutil com fortes pancadas para baixo, para produzir *smaches*.

As raquetes são todas para transferir o máximo e energia do jogador para a peteca, dando-lhe a maior velocidade possível. A roupa é composta por camisetas leves e calções ou saias de algodão para evitar que a temperatura do corpo dos jogadores suba demais. As petecas usadas em jogos de alto nível pesam cerca de 5g e têm 16 penas de ganso. São notoriamente frágeis. Profissionais utilizam cerca de dez ao longo de um jogo.

Foto Profa. Nádia -Praça da Juventude – Bairro Santo Afonso

As raquetes usadas pelos profissionais são feitas com fibra de carbono, pesam cerca de 75g, as cordas normalmente são de material sintético. O tênis dos jogadores de *Badminton* é com sola de borracha que não deixam marcas na quadra.

Nas quadras/jogos oficiais do *Badminton* existem demarcações na quadra que definem as regras e a pontuação dos jogadores. As diversas linhas vão definindo o jogo se o atleta ultrapassou ou não as mesmas. Auxiliam neste processo dez juízes de linha que verificam se a peteca está dentro ou fora quando toca a quadra. O Juiz de serviço que verifica se o serviço é legal: se os pés do sacador estão atrás da linha até a peteca ser golpeada. Juiz de cadeira observa a rede do alto. Os técnicos que participam da competição auxiliando jogadores a melhorarem seu desempenho e a manterem a serenidade e concentração que o jogo requer.

Foto Profa. Nádia – Equipe de *Badminton* da EMEF Arnaldo Grin

O esporte está organizado e institucionalizado por meio de suas entidades, ligas, associações e federações. Esta institucionalização e o surgimento dos órgãos que comandam e detêm o poder no meio esportivo, fez surgir toda uma classe dirigente e também, uma disputa por esse poder. Trava-se no meio de entidades esportivas uma verdadeira luta política para dominar estas instituições, ditando assim os rumos do esporte, e detendo o controle sobre o patrimônio financeiro e também sobre o status social que advém do esporte.

CENTRO DE EXCELÊNCIA DO *BADMINTON*

O Projeto sem fins lucrativos conta com o apoio de professores que também auxiliam no deslocamento, se responsabilizando com horários e questões pessoais, reforçando orientações anteriores ao jogo complementando atitudes positivas e ensejando que o mesmo horários e questões pessoais, reforçando orientações anteriores ao jogo e incentivando a participação mesmo que não haja medalhas,

trabalhando a questão da perda.

Além do espaço da escola que organiza as projeções do jogo, o mesmo traz ao ambiente escolar as famílias, os profissionais interessados na arte do esporte, bem como, suporte para solicitação de melhoria das áreas em que o mesmo é praticado. O *Badminton* é um esporte em que o atleta não precisa de muito investimento, pois pode partilhar de seu instrumento de trabalho de forma coletiva, isto é, a raquete e a peteca são usadas igualmente por todos.

Sendo a comunidade, em que o esporte é praticado, bastante carente, a autoestima dos atletas pode ser melhorada, bem como, o rendimento escolar em função das pequenas conquistas dos mesmos, nas poucas competições em que são inscritos. De qualquer forma, embora seja um esporte rápido de ser aprendido, o desafio em mostrar, inteirar e conquistar o atleta para a prática do mesmo, demanda tempo e expectativa em relação à habilidade que possam desenvolver.

Aos profissionais envolvidos na prática esportiva é necessário buscar formação e alternativas para a solução das dificuldades e entraves no desenvolvimento do *Badminton*. Esta busca está calcada num projeto que viabilize todas as etapas do processo de desenvolvimento do esporte como: patrocínio, material esportivo (peteca, rede, raquete, uniforme completo), além do espaço adequado a prática do mesmo – um ginásio, o que hoje não inexiste no contexto da EMEF Arnaldo Grin.

A escola, porém, conta com profissionais aficionados e dedicados na luta contra as vulnerabilidades sociais que assomam o entorno da mesma e se submetem a dirimir esforços para que os alunos acreditem e se esforcem por um espaço mais saudável e competitivo que é o que propõe o *Badminton*, assim como, as relações estabelecidas com atletas de outras escolas do município e da capital.

O campo de excelência da escola está revelado pelo esforço não só dos professores de educação física e professor apoio, como dos alunos que se envolvem, acreditam e superam seus limites, seja ela de força, experiência, emocional e psicológico. Acredita-se que o incentivo contínuo seja o fim único para o avanço do esporte e que ele seja o responsável para colocar na mídia o nome da

escola como veículo de sustentação da esperança que o esporte agrega.

Abaixo retratamos o espaço da escola aonde esta prática é exercida.

Foto: Sábado integrador - Pátio da EMEF Arnaldo Grin – Professora Nádia

O esporte contou com o espaço da Praça da Juventude situada próxima a escola no bairro Santo Afonso, onde as quadras são cuidadas e disponibilizadas para a comunidade. Outros locais em que a prática se fortaleceu se deve ao fato de inscrições feitas em campeonatos estaduais, regionais entre outros que oportunizaram quadras bem marcadas, iluminação adequada e suporte físico adequado à prática e ao bem-estar dos jogadores.

Portanto, o jogo é um elemento de tensão importante que leva o jogador a fazer o seu próprio esforço até o final da competição, pois pretende ser vitorioso à custa deste esforço. A este elemento de tensão deve ser conferido um valor ético, na medida em que a qualidade do jogador, a capacidade espiritual e a lealdade são colocadas à prova, isso porque, mesmo ao considerar o desejo da vitória, aquele jogador deverá sempre respeitar as regras do jogo.

Freire (2005b) fez inferências sobre o fenômeno jogo e sua complexidade, principalmente no que se refere a suas principais características, abordando o simplismo de análise de alguns autores, que na tentativa de descrever o fenômeno jogo, tolhem a sua visão, partindo de um pressuposto positivista. Nesse sentido,

Freire alerta “buscar o significado do jogo, não mais na caracterização infindável de partes que o compõem, mais sim na identificação dos contextos em que ocorre”. Seguramente há um nicho que acolhe o jogo e lhe permite manifestar-se, é uma atividade dominante na criança e, ao mesmo tempo, um indicativo de seu desenvolvimento global, isto é, tanto do ponto de vista físico, quanto social e cognitivo.

Freire (2005a) fez diversos apontamentos sobre ser professor e suas práticas no cotidiano escolar, neste sentido, esclarece que uma aula, embora eficaz, não se basta e não se esgota no momento de sua realização, pois a missão de cada disciplina é mais que ensinar os conteúdos específicos é ensinar para a vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto iniciado em 2006 e ora retomado em 2016/2017 objetiva em sua amplitude, promover a socialização, retirar os alunos da rua no contra turno, horário intermediário e espaços vagos nos horários das disciplinas do currículo e do ensino fundamental II. Indo além desta expectativa para o aluno é tornar o espaço da EMEF Arnaldo Grin um espaço de excelência e referência não só no bairro/comunidade, mas para a Rede Municipal de Educação – SMED NH, RS.

Oportunizar espaços de convivência significativa e que o foco de sucesso, também, recaia sobre os conteúdos mais didáticos/pedagógicos que as disciplinas obrigatórias exigem. Formar integralmente o aluno significa interpretar e falar a mesma linguagem em termos de aprendizagem e retenção de informações e isto o jogo propõe e auxilia, pois centra o aluno, concentra e mistura diversos conceitos para que os jogadores tenham sucesso e se constituam como seres humanos integrais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OLIVEIRA, M. K. Vygotsky. **Aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico**. 4. ed. São BLANCO, Macielene Regina. Jogos cooperativos e educação infantil: limites e possibilidades. 2007. 215f. Dissertação (mestrado), USP, São Paulo,

BRUHNS, Heloísa. T. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas: Papirus, 1999.

_____. **O jogo nas diferentes perspectivas teóricas**. Motrivivência, São Paulo, VIII (9), p. 27-43, dez. 1996.

DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FREIRE, João Batista; LISBOA, Adonis Marcos. **A inteligência em jogo no contexto da educação física escolar**. Motriz, v. 11, n 2, p. 121-130, maio/ago, 2005.c.