

ROBERTO DE LARA RODRIGUES

**A IMPORTÂNCIA E AS CARACTERÍSTICAS DO FUTEBOL DE MESA QUANTO À
FORMAÇÃO PSICO-SOCIAL DE SEUS PRATICANTES**

**Monografia apresentada como requisito parcial
para conclusão do Curso de Bacharel em
Educação Física, do Departamento de
Educação Física, Setor de Ciências Biológicas,
da Universidade Federal do Paraná.**

PROFESSOR ORIENTADOR IVERSON LADEWIG

DEDICATÓRIA

O presente estudo é dedicado ao fundador do Futebol de Mesa, Geraldo Décourt (in memorian), a quem devemos sinceros agradecimentos pela atividade de lazer proporcionada.

Ao vice-presidente da Federação Paranaense de Futebol de Mesa, Nilson de Souza Rodrigues, pela sua total colaboração e parte da literatura adquirida para realização desta obra.

A todos os praticantes do Futebol de Mesa, que fazem
esta modalidade ser única.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus por tudo que Ele representa.

Agradecemos a colaboração das seguintes pessoas: Magali Raquel de Lara, Nilson de Souza Rodrigues, Rodrigo de Lara Rodrigues, Jorge F. Kuritza, Ione Regina de Lara e de modo especial ao professor Iverson Ladewig que com dedicação nos orientou na execução de nossa monografia.

Transformar a fraqueza em força só é dado àqueles que têm uma energia absoluta e uma autoridade ilimitada.

Sun Tzu

SUMARIO

| | |
|---|-----------|
| LISTA DE QUADROS | vi |
| LISTA DE GRÁFICOS..... | vii |
| RESUMO..... | viii |
| 1 INTRODUÇÃO | 1 |
| 1.1 PROBLEMA | 1 |
| 1.2 JUSTIFICATIVA | 1 |
| 1.3 OBJETIVOS | 2 |
| 1.3.1 Objetivo Geral..... | 2 |
| 1.3.2 Objetivo Específico..... | 2 |
| 1.4 HIPÓTESES..... | 3 |
| 2 REVISÃO DE LITERATURA | 4 |
| 2.1 O VALOR EDUCATIVO DO JOGO | 4 |
| 2.2 ESPORTE | 7 |
| 2.3 FUTEBOL DE MESA..... | 10 |
| 2.3.1 Histórico | 10 |
| 2.3.2 O Mais Nobre dos Esportes | 14 |
| 2.3.3 Regras..... | 16 |
| 2.3.4 Campeonatos | 18 |
| 3 METODOLOGIA | 19 |
| 3.1 SUJEITOS..... | 19 |
| 3.2 INSTRUMENTOS..... | 21 |
| 3.3 PROCEDIMENTOS..... | 21 |
| 3.3.1 Descrição do Instrumento da Coleta de Dados | 21 |
| 3.4 ANÁLISE DOS DADOS | 24 |
| 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO | 25 |
| 5 CONCLUSÕES | 32 |
| REFERÊNCIAS..... | 34 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|--|----|
| QUADRO I: Regras de futebol de mesa..... | 17 |
|--|----|

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| GRÁFICO I: Como você conheceu o Futebol de Mesa | 25 |
| GRÁFICO II: Entre os benefícios que o Futebol de Mesa traz para você, qual você destaca no sentido psíquico | 25 |
| GRÁFICO III: E no sentido social | 26 |
| GRÁFICO IV: Sobre participar das competições de Futebol de Mesa | 27 |
| GRÁFICO V: Qual a importância do Futebol de Mesa na sua vida..... | 29 |

RESUMO

A IMPORTÂNCIA E AS CARACTERÍSTICAS DO FUTEBOL DE MESA QUANTO À FORMAÇÃO PSICO-SOCIAL DE SEUS PRATICANTES

A presente pesquisa teve como finalidade demonstrar a importância do Futebol de Mesa para os praticantes desta modalidade, enfatizando um contexto social e os benefícios adquiridos com a prática deste esporte. Para que os objetivos fossem atingidos fundamentamos teoricamente o estudo nos conceitos básicos de esporte. Quanto aos aspectos metodológicos, utilizamos o método indutivo, bem como uma pesquisa de campo, fundamentada no instrumento: questionário. Este teve como objetivo conhecer as opiniões e os problemas enfrentados pelos botonistas, assim como identificar implicações de ordem psico-social e incentivos para as competições. Resgatamos através de diversas leituras, uma bibliografia mais contemporânea sobre a origem do Futebol de Mesa, seu histórico e outros aspectos relevantes a este esporte. Na conclusão, apresentamos os resultados de forma sintética dos objetivos propostos em nosso estudo.

Palavras chaves: Importância – Benefícios – Implicações.

1 INTRODUÇÃO

1.1 PROBLEMA

Como o Futebol de Mesa está oportunizando o botonista condições de desenvolvimento psico-social?

1.2 JUSTIFICATIVA

O Futebol de Mesa é um esporte básico que auxilia o praticante a adquirir tanto sensações e percepções como conceitos que lhe darão o conhecimento do seu corpo e do mundo que o rodeia.

Por meio deste o praticante chegará ao domínio de seus comandos motores, sensório-motores e perceptivo-motores, em um contexto de relação entre o social e o afetivo, obtendo como consequência sentimentos de segurança e de confiança em si mesmo, necessários a uma auto-imagem positiva.

As buscas e tentativas de encontrar melhores caminhos, através de práticas como o Futebol de Mesa é que estimulam o indivíduo a se encontrar consigo mesmo, a se relacionar mais profunda e criativamente com as pessoas e os desafios do ambiente que as cercam (NICOLAU, 1995).

Por meio da prática do Futebol de Mesa há de se criar nos indivíduos não tanto um amor problemático e isolado pelas suas boas atuações, mas sobretudo uma consciência exigente e ativa em relação ao meio ambiente, quer dizer, em relação ao panorama e a qualidade da vida cotidiana desses indivíduos. Propõe-se a criar nos indivíduos não tanto aptidões específicas, mas sobretudo um

desenvolvimento global da personalidade, através de formas as mais diversificadas e complementares possíveis de atividades específicas, criativas e sensibilizadoras (PORCHER, 1982).

Os praticantes do Futebol de Mesa, também conhecidos como botonistas, reconhecem a importância desse esporte como meio para o desenvolvimento do companheirismo, da solidariedade e a integração da comunidade. Acreditam ainda que esta prática esportiva é salutar e importante para o desenvolvimento do exercício da cidadania.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

Prover a modalidade do Futebol de Mesa de um trabalho de pesquisa que permita aos praticantes, ou não, um conhecimento teórico.

1.3.2 Objetivo Específico

- Pesquisar com os botonistas a importância e o interesse pelo Futebol de Mesa, através da aplicação de questionário.
- Identificar o comportamento dos praticantes do Futebol de Mesa, dentro das competições.
- Analisar o interesse e o entusiasmo pelas competições.
- Verificar os benefícios adquiridos pela prática do Futebol de Mesa sob os aspectos psico-sociais.

1.4 HIPÓTESES

- O Futebol de Mesa traz benefícios para seus praticantes?
- O Futebol de Mesa auxilia no desenvolvimento de potencialidades e valores dos seus praticantes?

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O VALOR EDUCATIVO DO JOGO

O jogo é uma atividade que obedece ao impulso mais profundo e básico da essência animal.

Quando o indivíduo joga, compromete a sua personalidade, desenvolve o seu raciocínio, aprimora a sua memória e a sua imaginação criativa. Ele busca o autoconhecimento e o desenvolvimento das potencialidades.

“Corpo e mente devem ser entendidos como componentes que integram um único organismo. Ambos devem ter assento na escola, não um (a mente) para aprender e outro (o corpo) para transportar, mas ambos para emancipar” (FREIRE, 1989, p.16).

Medina (1983, p. 12) afirma:

“É bom que se entenda que nós não temos um corpo, nós somos nosso corpo e é dentro de todas as suas dimensões energéticas e, portanto, de forma global que deveríamos buscar razões para justificar uma expressão legítima do homem através das manifestações do seu pensamento, do seu sentimento, do seu movimento.”

A vida é uma viagem em direção a plenitude do corpo e do espírito.

A educação seria um processo pelo qual os seres humanos buscam sistemática ou assystematicamente o desenvolvimento de todas as suas potencialidades, sempre no sentido de uma auto-realização em conformidade com a própria realização da sociedade. Seria o processo de promoção do ser humano que, no caso significa tornar o homem cada vez mais capaz de conhecer os elementos de sua situação para intervir nela, transformando-a no sentido de uma ampliação da comunicação e colaboração entre os homens (SAVIANI, p.51).

O jogo apresenta-se como elemento básico para as mudanças das necessidades e da consciência. “Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões” (SOARES, 1992).

“A criança simboliza no jogo aquilo que os homens vivenciam no real. A própria situação imaginária de qualquer forma de brincar, de jogar, já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori” (SOARES, 1992).

“Através do jogo a criança aprende a se conhecer, conhecer a natureza, as relações sociais e os papéis que as pessoas assumem ao realizar o jogo” (SOARES, 1992).

“O jogo é uma atividade que no princípio de nossas vidas se inicia com os mais elementares movimentos, complicando-se até dominar a enorme complexidade do corpo humano” (SOARES, 1992).

“Os primeiros jogos que a criança faz são os chamados jogos de exercício, utilizando como principal objeto o seu próprio corpo. Os bebês chupam suas mãos, emitem sons e repetem diversos movimentos sem finalidade utilitária” (SOARES, 1992).

“O jogo simbólico marca o início da percepção de representações exteriores e a reprodução de um esquema sensório-motor fora de seu contexto, exercitando assim a imaginação” (MEDINA, 1998).

Podemos dizer que o jogo simbólico é um jogo de exercício em que o que se exercita é a imaginação. Ao chegar ao período das operações concretas (por volta dos sete anos de idade) a criança, pelas aquisições que fez pode jogar atendo-se a normas. Surgem então os jogos de regras, e ela terá que abandonar a arbitrariedade

que governava seus jogos para adaptar-se a um código comum, podendo ser criado por iniciativa própria ou por outras pessoas, mas que deverá acatar limites, porque a violação das regras traz consigo uma punição, o que auxiliará a criança a aceitar o ponto de vista das demais, a limitar sua própria liberdade em favor dos outros, a ceder, a discutir e a compreender (MEDINA, 1998).

“Quando se praticam jogos de grupo, a experiência se engrandece, já que a sociabilidade é agregada à vida da criança, surgindo assim os primeiros sentimentos morais e a consciência de grupo (GONÇALVES, 1994).”

“Temos que aprender a diferenciar o que significa o jogo para o adulto e para a criança. Para nós, porque assim nos educaram, é o que fazemos quando não temos alguma coisa mais importante e desejamos preencher horas vazias com algum lazer” (MEDINA, 1998).

O desporto é uma atividade que requer força de vontade, e que é penosa em determinadas ocasiões, implicando a manifestação máxima das qualidades psicológicas. A formação da força de vontade, a perseverança, a iniciativa, a tenacidade, a decisão e a audácia, a prudência e o domínio de si próprio constituem uma parte da formação do desportista (TEIXEIRA, 1995).

Através dos jogos podemos descobrir a personalidade do indivíduo, pois ele demonstra o que sente e que tipo de temperamento possui: tímido, irrequieto, agressivo, alegre, calmo, temperamental, líder, egoísta, teimoso, introvertido, extrovertido, nervoso, excitado, etc.. Podemos canalizar os temperamentos e modificar o comportamento das crianças, enquanto ainda são pequenas, pois mais tarde podem surgir problemas de ordem psíquica difíceis de serem controlados. Por isso a importância da recreação no desenvolvimento do ser humano. Eles aprendem

a aceitar, a controlar suas emoções, expandir os seus sentimentos, a criar situações novas e conviver em grupos homogêneos respeitando a individualidade de cada um (GUERRA, 1991).

Matveev (1997, p. 26) afirma:

“Uma das tarefas especiais mais importantes no processo de preparação psicológica é a criação da possibilidade de controle do estado psíquico do atleta a fim de se poder encaminhar, de forma orientada, para o planejamento da sua atenção nas competições a fim de lutar com êxito contra o “estado febril do pré-arranque”, para superar as emoções negativas do decurso das competições”.

2.2 ESPORTE

Considera-se esporte qualquer atividade física recreativa ou competitiva, podendo ser individual ou coletiva, geralmente segue a determinados regulamentos. “O esporte pode ser definido como parte da cultura da sociedade cuja essência representa a atividade orientada para a obtenção da vitória e realizada nas competições” (TUBINO, 1987).

Podemos definir o esporte como um fenômeno sócio-cultural, que envolve a prática voluntária de atividades predominantemente física não competitiva com finalidade recreativa, profissional ou de lazer. O esporte mantém ligações com diversas áreas importantes para a humanidade, como saúde, educação, turismo entre outras, o que lhe dá uma característica interdisciplinar. Essa afirmação se constata facilmente quando se percebe o número crescente de praticantes e a quantidade cada vez maior de espaço ocupado pelo esporte internacionalmente (TUBINO, 1987).

O termo esporte vem do século XIV, quando os marinheiros usavam as expressões “fazer esporte” para explicar seus passatempos que envolviam

habilidades físicas. Hoje em dia existem várias interpretações do significado da palavra esporte. Por exemplo, na Alemanha, na Segunda Guerra Mundial, a expressão dada era *Leibeserziehung* ou *Korpererziehung*, que significava Educação Física, depois da guerra passaram a usar *Sportunterricht* ou simplesmente *Sport*. Na Inglaterra, berço do esporte moderno, e nos Estados Unidos, a situação é praticamente a mesma, predominando os termos *physical education*, *sport and recreation*, com significados distintos (TUBINO, 1987).

Segundo Tubino (1999, p.22) “No Brasil, persiste a divergência sobre a atualização dos termos desporto ou esporte”.

Como os portugueses usavam desporto, o Brasil, em 1941 também utilizou essa opção, que teve a influência de João Lyra Filho, que redigiu o Decreto-Lei nº 3199, de 1941, a primeira lei do esporte no país, que institucionalizou o esporte nacional.

Tubino (1999, p.22) afirma:

“Na Pré-História, os homens primitivos praticavam exercícios físicos somente para a sobrevivência, como saltar, lançar, atacar e defender. Foram os gregos de Atenas que deram uma finalidade educativa aos exercícios físicos, embora os de Esparta continuassem se exercitando como objetivo de preparação para a guerra”.

Os esportes tiveram sua origem com as civilizações, culturas antigas como a egípcia e a chinesa já conheciam alguns esportes, porém seu desenvolvimento ocorreu na Grécia. O momento culminante da história dos esportes na antiguidade grega é atingido nas celebrações dos Jogos Olímpicos, disputados em Olímpia durante doze séculos, de 884 a.C., a 394 d.C., de quatro em quatro anos. As provas individuais, que na época eram realizadas só por homens, ofereciam aos vencedores uma coroa com ramos de oliveira, colhido em árvores consagradas a Zeus.

Os anos em que não havia Olimpíada os gregos realizavam outras competições esportivas como os jogos Ístmicos, Píticos, Nemeus e Fúnebres.

Tubino (1982, p. 38) afirma:

“Depois que os romanos conquistaram a Grécia, os jogos decaíram até seu encerramento por Teodósio. Os jogos Olímpicos foram restaurados em 1896 pelo francês Pierre de Coubertin. O esporte como uma perspectiva de alta competição permaneceu até 1964, daí em diante o esporte passou a ser atendido também para o homem não atleta, na expectativa de qualidade de vida”.

O esporte moderno surgiu na Inglaterra, concebido por Thomas Arnold, um idealista determinado a mudar o mundo influenciado por Charles Darwin, cientista inglês que formulou a teoria da evolução das espécies. Arnold caracterizava o esporte de três maneiras: é um jogo, é uma competição e é uma formação. As duas primeiras já caracterizavam o esporte na Antiguidade, mas para a formação o criador do esporte moderno dava um sentido diferente da visão de Platão. Enquanto Platão entendia o corpo e a alma unificados, Arnold acreditava que o corpo era um meio para a moralidade, definindo o esporte como um auxiliar do corpo (TUBINO, 1999).

Durante um longo período o mundo entendeu o esporte somente pelo aspecto de rendimento.

O esporte ampliou seu conceito quando, em 1978, a Unesco publicou a *Carta Internacional de Educação Física e Esporte*, que no seu primeiro artigo, estabelecia que a atividade física ou prática esportiva era um direito de todos, assim como a Educação e a Saúde. Assim, o esporte, como direito de todos, pode ser entendido atualmente pela abrangência de três manifestações: o *esporte-educação*, que em vez de reproduzir o esporte de rendimento, é mais um processo educativo na formação das crianças e jovens. Ele se baseia em princípios educacionais, como participação, cooperação, co-educação, integração e responsabilidade. O *esporte-*

participação, que se apóia no princípio de prazer lúdico, no lazer e na utilização construtiva do tempo livre, promovendo por meio dela o bem-estar dos praticantes. E por fim, o *esporte-performance* ou de alto nível, que surgiram o esporte olímpico e o esporte como instrumento político-ideológico. É considerado um tipo de esporte institucionalizado, do qual fazem parte federações internacionais e nacionais que organizam as competições no mundo todo (TUBINO, 1999).

2.3 FUTEBOL DE MESA

2.3.1 Histórico

Foi Charles Muller que trouxe o nosso esporte nacional –naquela época chamado *football*- da Inglaterra. Logicamente aquele homem nunca poderia sequer sonhar que a bola que rolava nos tapetes verdes de grama pudesse vir a se tornar algo minúsculo a deslizar ou rolar dentro das riscas de uma tábua improvisada, ou sobre mesas de cozinhas pobres e ricas, ou , ainda, de salas suntuosas (para desespero das donas de casa). São inúmeros os casos contados envolvendo estragos irreparáveis em tampas de mogno ou cerejeira finamente envernizadas, de famílias da alta sociedade, do norte ao sul do país. Muitas mães ficaram alucinadas ao depararem com seus móveis finos riscados ou pintados com as linhas que demarcavam o campo de batalha dos times de futebol de botão (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Até hoje é impossível dizer claramente quem criou o futebol de mesa. Agora, uma coisa é certa. A invenção é brasileira, envolvendo sempre o mesmo número de peças (botões) de um time real de futebol, um goleiro feito de caixa de fósforos,

chumbo ou acrílico, e uma bolinha ou esfera achatada de plástico ou outro material disponível a cada época. Atualmente, as coisas estão padronizadas – oficializadas – e existem regras entre os aficionados. Inclusive as traves e o tamanho das mesas seguem padrões e são fabricadas especialmente para o esporte (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Entre tudo que se fala sobre o *hobby*, uma coisa ao menos é certa: foi o carioca Geraldo Décourt que organizou e divulgou as primeiras regras completas do jogo. Não há registros exatos a respeito disso, porém alguns informes datam de 1920, documentando o aparecimento e a prática com botões de roupas (de casacos e das famosas capas de gabardine), desfalcando, inclusive, muitos uniformes escolares. Era jogado nas calçadas, nos degraus das escadas, no assoalho dos quartos, nas já citadas mesas de todos os tipos; enfim, qualquer lugar plano era lugar suficiente para distrair um grupo de crianças e até adultos (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Desde seu aparecimento na década de 20, o Futebol de Mesa passou por fases de maior e de menor prestígio. Em muitas ocasiões chegou a quase desaparecer, e em outras atingiu status de superdiversão.

Em 1930 o botão ganhou dois nomes: Futebol Celotex e Geraldo Décourt, considerado o papa do Futebol de Mesa. Celotex era o nome do produto de uma firma onde Décourt trabalhava, um tipo de isolante de parede à base de bagaço de cana que era a mesa “oficial” em que se jogava. Geraldo é uma lenda viva dentro do esporte. Segundo o jornalista Milton Belintani, da revista Placar, ele é do tempo em que tiro de meta se chamava **out-ball**, a partida **match** e o escanteio, **córner**. Décourt fala que começou jogando com botões de cueca para em seguida passar aos da calça do uniforme escolar. A mudança provocou a ira da direção do Colégio

Aldridge, do Rio de Janeiro, nos anos 20. A escola acabou tendo que proibir o jogo porque, para poder participar o pessoal arrancava os botões do uniforme e era comum os colegas assistirem às aulas segurando as calças para não ficarem pelados (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Há alguns anos Geraldo publicou pela Editora Pannartz – hoje fora de catálogo – uma autobiografia – *Aconteceu, Sim* – dedicando à sua distração favorita um capítulo especial. Já vai longe o tempo em que as crianças e muitos, muitos adolescente faziam peregrinações pelos relojoeiros das pequenas e grandes cidades procurando um bom atacante ou um excelente zagueiro para o seu time de botão. A imaginação do pessoal das heróicas décadas de 30 a 60 não possuía limites. Um craque podia ser um pequeno botão de camisa ou uma velha e riscada tampa de relógio, pesada ou leve como uma pluma. Outro super-homem dos campos podia ser alcançado por um botão de capa de chuva ou de escola, ou por botão especial de sobretudo inglês, importado. Muitos jogadores se consagraram mesmo feito com casca de coco, cuidadosamente lixada e aparada. Todos os tipos de material, em especial os celulóides que compunham as coberturas dos relógios, depois de um belo trabalho artesanal ganhava escudos, nome de jogadores e número de camisas para ir à luta em ferrenhas disputas toque a toque (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Corre o folclore de que Toquinho o célebre parceiro do “poetinha” Vinicius de Moraes, vendo um de seus craques quebrado promoveu seu enterro no fundo do quintal e nos dias de finados ia velá-lo... Nestas épocas o tamanho das peças basicamente definia as posições em campo. Um grosso e pesado botão de casacão dava excelente zagueiro, enquanto um médio exemplar de tampa de relógio ficava atacando, com a agilidade de um Garrincha. Ainda no terreno do folclore corre à

boca solta que famoso jogador da seleção tetracampeã usa seu time de botões para estudar jogadas e posicionar adversários visando o desempenho real nos campos repletos de torcedores... (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Diz uma música: “Jogo de botão pela calçada na minha pequena Mirafí...” Diz um verso: “Meninos nas calçadas, torcendo e sorrindo para outros meninos suando camisas, imaginárias camisas tremulando a cada toque do botão na bola, escorregando e estufando redes minúsculas mas importantes, para que os sonhos não deixem de ser sonhos...” (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

“Botões de galalite (caseína pura tratada pelo formol e que fornece um produto plástico com numerosas utilizações) eram para quem tinha dinheiro” – recorda Paulinho da Viola. Com habilidade de carpintaria, os seus eram feitos mesmo à base de casca de coco seco. Ele cortava os pedaços, padronizava tamanhos desejados e manualmente ia moldando os formatos e alturas ideais (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Veio 1970 e os vários materiais foram cedendo vez aos botões oficiais de acetato, maiores em diâmetro e de bom domínio técnico. Mais bonitos, efetivamente. Durante a década de 80 iniciou-se e consolidou-se a era das famosas argolas manufaturadas em material plástico ou acrílico, que passaram a se tornar uma marca registrada do esporte, principalmente pela grande difusão em cada cantinho do Brasil. A partir de 29 de setembro de 1988, quando Manoel Tubino reconheceu e oficializou como esporte amador o Futebol de Botão, denominando-o definitivamente Futebol de Mesa, os sonhos de todos os adeptos do botonismo chegaram ao auge. O Presidente do Conselho Nacional de Desportos e os demais membros de sua diretoria acabavam de reconhecer a prática inocente da infância de todos (ou quase todos) nós, como algo sério que podia ser jogado como o verdadeiro futebol, mas

que passava a ter estádios e regras para disputas e campeonatos oficiais (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Se fabricar um jogador até os anos 80 chegava a ser algo penoso e entusiasmante, com a chegada do paladom, plástico injetado galalite e acrílico, as coisas ficaram mais fáceis, mas não menos atraentes. Os jogadores podem ser iguais em tamanho, espessura, peso, mas cada time é montado e decorado, dos números às cores e aos distintivos, com personalidade. A chegada, principalmente do plástico, veio, isso sim, baratear o jogo. Hoje, fábricas como as de brinquedos populares (tipo Bersil ou Festival), podem colocar times em bancas de jornais, bazares e até mercados a preços módicos, variando para maior valor de acordo com as cores encomendadas pelos fregueses (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

A fantasia mesclada ao entusiasmo conseguido pelas vitórias, ou pelas derrotas que levam a novos treinos, pelos campeonatos que fazem amigos e dão como prêmio belíssimas taças e medalhas, difundiu tremendamente o Futebol de Mesa em nossos dias. Calcula-se que existam atualmente filiados a associações mais de 10 mil botonistas e o dobro disso de crianças, adolescentes e adultos que jogam em suas casas semanalmente, unindo os pais aos filhos, amigos aos amigos, os grupos a outros grupos. Em vez de cartas, muita gente faz do Futebol de Mesa seu passatempo favorito. É uma paixão (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

2.3.2 O mais nobre dos esportes

O homem mais rico do mundo decidiu saber qual era o esporte mais nobre do mundo. Para isso mandou chamar três sábios de três partes diferentes do mundo. Um da China, porque a China é o berço da sabedoria, outro da França, porque a

França é o berço da ciência, e outro dos Estados Unidos, que não são o berço de coisa nenhuma, mas ganham muitas medalhas nas Olimpíadas (TORERO, 1998).

Logo que os três sábios chegaram à casa do homem mais rico do mundo, este lhes perguntou: “Senhores, quero que me digam qual o esporte mais nobre do mundo. Aquele que me convencer receberá um milhão de dólares” (TORERO, 1998).

Então o chinês disse: “Honorável senhor, em todos os esportes há nobreza, mas em nenhum outro há mais do que no xadrez. Ele é um jogo de estratégias e inteligências, onde mais conta o cérebro do que qualquer outra coisa. O xadrez é o esporte do intelecto”. Depois, satisfeito com suas próprias palavras, sentou-se e tomou seu chá (TORERO, 1998).

Então o francês falou: “Monsieur, nenhum esporte se compara à esgrima. Na esgrima treinamos pontaria e rapidez, defesa e ataque, reflexos e precisão. É um esporte em que todo o corpo é necessário, e por isso é o esporte da habilidade física”. Depois, satisfeito com suas palavras, sentou e tomou seu vinho (TORERO, 1998).

Então o norte-americano rosou: “Mister, o xadrez e a esgrima são okeis, mas o mais nobre dos esportes é o poker. Ele exige dissimulação e farsa, psicologia e trama. É um esporte que não se joga apenas com o corpo e o cérebro, mas também com a alma. É o esporte do controle emocional”. Depois, satisfeito, sentou e tomou seu uísque (TORERO, 1998).

O homem mais rico do mundo pediu então algum tempo para pensar sobre aqueles profundos arazoamentos, e, como pensar dá fome, pediu uma pizza pelo telefone (TORERO, 1998).

Quando o entregador chegou com as pizzas, o homem mais rico do mundo, só por brincadeira, resolveu lhe perguntar qual era o esporte mais nobre: o xadrez, a esgrima ou o pôquer. O entregador não se fez de rogado e disse: “Esses três esportes são importantes, mas o mais nobre de todos é o futebol de botão” (TORERO, 1998).

Os três sábios caíram na gargalhada, mas o entregador permaneceu imperturbável. “Vejam, o futebol de botão, é uma síntese do conhecimento humano. Ele necessita de movimentos estratégicos como o xadrez, pede pontaria, reflexos e precisão como a esgrima, e precisa de autodomínio como o pôquer. O futebol de botão, senhores, é o único esporte onde são necessários intelecto, habilidade física e controle emocional. Tudo ao mesmo tempo e em igual proporção” (TORERO, 1998).

Todos ficaram boquiabertos com tais idéias e as aplaudiram com entusiasmo.

Com isso, o homem mais rico do mundo ficou tão satisfeito com a resposta que não deu apenas um milhão ao entregador, mas dez milhões (TORERO, 1998).

2.3.3 Regras

O reconhecimento do Futebol de Mesa como esporte pelo Conselho Nacional de Desportos, CND, foi atrasado em muitos anos devido à existência de um sem-número de regras. Cada Estado, e praticamente cada jogador, queria impor a sua. Em 1988, finalmente, o CND elevou o Futebol de Mesa à categoria de esporte, mas teve que admitir a convivência de três regras distintas em sua prática. São conhecidas como regra Baiana, Confederada e Paulista (Revista Futebol de Botão, 1994).

Neste quadro estão, resumidamente, as diferenças entre as três regras.

Quadro I: Regras de Futebol de Mesa.

| Características | Paulista | Confederada | Baiana |
|-------------------|--|--|---|
| Tempo de jogo | 10 min x 10 min | 25 min x 25 min | 25 min x 25 min |
| Toques permitidos | Doze coletivos (três por botão) | Três coletivos (chute somente após passe) | Um coletivo (dois na saída de jogo) |
| Botões | Acrílico | Acrílico, celulóide, paladom, plástico, etc. | Acrílico, paladom, osso, etc. |
| Goleiro | 8 cm x 3,5 cm (1,5 cm de espessura) | 7 cm x 3,5 cm (1,5 cm de espessura) | 6 cm x 3,8 cm (2 cm de espessura) |
| Bola | Esfera de feltro (1 cm de diâmetro e peso de 0,1 a 0,2g) | Esfera de feltro (1 cm de diâmetro e peso de 0,15g) | Disco de polietileno convexo (1 cm de diâmetro x 2 mm de altura e peso de 0,2g) |
| Traves | 12,5 cm x 5,0 cm | 14,64 cm x 4,88 cm | 15 cm x 6,0 cm |
| Campo de jogo | Min. 1,5 m x 1,0 m Máx. 1,8 m x 1,15m | Min. 1,6 m x 1,2 m Máx. 2,0 m x 1,4 m | 2,0 m x 1,4 m |
| Onde é praticada | São Paulo, Paraná, Rio de Janeiro, Goiás, Santa Catarina, Pernambuco e Rio Grande do Sul | Rio de Janeiro, Minas Gerais, Santa Catarina, Goiás, Pernambuco Rio Grande do Sul e Espírito Santo | Norte, Nordeste e setores do Rio Grande do Sul |

Fonte: Revista Futebol de Botão (ou de Mesa) nº.1, 1994, pág. 5.

2.3.4 Campeonatos

Os campeonatos são disputados com os botonistas divididos em quatro categorias: infantil, juvenil, adulto e master.

Anualmente é disputado um Campeonato Brasileiro individual, considerado pelos botonistas como o mais importante e, durante o decorrer do ano são realizados vários outros torneios individuais estaduais, metropolitanos e abertos. Também são realizados campeonatos por equipes e denominados Interclubes, quando as equipes participantes se enfrentam com 5 ou 6 botonistas.

Até hoje, apenas um campeonato foi realizado reunindo as três regras existentes, em um único local, o ginásio do Internacional Sport Club, no Beira-Rio, que foi o Campeonato Brasileiro Inter-regras realizado em Porto Alegre/RS no ano de 2003, denominado Copa Ricardo Teixeira, entretanto, cada participante jogou dentro de sua regra, não havendo interação entre as diferentes regras.

3 METODOLOGIA

Em razão de não haver oficialmente publicado em anuários estatísticos e revistas especializadas nesta área de estudo sobre os objetivos a serem analisados optamos pela metodologia da Pesquisa de Campo com levantamento dos dados através de questionários.

3.1 SUJEITOS

Esta pesquisa foi aplicada nas categorias Master e Adulto, não tendo sido incluídas as categorias Infantil e Juvenil em razão da menor vivência destes praticantes.

- Categoria infantil - até 14 anos
- Categoria juvenil – de 15 a 18 anos completos
- Categoria adulto – até 35 anos
- Categoria master – acima de 35 anos

Para a realização desta pesquisa foram entrevistados sessenta (60) participantes do XVIII Campeonato Brasileiro de Futebol de Mesa, realizado no clube XV de Agosto em Socorro-SP, entre os dias 12 e 15 de outubro de 2006 envolvendo os seguintes clubes:

- Arsenal Clube - PR
- Clube Dom Pedro II - PR
- Clube Curitibano – PR
- Associação Caixa Econômica – PR

- Humbrya – PR
- Grêmio Londrinense – PR
- Curitiba – PR
- São Bento do Sul – SC
- Cruzeiro Joinvilense - SC
- Flamengo – RJ
- Vasco – RJ
- Fluminense – RJ
- Grajaú – RJ
- América – RJ
- Petropolitano – RJ
- Palmeiras – SP
- Corinthians – SP
- Santos – SP
- Círculo Militar – SP
- XV de Agosto – SP
- Rio Branco de Americana – SP
- América de São José do Rio Preto – SP
- Nacional – SP
- Juventus – SP
- Maria Zélia – SP
- A.B.R.E.V.B. – SP
- CSA – AL
- Santa Cruz – PE
- Clube CHESF - PE

3.2 INSTRUMENTOS

Para a fundamentação teórica, bem como da revisão de literatura este estudo irá basear-se na técnica de documentação indireta, mais especificamente da pesquisa bibliográfica em livros e apostilas que tratam deste assunto.

No que se refere à pesquisa de campo, realizamos um questionário nos locais mencionados, com o objetivo específico de coletar dados sobre o tema e poder através deste compreender como o Futebol de Mesa é visto na comunidade, sua importância para o botonista e as dificuldades para a execução deste esporte.

3.3 PROCEDIMENTOS

Entregar os termos de consentimento livre e esclarecido para todos os sujeitos da pesquisa. Em seguida, aplicar o questionário.

3.3.1 Descrição do Instrumento da Coleta de Dados

1. Idade..... Categoria.....

2. Como você conheceu o Futebol de Mesa?

a) Imprensa

b) Família

c) Amigos

d) Clubes

e) Outros:

Qual.....

3. Entre os benefícios que o Futebol de Mesa traz para você, qual você destaca no sentido Psíquico?

- a) Autocontrole
- b) Criatividade
- c) Atenção e Concentração
- d) Espírito de Decisão e Coragem
- e) Outros:

Qual.....

4. E no sentido social?

- a) Honestidade
- b) Camaradagem
- c) Lealdade
- d) Cooperação
- e) Outros:

Qual.....

5. Sobre participar das competições de Futebol de Mesa?

- a) Participa somente dos torneios do clube
- b) Participa somente das competições locais
- c) Participa apenas das mais importantes
- d) Não gosta de competir
- e) Participa em todas

6. Numa competição, você:

- a) Joga por prazer
- b) Joga pelo desafio
- c) Só a vitória o satisfaz
- d) O importante é participar
- e) Outros:

Qual.....

7. Você treina:

- a) Todos os dias
- b) Duas vezes por semana
- c) Três vezes por semana
- d) Não treina, só joga
- e) Outros:

Qual.....

8. Para você, o treino contínuo auxilia num bom desempenho?

- a) Sim
- b) Não

9. Quais as implicações que uma derrota traz a você?

- a) Revolta
- b) Desânimo
- c) Vontade de treinar mais
- d) Nada. Perder faz parte do jogo
- e) Outros:

Qual.....

10. Qual a importância do Futebol de Mesa na sua vida?

- a) É um passatempo
- b) É um esporte essencial em minhas atividades
- c) É uma maneira de encontrar amigos
- d) Não é importante
- e) Outros:

Qual.....

11. Qual dificuldade que você encontra para praticar o Futebol de Mesa?

- a) Local para jogar
- b) Dar prioridade ao Futebol de Mesa em lugar de outras atividades
- c) Disponibilidade de tempo para a prática
- d) Supero todas as dificuldades para poder jogar

12. Você tem patrocínio para jogar? Há quanto tempo?

(SIM) (NÃO).....

13. Você tem algum incentivo para participar de campeonatos? Qual?

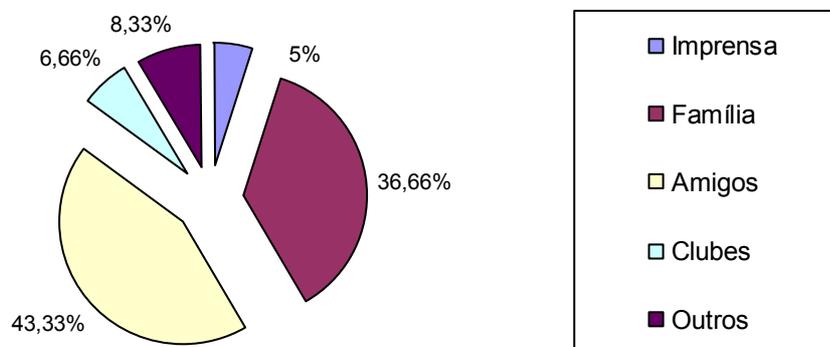
(SIM) (NÃO).....

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados levantados através da aplicação dos questionários foram tabulados e estabelecidos percentuais. Para a visualização dos resultados demonstraremos através de gráfico de setor.

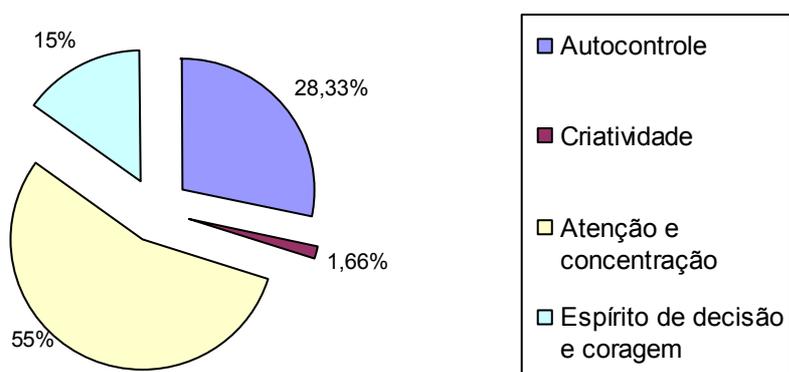
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Gráfico I: Como você conheceu o Futebol de Mesa?



Observou-se pelos resultados que 43,33% dos entrevistados conheceram o Futebol de Mesa através de amigos, o que demonstra que este é um esporte propagado dentro de um círculo de amizades. Para 36,66% dos botonistas o Futebol de Mesa foi apresentado pela família, apenas 5% dos praticantes conheceram este esporte pela imprensa, o que prova que é um esporte pouco divulgado. Já 8,33% dos entrevistados tiveram conhecimento do Futebol de Mesa a partir de outros meios.

Gráfico II: Entre os benefícios que o Futebol de Mesa traz para você, qual você destaca no sentido psíquico?



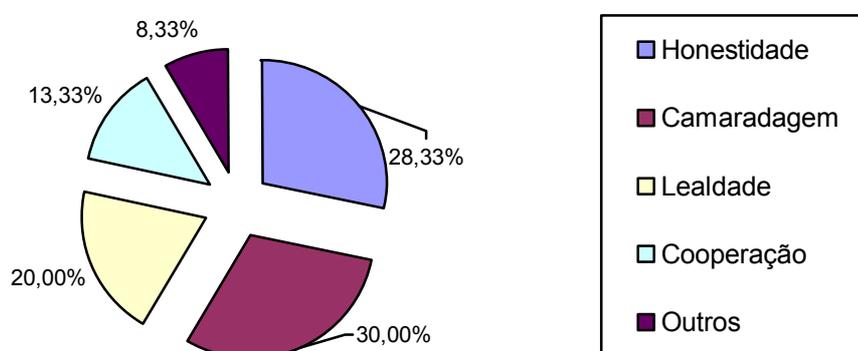
Corroborando o estudo, 55% dos praticantes afirmaram que o Futebol de Mesa é uma atividade que exercita a atenção e concentração. Concentração é a capacidade de manter o foco em sinais ambientais relevantes.

Rutzel (1977, p. 49, citado por Samulski, 2002, p. 80) “define atenção como um processo seletivo: a percepção e imaginação interna são dirigidas, focalizadas, fixadas e concentradas simultaneamente a um estímulo específico, ou seja, a conteúdos do pensamento e da imaginação”.

Manter o foco de atenção durante uma competição também faz parte da concentração. Uma pessoa que consegue manter seu foco de atenção durante longo tempo, provavelmente terá sucesso no seu desempenho. Para conseguir manter o foco de atenção a pessoa deve ser imune aos sinais irrelevantes, tais como bolas fora, perda de bolas fáceis e brincadeiras dos adversários.

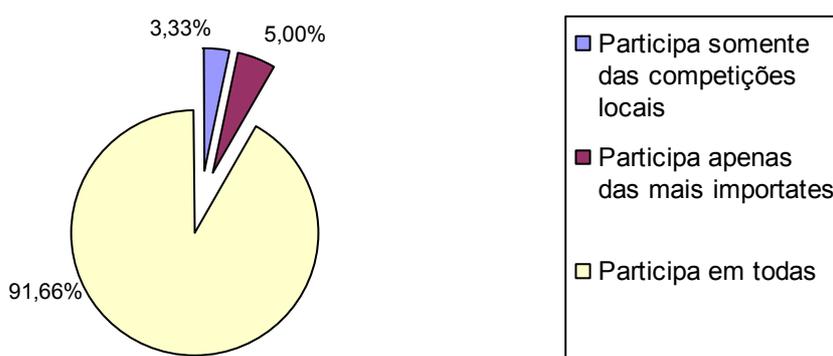
Para 28,33% dos entrevistados o benefício maior do Futebol de Mesa é o autocontrole. Espírito de decisão e coragem foram escolhidos por 15% e somente 1,66% dos botonistas destacaram a criatividade.

Gráfico III: E no sentido social?



Ponderando os dados, 30% dos botonistas afirmaram que a camaradagem contribui para um ambiente saudável. Os botonistas reconhecem a importância do esporte como meio para o desenvolvimento da honestidade em 28,33% dos casos, da lealdade em 20%, da cooperação em 13,33% e 8,33% dos entrevistados acreditam que existam outros fatores. Face a esses resultados ocorre um efeito multiplicador entre os botonistas estabelecendo um clima favorável à prática desportiva e, conseqüentemente, à competição.

Gráfico IV: Sobre participar das competições de Futebol de Mesa?



Pelos dados verificou-se que a grande maioria 91,66% dos entrevistados, participa de todas as competições, independente do local de realização dos torneios. O jogo é uma atividade que obedece ao impulso mais profundo e básico da essência animal. O ser humano, por natureza, é altamente competitivo, quando joga compromete a sua personalidade, desenvolve seu raciocínio, aprimora sua memória e a sua imaginação criativa. Isso é demonstrado pelo resultado da questão “d” onde nenhum botonista entrevistado respondeu não gostar de competir. Em 5% dos casos participam apenas das competições mais importantes e 3,33% dos praticantes participam somente das competições locais, ou seja, dentro do próprio Estado.

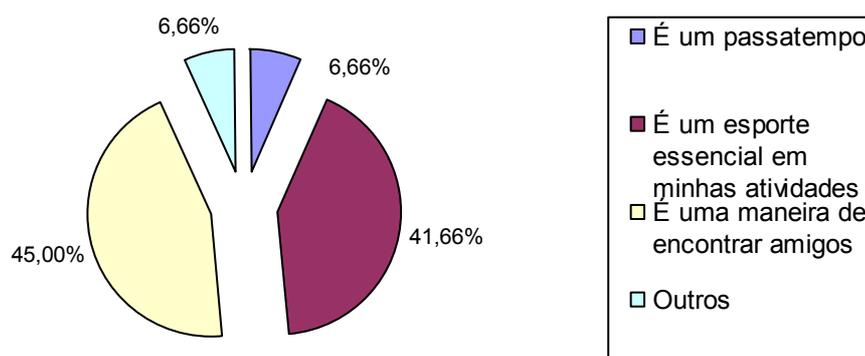
Dentro das competições de Futebol de Mesa, 60% dos praticantes afirmaram que competem por prazer, ou seja, o desafio da competição e a disputa pelo título não são tão importantes quanto à satisfação que este esporte proporciona. Apenas 1,66% dos entrevistados entram numa competição onde só a vitória satisfaz, confirmando que o Futebol de Mesa tem um papel mais social e participativo. Os participantes que jogam pelo desafio são 21,66% e os que afirmam que o importante é participar 16,66%.

Embora 100% dos entrevistados acreditem que o treino contínuo auxilia num bom desempenho, entre os botonistas que treinam regularmente, ou seja, todos os dias, apenas 1,66% têm este hábito. Já 18,33% dos praticantes treinam três vezes na semana e a maioria, 46,66%, treina duas vezes na semana. Dos entrevistados que treinam uma vez na semana estão 8,33%. Curiosamente, o percentual de atletas que só jogam é de 25%, que pode significar falta de tempo ou de espaço físico, ou de clubes e instituições que possuam salas para a prática do Futebol de Mesa.

Entre os problemas de qualquer natureza que uma derrota traz para o praticante do Futebol de Mesa, há uma proximidade estatística entre a vontade de treinar mais, 40%, e a aceitação da derrota, 41,66%, o que não evidencia implicações maiores no dia a dia do praticante. Já 15% dos entrevistados desanimam com a derrota e apenas 3,33% afirmaram possuir outras implicações. Estes resultados demonstram que o Futebol de Mesa não causa males para os praticantes, sejam eles de ordem social ou psicológica. Surpreendentemente, nenhum entrevistado (0%) afirmou se revoltar com a derrota, confirmando ainda mais que o Futebol de Mesa é um esporte que provoca atitudes saudáveis, possui um alto grau de sociabilidade, além de contribuir para a formação do caráter do

indivíduo, bem como auxiliar os praticantes com seus problemas pessoais, familiares, profissionais, desenvolvendo características próprias que proporcionam um bem estar.

Gráfico V: Qual a importância do Futebol de Mesa na sua vida?



Pelos resultados obtidos, observamos que 45% dos entrevistados responderam que a prática do Futebol de Mesa é uma maneira de encontrar amigos, sendo assim, colabora com o aspecto social do indivíduo, trazendo uma oportunidade de lazer, entretenimento e, ao mesmo tempo, fortalecendo laços de amizade.

Sendo uma espécie social o ser humano se caracteriza pela construção de sua individualidade através da relação com o outro. O sujeito se constitui, assim, em virtude de processos múltiplos de interação com o meio sócio-cultural, pela presença de outros indivíduos e/ou objetivo culturalmente inseridos e definidos. As interações são fundamentais no processo de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano.

Para 41,66% dos botonistas é um esporte essencial nas suas atividades e em 6,66% dos casos o Futebol de Mesa é considerado um passatempo, comprovando que o ser humano tem necessidade de atividades de lazer.

O lazer não pode ser entendido isoladamente; ele influencia e é influenciado por outras áreas de atuação em uma relação dinâmica. No senso comum o lazer é encarado como atividades recreativas em conjunto com eventos de massa ao ar livre. Porém, lazer, além de “recuperar as energias”, distrair-se, recrear-se, descanso e divertimento, pode ser entendido como desenvolvimento pessoal e social do indivíduo, ou seja, oportunidade de contato, percepção e reflexão sobre as pessoas e as realidades nas quais estão inseridas. A caracterização da palavra lazer tem sido utilizada de forma parcial e limitada, dificultando o seu entendimento, ou associada a atividades recreativas ou eventos de massa. Para que se entenda o lazer é importante que se entenda os aspectos ligados ao tempo e atitude. Outro importante aspecto relacionado ao lazer é o desenvolvimento pessoal e social (além dos aspectos de higiene mental e atividades de divertimento). O lazer pode ter um tanto educativo assim como características pedagógicas, e o caráter de desinteresse são uma das características básicas para a realização do mesmo.

Entre as dificuldades que os botonistas encontram para a prática do Futebol de Mesa, destaca-se a falta de tempo disponível com 33,33% das respostas. Já 10% dos entrevistados afirmaram que praticam outras atividades e 13,33% apontaram, como dificuldade, a falta de local para jogar. No entanto, 43,33% dos praticantes, optaram pela alternativa “supero todas as dificuldades para poder jogar”, o que demonstra que a maioria dos botonistas dedica boa parte do seu tempo para a prática deste esporte, privilegiando esta atividade em detrimento de outras.

Embora o Futebol de Mesa exija um certo dispêndio de recursos financeiros, apenas 18,33% dos praticantes possuem patrocínio para jogar. A grande maioria, 81,66%, pratica este esporte como hobby ou atividade de lazer. Essa enorme

diferença demonstra que o Futebol de Mesa é um esporte amador e que ainda pode crescer muito, desde que seja propagado em clubes, escolas e comunidades carentes.

A questão do incentivo para participar de campeonatos de Futebol de Mesa foi respondida positivamente por 66,66% dos entrevistados que justificaram que os amigos e os familiares são seus maiores incentivadores. Já 33,33% afirmaram não ter nenhum incentivo específico para competir.

5 CONCLUSÕES

O Futebol de Mesa é jogado entre duas pessoas, que dispõe de forças iguais, seja em quantidade, seja em qualidade, denominados botões, goleiros, bola e palhetas. Os botões são movimentados segundo regras pré-estabelecidas, cujo objetivo é ganhar a partida do oponente o que se consegue fazendo o maior número de gols na meta adversária. O gosto pelo Futebol de Mesa é transferido do Futebol, sendo que o botonista é o técnico e o jogador ao mesmo tempo, onde transporta para a mesa, a emoção do jogo e a técnica em cada lance efetuado.

O Futebol de Mesa é uma síntese do conhecimento humano. Este jogo necessita de paciência e de movimentos estratégicos como o Xadrez, requer pontaria, reflexos e precisão como a Esgrima e precisa de autodomínio como o Pôquer. É um dos esportes onde são necessários intelecto, habilidade física e controle emocional, tudo ao mesmo tempo e em igual proporção. Sabemos também que o Futebol de Mesa possibilita jogo, competição, disputa e lazer, elementos inerentes ao ser humano.

O desporto deve ser praticado com lealdade, cavalheirismo e respeito às normas sociais de conduta. Ele exige espírito de colaboração entre os membros da equipe e muito respeito para com os adversários.

O desporto assume um aspecto recreativo quando é usado como lazer, isto é, quando o praticante faz uso dele sem preocupação de vitória, procurando desfrutar, acima de tudo, do prazer que o mesmo proporciona. É atraente, estimulador e agradável e serve de recreação tanto ao praticante como ao expectador (TEIXEIRA, 1995).

Na pesquisa realizada com os praticantes de Futebol de Mesa verificou-se que a maioria dos adeptos deste esporte participa em todas as competições e afirma que a camaradagem e a honestidade são fundamentais, o que “demonstra que esta modalidade gera um clima de desafios, de vivência competitiva, de erros e acertos, de vitórias e de derrotas, de ser justo e assumir responsabilidades pelos seus atos” (SILVA, 1988).

A grande maioria dos entrevistados respondeu que atenção e concentração são importantes neste esporte, colaborando com o raciocínio lógico, além de possibilitar a análise combinatória, tomada de decisões com autonomia, estimular a criatividade e a imaginação, aumentar a auto-estima, melhorando sensivelmente o progresso e o crescimento pessoal e profissional dentro de cada área de atuação do indivíduo.

Os praticantes do Futebol de Mesa, na sua maioria, afirmaram que em uma competição jogam por prazer, isto significa que encontram um ambiente de afabilidade e confiança valorizados, desejados e necessários. Para eles, o Futebol de Mesa é uma arte, traz felicidade e sentido aos momentos de lazer.

A grande dificuldade da prática do Futebol de Mesa reside na falta de espaço físico e material apropriado, prejudicando a qualidade deste jogo.

Mais de 86% dos entrevistados consideram o Futebol de Mesa essencial em suas vidas, seja como esporte e atividade de lazer, seja para reencontrar amigos residentes em outras cidades. É um hobby e um esporte praticado com amor e dedicação, sempre levado a sério, onde reina o companheirismo e a solidariedade em um ambiente salutar. Assim, o Futebol de Mesa proporciona benefícios aos seus participantes, que podem ser de ordem social, intelectual, cultural e afetivo.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Editora Scipione, 1989.
- FUNDEPAR. Apostila: Os Esportes e suas Técnicas
- FUTEBOL DE BOTÃO (OU DE MESA), Revista nº. 1. Editora Marco Aurélio LTDA, 1994.
- FUTEBOL DE BOTÃO (OU DE MESA), Revista nº. 2. Editora Marco Aurélio LTDA, 1994.
- FUTEBOL DE BOTÃO (OU DE MESA), Revista nº. 3. Editora Marco Aurélio LTDA, 1994.
- FUTEBOL DE BOTÃO (OU DE MESA), Revista nº. 4. Editora Marco Aurélio LTDA, 1994.
- FUTEBOL DE BOTÃO (OU DE MESA), Revista nº. 5. Editora Marco Aurélio LTDA, 1994.
- GONÇALVES, Maria Augusta Salin. **Sentir, Pensar, Agir – Corporeidade e Educação**. Campinas, São Paulo: Editora Papirus, 1994.
- MATVEEV, Lev Pavilovch. **Treino desportivo: metodologia e planejamento**. Guarulhos: Phorte ed., 1987.
- MEDINA, João Paulo S. **A Educação Física cuida do corpo... e mente**. 5ª Edição. São Paulo. Editora Papirus, 1998.
- NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **A Educação Artística da Criança – Plástica e Música**. São Paulo: Editora Ática, 1995.
- PORCHER, L. **Educação Artística: Luxo ou necessidade**. São Paulo: Summus, 1982.
- SAMULSKI, Dietmar Martin. **Psicologia do esporte**. São Paulo: Editora Manole Ltda, 2002.
- SILVA, Ezequiel T. da. **Elementos de Pedagogia da Leitura**. São Paulo. Editora Martins Fontes, 1988.
- SOARES, Carmen Lúcia et al. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Editora Cortez, 1992.

TEIXEIRA, Hudson Ventura. **Educação Física e Desportos**. Manual do professor. 1ª edição. São Paulo: Editora Saraiva, 1995.

TEIXEIRA, Hudson Ventura. **Trabalho dirigido da Educação Física 1º grau**. 2º volume. 2ª edição. São Paulo: Editora Saraiva, 1991.

TEIXEIRA, Mauro Soares et al. **Manual de Educação Física – Jogos e Recreação**. 4ª edição. São Paulo: Editora Obelisco, 1967.

TORERO, José Roberto. Jornal Folha de São Paulo, 1998.

TUBINO, Manuel José Gomes. **O que é esporte**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

TUBINO, Manuel José Gomes. **Teoria geral do esporte**. São Paulo: Ibrasa, 1987.

VALORES MORAIS, apostila elaborada pela equipe pedagógica da Escola Estadual Polivalente de Curitiba, 1997.