

O JOGO E SUA CONTRIBUIÇÃO SÓCIO-CULTURAL PARA A EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA¹

LAYZ HEMILIANA DA SILVA²

MARCELA SILVA²

CHARLES ROSEMBERG MEDEIROS²

PAULA SOUZA²

MARCELO TAVARES³

Escola Superior de Educação Física da Universidade de Pernambuco,
Recife, Pernambuco-Brasil.
e-mail:mtavares19@hotmail.com

INTRODUÇÃO

No referido texto buscamos compreender como o jogo está presente na sociedade humana através do entendimento de suas principais características, de sua relação com a cultura, com a educação e com a prática pedagógica da Educação Física na escola.

Assim discutimos inicialmente as nossas compreensões a partir do estudo de três referências: Huizinga (1990); Caillois (1990); Amaral (2002), em seguida, investigamos as contribuições teórico-metodológicas apresentadas por estes autores, aproximando-as da realidade escolar considerando o estudo de Tavares (2004), o qual descreve um trato metodológico da disciplina Educação Física que se materializa numa relação teoria-prática.

O JOGO E SUAS CARACTERÍSTICAS

Huizinga (1990) discute a natureza e os significados do jogo enquanto algo inerente à essência humana, para compreender este fenômeno ele destaca a intensidade e o poder de fascinação que o jogo exerce através do prazer e da alegria que proporciona aos seus praticantes, fazendo dele um fenômeno cultural que transcende as barreiras cronológicas.

O autor explica as quatro características fundamentais do jogo, que são elas: 1. A liberdade que absorve o jogador de forma intensa e total, ele é livre pra iniciar e terminar o jogo no momento em que quiser, pois ele não é obrigado a jogar, ele o faz por que gosta e sente prazer em fazê-lo; 2. A fuga ou evasão da realidade, o jogo não é vida cotidiana ou real, pelo contrário, trata-se de uma atividade com seqüência e organização própria; 3. Necessidade de possuir espaço e tempo determinados para ocorrer, o isolamento, onde a delimitação do espaço é ainda mais notória do que a delimitação de tempo, por se configurar como lugares fechados que respeitam determinadas regras, ou seja, fora do cotidiano habitual, que se assemelha bastante entre um espaço delimitado para o jogo ou para um ritual sagrado; 4. O jogo cria a ordem e é a própria ordem ao introduzir uma ordem suprema e absoluta independente da vida cotidiana naquele dado espaço de tempo e local em que o jogo acontece. De acordo com estas características é possível perceber que elas se relacionam para conferir ao jogo um caráter autônomo, livre e consciente, separado da vida cotidiana, pois todo jogo tem um significado e uma função definida.

Dentre estas características podemos perceber que o jogo é separado de interesses do dia a dia, é livre e capaz de envolver o jogador de forma completa, onde o prazer que ele proporciona não é representado de forma material, se joga por gostar, pela alegria e não por

¹ Estudo desenvolvido a partir do grupo de estudo: Ludicidade e Educação Física, sob a orientação do prof. Dr. Marcelo Tavares.

² Pesquisadores do Grupo ETHENÓS (ESEF-UPE).

³ Orientador.

interesses materiais. De uma forma geral o jogo pode ser definido por dois aspectos: a busca por alguma coisa ou a representação de alguma coisa através da imaginação ou imitação.

O JOGO E A CULTURA

No estudo de Huizinga (1990) existe uma relação estreita do jogo com a cultura e seu questionamento sobre quem surgiu primeiro, e, portanto, quem deriva de quem. Para o autor, o jogo é ainda mais primitivo do que a cultura, e para justificar tal afirmação ele analisa os jogos presentes entre os animais e como as características destes se aproximam com os jogos entre humanos, afirmando ainda que, a sociedade não acrescentou nenhuma característica nova à idéia geral de jogo presente entre os animais. A postura que Huizinga (1990) assume é fundamentada nas características do jogo entre os animais ao dizer que é a cultura que provém do jogo, e não o contrário.

Já Caillois (1990), investiga a relação do jogo com a cultura citando duas teses que se contrapõem: na primeira diz que no jogo tudo se degrada, ou seja, ao final dele nada é levado para a sociedade, pelo contrário, os próprios jogos que são resultados das atividades dos homens; na segunda tese ele menciona o próprio Huizinga que afirma que todas as importantes e fundamentais características da cultura como liberdade e respeito às regras são oriundas do jogo.

Neste confronto de argumentos compreendemos que os jogos são essenciais à cultura, no entanto, ao longo da história eles receberam influências dela e não o contrário, ou seja, concordamos com a primeira tese, pois no decorrer da evolução humana os jogos e os brinquedos foram sendo influenciados pela cultura, porém não concordamos que ao final do jogo tudo acaba e sim, que ocorre uma troca de influências entre o jogo e a cultura.

Caillois (1990) categoriza o jogo em quatro características fundamentais: os de competição, os de sorte ou azar, os de mímica, disfarce ou interpretação e os de vertigem, espasmo ou transe. Como exemplos de cada uma destas características podemos citar: para competição (agôn) temos os esportes; os de sorte ou azar (alga) temos as loterias e as apostas em corridas de cavalos; para as de interpretação (mimicry) temos as interpretações no teatro, no cinema em novelas e também as festividades e nelas a quadrilha e o carnaval, e como exemplo de vertigem (ilinx) podemos citar os esportes em alta velocidade como as corridas de carro.

O autor estabelece suas possíveis e impossíveis combinações, as possíveis ocorrem entre: competição e sorte ou azar e interpretação e vertigem, estas combinações conferem ao jogo sua essência principal, já as impossíveis ocorrem entre: a interpretação e a sorte ou azar e competição e vertigem. O desrespeito às regras destes tipos de jogos também levam a desordens ou distúrbios, que ele considerou como sendo corrupção dos jogos. Tais problemas se manifestariam na sociedade na forma de violência, superstição, alienação, alcoolismo, drogas entre outros. Tal concepção aponta, portanto, para uma sociedade que não representa um fardo extenuante que impele o ser à fuga para o mundo lúdico citado por Huizinga, antes, esta sociedade manifestava em sua realidade fortes traços da própria ludicidade.

Caillois (1990), ainda observa o contexto histórico das literaturas sobre os jogos e as brincadeiras, onde em alguns momentos históricos como a revolução industrial eram vistos como inutilidades, reservado apenas para as crianças sem nenhuma importância, apenas como passa-tempo, no entanto podemos compreender que mesmo sem ser valorizado o lúdico sempre esteve e está presente na sociedade, não só no universo infantil, mas também no adulto, porém de formas distintas onde os adultos o praticam de formas mais complexas e até perigosas, o que os diferencia um do outro é sua função social e não a sua essência.

Ele conclui que quanto mais o jogo se afasta da realidade mais aumenta seu valor educativo devido ao fato de não seguir receitas e sim estimular aptidões, relacionando-se a característica de fuga e evasão enfatizada por Huizinga, pelo jogo ser uma atividade livre e incerta, deve ocorrer separado e independente da vida cotidiana de modo que se percebe que as contribuições do jogo para educação ou para o trabalho não ocorrem em áreas específicas,

o jogo exige as aptidões que levam ao desenvolvimento dessas características e conseqüentemente provoca melhora nos desempenhos seja para a escola, seja para o trabalho. Assim, os autores são consensuais que as demonstrações de inaptidão ou desdém da criança para com estes requisitos resulta na sua exclusão do jogo, do aprendizado e do trabalho, o que pode ser revertido a partir da descoberta do gosto pelo respeitar, cumprir e até criar as regras do jogo.

O JOGO E A EDUCAÇÃO

Amaral (2002) nos apresenta sua perspectiva educacional fundamentada no pensamento democrático enquanto o único modo digno da vida humana e não como possibilidade a ser aceita, acreditando ser: “A vida social constituinte da base do desenvolvimento infantil, cabendo à escola a importante tarefa de oferecer condições para a criança exprimir em suas atividades a vida em comunidade” (p. 100), neste contexto o jogo se apresenta como um fator importante no processo de desenvolvimento natural da criança, onde em diferentes épocas e sociedades os jogos sempre estiveram presentes no processo de desenvolvimento das crianças.

A autora trata ainda sobre o caráter natural e espontâneo do jogo vivenciado pelas crianças em desenvolvimento e a sua importância educacional, pois elas aprendem brincando, por tanto, os jogos devem ser utilizados como um instrumento educacional dentro da própria escola, pois se os jogos e brincadeiras vivenciadas fora da escola entrarem na instituição escolar é possível corrigir alguns comportamentos errados adquiridos por meio deles, que a criança ao brincar acaba adquirindo.

A brincadeira para as crianças é um momento tão importante de aprendizado quanto os de aprender a ler, por exemplo. Pois diferentemente dos adultos elas no ato de brincar se esforçam para cumprir as regras ditadas pelo próprio jogo, da mesma forma que elas se esforçam para aprender um conteúdo novo na escola, por exemplo. No entanto, o jogo lhes confere momentos de alegria e prazer e por isso está presente tão freqüentemente em seu dia a dia. Brincar de bonecas, de pião, de bola, de amarelinha faz parte do cotidiano das crianças, mesmo aquelas que não possuem condições sócio-econômicas para comprar brinquedos, elas criam seus próprios brinquedos e brincadeiras, mas nenhuma criança deixa de brincar.

Pois é brincando que as crianças começam a desenvolver potencialidades, a absorver e fixar em suas memórias e hábitos informações a respeito do mundo, mas do que se simplesmente vivessem indiferentes a todo este universo mágico presente nos jogos e brincadeiras, porém elas também se tornam vulneráveis tanto aos acontecimentos positivos quanto os negativos que também estão presentes neste contexto, que podem fazer parte do cotidiano da criança, tornando-se mais difíceis de corrigir, pois foram adquiridos através das brincadeiras. O jogo é tido como uma poderosa ferramenta educacional, ao reviver na escola esta atmosfera lúdica, é possível relacionar atividades instintivas da criança como o brincar, seus interesses e sua vida social num processo de ensino e aprendizado, como discute Caillois (1990) com a disciplina de matemática.

Cabe aos educadores, saber como utilizar tais ferramentas de modo favorável para um desenvolvimento harmonioso e o interesse surgirá naturalmente por parte das crianças. Sem esquecer-se de valorizar a cultura e o contexto social do aluno, para assim estabelecer através da escola uma ponte entre a educação formal e a vida em sociedade.

A ação de jogar se justifica numa prática democrática, tornando-a base fundamental de sua concepção de natureza humana, de educação e, conseqüentemente, destacar o importante papel conferido pelo mesmo ao jogo infantil. Amaral (2002) buscou desenvolver os argumentos políticos, o fez de forma dinâmica, discutindo alguns conceitos-chave, tais como: Democracia e fé na educação, os quais são de fundamental importância para entender o pensamento democrático e sua filosofia educacional.

Quando nos referirmos à palavra fé, logo a associamos à religião, porém o termo: “fé na prática democrática”, remete-nos a uma reflexão conceitual, pois este se refere a uma fé não-

fanática e não religiosa consciente da realidade, esperança na capacidade, na igualdade e no progresso humano.

APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS ENTRE HUIZINGA (1938), CAILLOIS (1958) E AMARAL (2002).

Nessa leitura e discussão com as três referências aqui analisadas podemos pontuar no que elas se aproximam e distanciam nas suas argumentações sobre a temática do jogo. O primeiro distanciamento que identificamos é entre Caillois e Huizinga sobre o a relação jogo e cultura, o primeiro defende que a cultura influenciou diretamente o jogo, já o segundo acredita que o surgimento do jogo é anterior ao da cultura e, portanto o jogo é que influencia a cultura e não o inverso. Outra diferença clara entre os textos é que enquanto Huizinga (1990) e Amaral (2002) trazem o jogo de forma global, Caillois (1990) o fragmenta em quatro características principais: agôn (competição), alga (sorte), mimicry (simulação) e ilinx (vertigem) analisando as suas possíveis combinações de forma separada dividindo-as em fundamentais e proibidas. Porém os três defendem o caráter de fascínio e subjetividade do jogo, não fazendo qualquer referência em suas argumentações a aspectos quantitativos e biológicos que segundo Huizinga (1990), a intensidade e o divertimento do jogo não podem ser explicados por análises biológicas, pois é nesta intensidade que reside a própria essência do jogo, onde divertimento resiste a toda análise e interpretação lógica.

Em comum, apesar de aparentemente tentarem demonstrar de forma diferente, os autores acreditam no jogo como sendo fonte da ludicidade, sobretudo para crianças. Acreditam também que os métodos para o processo de ensino-aprendizagem utilizado pelas sociedades do nosso tempo podem enriquecer em muito seus resultados se partirem da utilização do jogo como ferramenta para a construção do conhecimento e desenvolvimento de aptidões e capacidades, como Caillois (1958) desenvolveu com a matemática. Os três autores entendem que existe numa troca constante de influências entre o jogo e a sociedade e que o jogo confere importantes contribuições para o desenvolvimento infantil, bem como, que o jogo está presente não só na infância dos seres humanos, mas também na vida adulta.

O JOGO LUDICAMENTE PRATICADO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Tavares (2004) descreve e explica sua experiência com o conteúdo jogo nas aulas de Ed. Física no 6º ano do ensino fundamental, numa escola da rede federal de ensino do estado de Pernambuco. É a partir da análise dessas aulas que vamos investigar a presença do lúdico nas aulas de Ed. Física, analisando se a teoria aqui já investigada se materializa na prática. Sua coleta de dados foi realizada com base na descrição e na observação de aulas que ele próprio ministrava nesta escola federal. Todo trabalho metodológico foi formado a partir do referencial de emancipação e construção do senso crítico do aluno, superando assim as já conhecidas formas de ensino mecanicista em Educação Física.

Percebemos que durante as aulas o professor incentivou a construção do conhecimento de modo coletivo tanto na relação entre os próprios alunos como entre alunos e professor, os alunos eram estimulados a realizarem pesquisas, resgate de experiências anteriores durante as aulas, como também de experiências vivenciadas por familiares, desta forma, eles estabeleciam relações entre o conteúdo jogo e a cultura: como por exemplo: investigar as principais diferenças entre os jogos que seus avôs jogavam e os que eles praticam atualmente.

A relação entre jogo e cultura aqui já discutida está presente também na discussão de Tavares (2004) o qual concorda com Caillois (1990) ao entender que o jogo influencia diretamente a cultura, no entanto a cultura originou o jogo e não o inverso como defende Huizinga (1990) que descreve o jogo entre animais para defender que a cultura foi posterior ao jogo.

Neste sentido o processo de ensino foi conduzido de forma a contextualizar o conhecimento com o cotidiano. Tavares (2004) avança nesse sentido, contextualizando a

prática do jogo com elementos da cultura, de forma global, sempre associando ambos, explorando todo seu potencial lúdico, articulando teoria e prática, alicerçada na tríade: reflexão-pesquisa-ação.

Durante este processo de construção do conhecimento a participação dos alunos é a base da relação pedagógica entre professor-aluno e deve ser estimulada não só na elaboração do planejamento, mas também nas experiências práticas, a troca de informações é de fundamental importância para a construção de novos conhecimentos. A avaliação assim como o planejamento é resultado das experiências e avanços em conjunto entre professor e alunos, ela não está preocupada com a quantidade de conteúdos e em atribuir valores a sua prática, está muito mais ligada à qualidade e se os alunos realmente estão entusiasmados e se os conhecimentos colocados em sala de aula poderão servir à vida do aluno. O encontro de culturas, experiências e conhecimentos proporciona a formação do senso crítico do ser humano, ele passa a compreender e a observar de forma crítica sua realidade e as demais.

A estruturação das aulas esteve sempre norteadas por: planejamento, pesquisa escolar, resgate da aula anterior e trabalhos em grupo (sempre realizando uma espécie de rodízio entre os alunos para que todos trabalhem juntos), onde estava presente a seguinte estrutura metodológica: delimitação de problema, discussão, argumentação e tomada de decisões, desta forma o conteúdo era ministrado incentivando também a formação de sujeitos críticos, como Amaral (2002) descreve ao defender a sociedade democrática como único modo de vida digno para uma sociedade. Todas as decisões foram tomadas coletivamente com o propósito de sistematizar o acesso ao saber, levando em consideração as experiências individuais de cada aluno, ou seja, seu conhecimento e compreensão da vida, se não antes de forma crítica, agora o fazendo envolvido por um clima de alegria e prazer elementos que constituem o lúdico.

A alegria e o prazer são inerentes ao homem, só que vivenciados de forma diferenciada de acordo com a idade. É na infância que fica mais evidenciado esse conceito, a criança se utiliza dos jogos para alcançar a ludicidade e como passatempo, mas, por que não fazer da ludicidade um instrumento metodológico presente nas aulas, permeando o processo educativo, aprender com alegria, prazer, estimulando a curiosidade e o aluno cada vez mais ativo no processo de ensino. Os adultos tentam desvincular a prática lúdica do cotidiano, buscando o prazer separadamente das suas obrigações cotidianas de forma mais complexa e mais perigosa. Na concepção de Tavares (2004), o jogo é visto como fonte de ludicidade é o âmbito escolar o local propício para trabalhá-la. Amaral (2002) ratifica esse pensamento colocando o jogo com importância para o desenvolvimento da criança e que esse processo está presente em todas as sociedades e culturas.

O jogo é uma construção social, portanto direito de todos, tendo então que estar inserido no contexto escolar, local onde o conhecimento tem que ser oportunizado aos alunos de modo a socializar os saberes. A educação física neste sentido enquanto um componente curricular e, portanto parte da dinâmica escolar, precisa apropriar-se destes saberes com mais consistência, sistematizando-os. É assim que Tavares (2004) utiliza todo esse potencial educativo do jogo de forma a tornar nossa prática pedagógica mais significativa, qualificando a educação física?

Para Tavares (2004), é possível qualificar a educação física, estabelecendo novas relações no cotidiano escolar, sobre bases objetivas em prol de uma construção coletiva do saber, utilizando-se do jogo como conteúdo e recurso metodológico para a prática pedagógica na escola, entendendo-a como o local que deve estar voltado para a vida em sociedade, no intuito de desmistificar certos preconceitos com a disciplina de Educação Física, que erroneamente ainda é entendida como um momento apenas de lazer e não de construção do conhecimento. No entanto, percebemos na prática deste professor que os educadores podem sim construir os saberes e conhecimentos das disciplinas de forma alegre e prazerosa, contando com a participação e envolvimento dos alunos em todos os momentos da aula, de forma crítica e reflexiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através destas referências, percebemos a importância do jogo para a sociedade ao longo de sua evolução, desta forma, realizamos este estudo para contribuir com o desenvolvimento desta temática, a partir dos autores aqui referenciados. No decorrer destes textos trouxeram, sem dúvidas, contribuições bastante peculiares e significativas no sentido de enriquecer nosso discurso a respeito do lúdico e sua importância quando inserido na escola e em particular na disciplina curricular Educação Física. Esta explora o jogo como uma multiplicidade de oportunidades a serem vivenciadas como conteúdo, presentes nas relações culturais e históricas da sociedade.

Através do jogo, a criança pode transcender as barreiras do mundo real e se transporta para o universo da imaginação sem fim protagonizando e arquitetando sonhos, fantasias, felicidade, mas o jogo e a ludicidade quando presentes no processo de ensino, ele penetra nas aulas de modo a qualificar o processo de ensino, como pudemos identificar na prática que Tavares (2004) descreve. O jogo torna-se então uma fonte de ludicidade na qual, a criança tem a oportunidade de pôr em prática os conhecimentos oriundos de sua "cultura vivida" estabelecendo relações entre os conteúdos das disciplinas e sua vida cotidiana, percebendo que os saberes escolares podem sim, serem vivenciados com alegria e a escola não sendo mais visto como uma obrigação e sim como um momento em que se pode ser feliz e aprender brincando e jogando.

Concluimos então que toda abordagem metodológica tem seus limites e possibilidades, porém através do lúdico é possível transformar a aquisição dos saberes e a construção do conhecimento. Fazendo da construção dos saberes escolares um momento de alegria, em que os alunos aprendem com qualidade e relacionam este saber à sua vida, pois este é o papel da escola: formar e educar para a vida, onde é possível compreender, refletir, construir, brincar, jogar e sorrir durante as aulas.

PALAVRAS CHAVES: Jogo; Cultura; Educação Física.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, M. Nazaré. C. P. John Dewey: **Educação e experiência democrática**. Revista Humboldt, São Paulo, v.2, p. 163-173, 2002.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento cultural**. São Paulo: Perspectiva, 1990
- TAVARES, Marcelo Soares. **O Ensino do Jogo na Escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física**. Recife: Edupe, 2004.

Rua Frei Jaboatão 280/204
Torre - Recife-PE-Brasil - CEP: 50.710.040
e-mail:mtavares19@hotmail.com
Fone: 99620813