

BOLETIM ABCD

Especial
Ciência e Educação

Edição nº 7 | MAIO / 2021

APRESENTAÇÃO

"Educai as crianças para que não seja necessário punir os adultos", são as palavras atualíssimas que o filósofo Pitágoras apresentou muito antes de Cristo. Dali se depreende a importância da educação no resultado final de uma sociedade. Educar e salvar ou não educar e degradar.

A Educação, como sabemos, é um processo contínuo que visa facilitar o aprendizado ou a aquisição de conhecimentos, em geral orientada por educadores, mas os alunos ou interessados também podem se autoeducar a partir de fontes como as trazidas nesta edição especial pelo mestre em Educação Física e experiente gestor em antidopagem André Siqueira, que também é "Cageano" (Alumini do CAGE – Curso de Gestão Avançada do COB).

Siqueira nos reaviva a memória e estimula a vontade de aprender sem parar e com paixão, especialmente por meio da emoção, do sentir e do internalizar, elementos integrantes da dimensão afetiva deste processo, onde residem e transitam os valores os quais iremos basear nossas ações, condutas e também, a depender do caso, inércias ou omissões.

Somos gratos por sua generosidade e por compartilhar os conhecimentos para a educação antidopagem, reforçando a máxima na qual acreditamos e tocamos o "barco" aqui na ABCD: A antidopagem deve ser item obrigatório de qualquer planejamento esportivo, sob o caráter da prevenção, pois mais cedo ou mais tarde, direta ou indiretamente, afetará o atleta, quem o cerca e o esporte em si.

Luisa Parente

Secretária Nacional da ABCD

Educação Antidopagem e a Taxonomia de Bloom*

Segundo o Código Brasileiro Antidopagem, Educação pode ser conceituada como o "processo de aprendizado para promover valores e desenvolver comportamentos que amparam e protegem o espírito esportivo, assim como para impedir a dopagem, intencional ou não". Partindo-se desse conceito, pode-se extrair que deva acontecer um processo de aprendizagem que tenha, como objetivo educacional precípuo, a antidopagem, demonstrada por meio de valores, comportamentos e atitudes.

Portanto, com este objetivo educacional em mente, a aprendizagem necessária deverá ser construída de maneira a modificar as atitudes e comportamentos dos alunos que, no caso da antidopagem, são os atletas e os seus técnicos, médicos, dirigentes, familiares, nutricionistas, fisioterapeutas. Enfim, todos aqueles que orbitam em torno do atleta, quer profissionalmente, quer por razões familiares e/ou afetivas.

Ao mesmo tempo, a literatura educacional nos diz que todo processo de aprendizagem ocorre simultânea e interativamente em pelo menos três domínios: o cognitivo, o afetivo e o psicomotor. Estes sempre coexistem, em maior ou menor grau. É interessante observar que para um atleta em formação, há, na aprendizagem esportiva, a preponderância do domínio psicomotor, mas também há valores afetivos e cognitivos sendo trabalhados o tempo todo. Conhecimento de regras do esporte e perseverança são exemplos corriqueiros disso.

Na educação antidopagem, porém, a preponderância deve ser do domínio afetivo, uma vez que o próprio Padrão Internacional de Educação, publicado pela Agência Mundial Antidopagem (AMA) diz que: "A Educação, como uma estratégia de prevenção destacada no Código, busca promover comportamentos alinhados aos valores do esporte limpo e ajudar a impedir que Atletas e outras Pessoas se envolvam em dopagem". O domínio afetivo vem seguido do cognitivo, uma vez que uma série de conceitos e definições, muitos deles novos, a começar pelo próprio conceito de dopagem, que vai muito além do tradicional "uso de uma substância proibida", devem ser incorporados ao cabedal de conhecimento daqueles que labutam no esporte. Por último, há a aprendizagem psicomotora que é a transformação em ação de tudo aquilo que compreende a educação antidopagem, por exemplo, o processo de coleta de amostras ao qual os atletas devem, por vezes, se submeter.

Para fazer jus ao tema deste texto e para uma compreensão do mesmo, cabem aqui duas explicações. A primeira, sobre o conceito de taxonomia, que vem do grego taxis (ordenação), e nomos (sistema, norma). Assim, pode-se falar que taxonomia é todo sistema de classificação que possua três características: cumulatividade, hierarquia e eixo comum.

A segunda explicação é sobre Bloom. Benjamin Samuel Bloom foi um psicólogo e pedagogo norte-americano, doutor em Educação pela Universidade de Chicago que fez importantes contribuições no campo da aprendizagem para o domínio e na taxonomia dos objetivos da educação, em especial a chamada Taxonomia de Bloom, que possui duas versões. A original, elaborada em 1956 pelo próprio, em colaboração com Englehart, Furst, Hill e Krathwohl e a segunda e aprimorada versão, publicada em 2001 por Krathwohl e outros colaboradores (Bloom faleceu em 1999). Esta segunda versão foi publicada em forma de livro, intitulado "A taxonomy for learning, teaching and assessing: a revision of Bloom's taxonomy for educational objectives".

Assim, a Taxonomia de Bloom é um sistema de classificação que estrutura os objetivos educacionais de forma hierárquica. Sua finalidade é auxiliar a identificação e a declaração dos objetivos ligados ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e/ou psicomotor que, em última análise, engloba a aquisição do conhecimento, competência e atitudes, visando facilitar o planejamento do processo de ensino e aprendizagem.

Desta feita, seguem os objetivos educacionais, em seus sentidos amplos, devidamente hierarquizados e dentro de cada domínio, de acordo com a Taxonomia de Bloom:

Cognitivo: Conhecimento, Compreensão, Aplicação, Análise, Síntese e Avaliação. Há alguma discordância que estes dois últimos (Síntese e Avaliação) possuam uma hierarquia diferente, mas é bem estabelecido que anteriormente a eles deve vir a Análise.

Afetivo: Recepção, Resposta, Valorização, Organização e Caracterização (Internalização de Valores).

Psicomotor: Imitação, Manipulação, Precisão, Articulação e Naturalização.

Tratando-se do domínio cognitivo, os objetivos são mais palpáveis (talvez pelo fato de serem mais presentes em nossas vidas). Assim, tomando como exemplo um jovem atleta que tem contato com a antidopagem pela primeira vez, ele precisa, inicialmente, conhecer o que é dopagem em seu amplo aspecto, de acordo com o Código Brasileiro Antidopagem (conhecimento); depois disso, ele precisa compreender que, caso ele falhe em alguns dos 11 casos em que se caracteriza a dopagem, poderá ser sancionado (compreensão); necessita perceber como aplicar as possibilidades que caracterizam a dopagem em suas atividades (preenchendo os seus dados de localização, por exemplo), caracterizando a Aplicação; e assim por diante.

É importante ressaltar no parágrafo anterior a gradação hierárquica do processo de aprendizagem, o que caracteriza a taxonomia. No exemplo do jovem atleta descrito acima, a sua educação antidopagem não começa (ou não deveria começar!) aprendendo a realizar o preenchimento de seus dados de localização. Ora, se ele ainda não teve contato com a antidopagem, ele não sabe o porquê de fornecer seu endereço para outras pessoas; não compreende o Sistema ADAMS. Nesta situação, o jovem atleta não saberá aplicar algo que não conhece. Muito menos será capaz de decidir sobre o risco de, estando no Grupo Alvo de Testes, realizar uma viagem sem registrá-la no sistema, com a antecedência devida, os endereços e horários que estará disponível para testagem, uma vez que faria parte da Avaliação, o último estágio/objetivo a ser atingido dentro do domínio cognitivo.

Quando se aborda o domínio afetivo, o referencial teórico e até mesmo o prático que poderia ser usado como parâmetro para construção e comparação de algo específico para a antidopagem diminui consideravelmente. Uma hipótese para que isso ocorra é que a maioria das escolas, universidades e cursos de maneira geral costumam dedicar mais energia e empenho em conteúdos cognitivos. O domínio afetivo, tão caro para a antidopagem, via de regra, ocupa um segundo e às vezes até terceiro plano (após o psicomotor) nos estabelecimentos de ensino.

Desta feita, segue abaixo uma proposta de detalhamento da aprendizagem no domínio afetivo, dentro do campo da antidopagem (eixo temático) e seguindo uma hierarquia de aprendizagem que deve ser cumulativa, tal qual propõe a Taxonomia de Bloom. Convém destacar que, na proposta abaixo, as palavras "aluno" e "atleta" possuem o mesmo significado e compreendem além do atleta, qualquer membro de seu staff (treinador, médico, nutricionista, gestor esportivo, fisioterapeuta, etc) e até seus familiares.

1. Recepção – O atleta apresenta disposição, vontade para receber o conhecimento ofertado. A atenção fica voltada para o que se ensina/propõe. Há interesse demonstrado em atitudes, postura corporal e expressões.

2. Resposta – Ocorre uma participação ativa do aluno, que não precisa ser necessariamente intensa e constante. Há disposição e satisfação em responder ao instrutor e a sua proposta de aprendizagem.

3. Valorização – Acontece a aceitação, preferência e compromisso com o que foi transmitido. O atleta internaliza os valores transmitidos e, eventualmente, repassa estes valores a outros, que podem ser colegas de treino e competição, familiares, atletas mais jovens, etc. Este deve ser o grau mínimo que deve ser alcançado na educação antidopagem. É impensável, ineficiente e ineficaz uma proposta de educação antidopagem que não atinge no campo afetivo (o domínio mais importante entre os três para a antidopagem) este grau de Valorização. É nesse ponto que acontece o que se espera, aquilo que a Agência Mundial, a ABCD e todas as organizações antidopagem se dedicam. A partir desse momento, começa a se estabelecer uma cultura. A cultura do "Jogo Limpo", de jogar de acordo com as regras, respeitando os valores do esporte, o adversário, a saúde e a ética no esporte.

4. Organização – O atleta organiza internamente um sistema de valores. Reinterpreta o valor comunicado na instrução à luz de outros valores semelhantes ou até de sentido oposto ao valor original apresentado. Analisa diferentes ângulos do valor, compara-o a valores concorrentes. Estabelece, internamente, uma hierarquia de valores. Por exemplo, o valor "respeitar o adversário" deve prevalecer sobre o valor "vencer a qualquer custo".

5. Caracterização (Internalização de Valores) – O comportamento do atleta passa a ser norteado pelo conjunto de valores repassados na educação antidopagem, os Valores do Esporte. O processo de internalização atinge um ponto em que o indivíduo passa a ser identificado (caracterizado) como referência na comunidade esportiva como um símbolo ou representante destes valores.

A educação antidopagem é tarefa fundamental na gestão esportiva, uma vez que possui implicação direta na redução de um de seus maiores riscos. Para o atleta representa a proteção a sua saúde, seu bem maior. Para o gestor, implica no seu profissionalismo e seriedade. Para o esporte, significa resguardar a sua verdadeira essência.

Desprezar a educação antidopagem, fazendo isso de maneira atabalhoada, sem preocupação, cuidado e dedicação não é somente desprezar o risco da dopagem, é desprezar o próprio esporte. Ensinar valores não é tarefa simples, mas é necessário e fundamental no esporte. Talvez seja, o esporte em si, a sua alma.



*André Valentim Siqueira Rodrigues

Oficial da reserva do Exército Brasileiro

Bacharel em Educação Física pela Escola de Educação Física do Exército

Mestrado em Educação Física pela Universidade Gama Filho

Curso Avançado em Gestão Esportiva (CAGE) no Comitê Olímpico do Brasil

Pós-graduação em Treinamento Esportivo pela Universidade Federal do Rio de Janeiro

Ex Diretor Técnico da Autoridade Brasileira de Controle de Dopagem

Ex Gestor de Ciência e Antidopagem do Conselho Internacional do Esporte Militar

WWW.ABCD.GOV.BR
@rededoesporte

AUTORIDADE
BRASILEIRA DE
CONTROLE DE
DOPAGEM

CANAIS EXCLUSIVOS

Tira dúvidas ABCD
Informações antidopagem em geral

Operações
Solicitação de Controle

ADAMS
Atleta GAT - Localização/ Whereabouts

Autorização de Uso Terapêutico
preencher formulário e enviar para aut@abcd.gov.br

Gestão de Resultados
pós notificação

Denúncia sobre potenciais violações
denuncia@abcd.gov.br / www.abcd.gov.br