

A questão do jogo: uma contribuição na discussão de conteúdos e objetivos da Educação Física escolar

The subject of games: a contribution to the discussion of the contents and goals of Physical Education at school

Jorge Dorfman Knijnik¹

Resumo

[1] Knijnik, J.D., A questão do jogo: uma contribuição na discussão de conteúdos e objetivos da Educação Física escolar. Rev. Bras. Ciên. e Mov. 9 (2): 45-48, 2001.

Este trabalho procura discutir uma nova abordagem do jogo para as aulas de Educação Física, na Educação Formal. Partindo da análise das funções do jogo que tanto Huizinga como a escola psicanalítica realizaram, o jogo é colocado como um elemento indispensável à educação formal contemporânea. Além do jogo educativo, é proposto, aqui, que a educação para o jogo vise, também, à capacidade criadora dos educandos, para que estes sejam capazes de criar e recriar, no seu tempo livre, novas formas culturais representadas pelo jogo.

PALAVRAS-CHAVE: jogo; educação formal; educação física; criatividade.

Abstract

[2] Knijnik, J.D., The subject of games: a contribution to the discussion of the contents and goals of Physical Education at school. Rev. Bras. Ciên. e Mov. 9 (2): 45-48, 2001.

This article aims to discuss a new approach to games in Physical Education classes at school. Initially the author analyzes the functions of a game as described by Huizinga and the psychoanalytic school. Game is seen as a central element to contemporary formal education. However, aside from the educational game, it proposes that this should also be an exercise for student's creativity, so that they are capable of creating again and again, in their leisure time, new cultural forms as symbolized by games.

KEYWORDS: play; formal education; physical education; creativity.

1 Faculdade de Educação Física da Universidade Presbiteriana Mackenzie (SP); Grupo de Estudos e Pesquisas em Psicossociologia do Esporte (GEPPSE) da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo (EEFE-USP)

Endereço para correspondência:
Rua Comendador Miguel Calfat, 206 apto 16
04537-080 São Paulo - SP
E-mail: jorgedk@uol.com.br

“Os seguintes pontos precisam ser lembrados: primeiro, a Educação Física precisa procurar caminhos para ampliar seu potencial de significados e ações(...) e a fonte do significado (da Educação Física) é melhor compreendida, quando se refere ao jogo, bem mais do que ao referir-se à atividade física, saúde ou ao movimento humano.” (SIEDENTOP, 1972:194)

Introdução

O presente trabalho pretende inicialmente expor, de forma sucinta, as idéias de duas influentes teorias a respeito do fenômeno do **jogo** - a abordagem filosófica e cultural de Huizinga e a visão psicanalítica de Freud e Klein - para, em seguida, discutir a apropriação do jogo pela Escola e pela disciplina curricular da Educação Física, enquanto conteúdo, objetivo e, mesmo, fonte de sua pedagogia.

Revisão de literatura e discussão

Huizinga - a função cultural

HUIZINGA (1980) enxerga o jogo como elemento da cultura humana. Aliás, levando esta visão até o seu extremo, ele propõe que o jogo é anterior à cultura, visto que esta pressupõe a existência da sociedade humana, enquanto que os jogos são praticados mesmo por animais. “A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização ou a qualquer concepção do universo”. (HUIZINGA, 1980:06).

HUIZINGA (1980) critica as abordagens sobre o jogo, que sempre relacionaram este fenômeno a algo extrínseco a ele. Este autor mergulha na direção de descobrir a função do jogo em si mesmo, a sua significação (pois ele vê forma e conteúdo no jogo, um significante - a beleza - e um significado - o divertimento) para os jogadores e, inclusive, a sua significação social. Fugindo das análises biológicas e psicológicas do jogo, que não atingem o seu cerne, o seu fundamento, HUIZINGA (1980) pergunta: o que leva o jogador ao jogo, continua e repetidamente? Ele responde, claramente: a intensidade, o poder de fascinação do jogo não têm respostas racionais. Como ele ultrapassa a esfera da vida humana (quem já não viu cachorro brincando?) não se baseia em elementos racionais. É na própria *fascinação*, na *intensidade* e *paixão* que residem as características fundamentais do jogo. Aparentemente descartável, torna-se necessidade imperativa quando o *prazer* por ele provocado cria essa necessidade. Com elementos estéticos a ele relacionados, “(...) é no jogo que a beleza do corpo humano em movimento atinge o seu apogeu” (HUIZINGA, 1980:09).

HUIZINGA aprofunda ainda mais a sua busca da significação primeira do jogo, ao procurar resumir as suas características formais: “(...) poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não - sé-

ria’, e exterior à vida habitual mas, ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem - se de segredo (...)” (HUIZINGA, 1980:16)

Dessa forma, sendo elemento de cultura, retransmissor e ao mesmo tempo recriador desta e, principalmente, encerrando em si mesmo sua significação, HUIZINGA coloca o jogo acima do racional e mensurável; coloca - o como função da cultura, do mais primitivo ao mais sofisticado grau.

A psicanálise e a função catártica do jogo

Para a Psicanálise, nada na vida psíquica do ser humano é arbitrário, indeterminado. Esta abrangência inclui o jogo: assim, por detrás da voluntariedade, da liberdade e da gratuidade vistas por HUIZINGA, há determinações profundas. O jogo visa a um objetivo e obedece a leis exteriores a ele mesmo.

Em *Para além do princípio do prazer*, Freud (appud HENRIOT, 1969:12) analisa uma garota que joga. Sua tarefa consiste em descobrir as pulsões inconscientes da criança - jogadora que podem estar, naquele momento, revelando-se, de alguma forma ou, como quer HENRIOT, “(...) o jogo só o é para quem o joga. Para o analista, ele manifesta condutas inconscientemente motivadas: enquanto o consciente joga, o inconsciente trabalha. É o trabalho do inconsciente que, tanto no sonho como no jogo, dá à conduta o seu conteúdo” (HENRIOT, 1969: 12).

Melanie Klein, seguindo a linha psicanalítica de Freud, elaborou técnicas bem sucedidas de utilização do jogo na análise infantil. Para ela, o jogo é uma conduta através da qual tende a se realizar um certo equilíbrio entre o mundo interior e o exterior. Ele permite a realização simbólica do desejo, a destruição ou a atenuação da angústia. Dessa maneira, ocorre a *catarsis*, pois, (...) para Melanie Klein uma das principais funções do jogo é fornecer aos fantasmas mentais uma válvula de escape” (HENRIOT, 1969:13).

Educação humanista: educação para a autonomia

Ambas as correntes de pensamento, colocadas acima, vêm no **jogo** um fenômeno de vital importância para o equilíbrio do ser social, cultural e psíquico, enfim, do ser humano em suas múltiplas facetas. Cabe agora a pergunta: como aproveitar o jogo, suas funções culturais e catárticas, dentro de uma prática de Educação Física humanista, voltada para a autonomia do educando enquanto ser pensante e que necessita desta atividade - até mesmo para exercer as suas funções lúdicas, culturais, sociais e psíquicas - naquele momento e pelo restante de sua vida?

Atualmente, a educação formal pode contribuir para o processo de humanização dos indivíduos, ajudando

a criar seres autônomos e atuantes na sociedade, através de três mediações básicas:

1 - O TRABALHO: à educação cabe fornecer aos indivíduos meios para que eles consigam garantir a sua sobrevivência: deve proporcionar-lhes a formação profissional

2 - RELAÇÕES DE CONVIVÊNCIA: a educação deve facilitar o acesso do educando à cultura objetiva de sua sociedade, através da solidariedade das relações humanas

3 - IDENTIDADE SUBJETIVA: a educação deveria ainda situar o indivíduo consigo mesmo, dando - lhe recursos internos para a busca do auto - conhecimento.

Temos, desta forma, que o **jogo**, tanto na acepção cultural de HUIZINGA quanto na psicanalítica da escola freudiana, possibilita que algumas das mediações implementadas através da educação formal sejam colocadas em prática permanente. Ao jogar, o indivíduo tem acesso à cultura da sua sociedade, ao mesmo tempo em que a recria, sempre estabelecendo relações sociais com os outros. Além disso, o **jogo** pode trazer à tona questões inconscientes e medos recalçados, facilitando o autoconhecimento das próprias emoções e do mundo interior de cada pessoa. Desta forma, é patente que o **jogar**, de forma espontânea, é um elemento crucial para um processo educativo que vise à autonomia do educando.

O jogo como disciplina em si: a educação física para o tempo livre, buscando a autonomia do jogar

A educação pelo jogo é um fato. Vimos como a psicanálise criou técnicas para análise de crianças, através do jogo. Teóricos do desenvolvimento motor afirmam o potencial psicomotor dos jogos para a descoberta e combinação de novas habilidades motoras. Existe, pois, o jogo didático, o jogo como estratégia para o professor atingir objetivos curriculares. Esse tipo de jogo educativo encontra sua validade, conforme LEIF “(...) quando contribui para orientar a criança no jogo instintivo, com os resultados fortuitos que ele comporta; para a instrução pelo jogo, no entanto, nesses setores, os programas de instrução parecem excessivamente direcionados e determinados. Todos esses métodos comportam uma gradação estudada em função de uma teoria do desenvolvimento da criança, estabelecida a priori(...)” (LEIF, 1978: 115), isto é, a educação pelo jogo acaba por não levar em consideração que certas habilidades, ensinadas nesse jogo, podem, devido a condições ambientais e sociais extremamente específicas, não possuir o menor valor ou significado para os educandos; são como que práticas impostas, sem utilidade na formação educacional e humanista destes; chegam a ser práticas que, sem a presença de um instrutor ou de um professor, dificilmente, ou mesmo nunca realizar-se-ão.

No sentido de ampliar a educação pelo jogo, vários pensadores da Educação Física (SIEDENTOP, TAFFAREL) vêm propondo a **educação para o jogo**: não para a performance excelente, mas para capacitar o educando a ter criatividade para organizar autonomamente o seu próprio jogo, dentro de suas condições sociais, ambientais, no seu círculo social permanente ou momentâneo, com o material que estiver disponível. Assim, o educando pode

explorar todas as suas possibilidades de jogar e não ficar restrito aos padrões impostos e limitados pela “sociedade adulta”.

No caso da **educação para o jogo**, a habilidade fundamental a ser desenvolvida é a criatividade, a qual será efetivamente trabalhada agora e para um futuro. Dessa forma, a Educação Física estará contribuindo para uma educação plena, na direção da autonomia do educando. Como quer TAFFAREL, “ (...) o ser humano é um ser indivisível e toda a fragmentação o aliena; portanto, é no ato da criação que entram em jogo as capacidades e habilidades cognitivas, modalidades de percepção, formas de organização de conhecimentos e de organização de elementos. Entrelaçadas e inseparáveis dessas habilidades estão as motivações e valorações, emoções, tudo isso transparecendo de forma global, através da expressão corporal” (TAFFAREL, 1985:04). O comportamento criativo surge desde o momento da criação e modificação dos jogos (criar suas regras, seus espaços e materiais), até a consecução do jogo, propriamente dita.

Conclusão: o jogo e o movimento no tempo livre

Desde os anos 70, diversas pesquisas indicam que as pessoas que usam dos seus momentos livres para se movimentarem não estão motivadas por questões vinculadas diretamente ao movimento em si. Conforme DIECKERT (1985), a grande maioria das pessoas que utilizam o movimento, no seu tempo livre, está mais preocupada com questões relativas à recreação, ao prazer, a problemáticas afetivas, a construir relações mais flexíveis e descompromissadas. Assim, os atrativos do movimento não são as funções “diretas” deste, como a saúde e a aptidão física mas, sim, funções muito mais próprias às do jogo, como o quer HUIZINGA. Deste modo, a educação, objetivando a “autonomia para o jogar”, com seus conteúdos repletos de atividades de organização de jogos, visa a que o educando possa desenvolver todo o seu potencial criativo para a exploração lúdica de seu tempo livre, de forma autônoma, e adquira formas de comportamento social que o auxiliem a usufruir esse tempo de forma sadia, na sua comunidade, sem distinções de idade, cor, credo ou habilidade.

Referências bibliográficas

- 1) DIECKERT, J. *Elementos e princípios da educação física: uma antologia*. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico, 1985
- 2) HENRIOT, J. *Le Jeu*. Paris, PUF, 1969.
- 3) HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 1980.
- 4) LEIF, J. *O jogo pelo jogo: a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes*. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1978.

5) SIEDENTOP, D. *Physical Education: introductory analysis*. Dubuque W.M. Brown Company Publishers, 1972.

6) TAFFAREL, C. N. Z. *Criatividade nas aulas de Educação Física*. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico, 1985.