



## “VIVA OS JOGOS!” – A LUDICIDADE PRESENTE EM NOSSA SOCIEDADE

Acadêmico do IEF/UFF Thiago Chagas Almeida de Oliveira  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Rosa Malena Carvalho

*Entendendo que a Ludicidade possui diferenciados aspectos e manifestações, o presente trabalho visa utilizar algumas questões trazidas pelo ultimo Mega-Evento em solo brasileiro e seus efeitos para dialogar com o papel dos professores de Educação Física Escolar, e como esta pode servir para a transformação ou manutenção da sociedade em sua atual conjuntura. Aqui, discutiremos estes aspectos, através do relato da experiência com a pesquisa “Experiências lúdicas e processos escolares”.*

### Introdução

É chegada a hora. A Copa do Mundo de Futebol 2010 na África do Sul passou, carregando consigo o desejo contido que todos possuem de comemorar o Hexacampeonato de Futebol de campo ao próximo ciclo do mundial. Evento este que ocorrerá aqui, no Brasil, no ano de 2014. Cabe a nós, brasileiros, então não apenas organizarmos este grande evento esportivo, mas também prepararmos os jogadores profissionais para manterem a taça em solos nacionais. Este, porém, não é o único Mega-Evento o qual nos prestamos a sediar. Temos a organização dos Jogos Olímpicos em 2016 e os Jogos Militares em 2011, ambos na cidade do Rio de Janeiro, assim como a Copa das Confederações em 2013, uma verificação das condições dos estádios para a Copa no ano seguinte.

Mas, estamos prontos para arcarmos com todos estes eventos mundiais em nosso solo? Será que observamos o que acontece ao nosso redor durante estes eventos, ou ficamos anestesiados de tal forma com sua realização que o resto do mundo se torna imperceptível até o final destes Mega-Eventos?

### O que ocorre

Façamos uma visita ao passado recente. No ano de 2007, sediamos os Jogos Pan-Americanos, realizado na cidade do Rio de Janeiro. Nesta ocasião, mais de um bilhão de reais fora gasto em construções e reformas, preparando o local para o evento, enquanto prometiam deixar um legado proveitoso a ser utilizado. Mas, logo após o fim destes, ocorreram casos como do Velódromo:

“(...) o primeiro do Brasil com pista de madeira, construída na Holanda, com pinho siberiano, e comprimento médio de 250 metros. A capacidade é de 1.500 espectadores e, terminados os Jogos, foi entregue à Federação de Ciclismo do Estado do Rio de Janeiro, que começou a promover cursos nos fins de semana. O projeto foi interrompido pelo COB, que assumiu o local em março desse ano. A instalação custou R\$ 14 milhões e tem somente uma similar na América do Sul, na Colômbia,



onde o ciclismo é um dos esportes nacionais. Na verdade, o Velódromo foi utilizado em apenas uma ocasião, após os jogos, e hoje só abre para aulas de patinação artística. Por falta de uso, o único tipo de manutenção regular feita hoje, no local, é uma faxina. A pista, no entanto, exige cuidados especiais, segundo informações da equipe de administração.” (GIBSON, 2009)

Este caso demonstra claramente como nosso legado físico é tratado por nossas entidades esportivas. A população em geral não tem acesso real a estes espaços que foram construídos para os Mega-Eventos. Contudo, dela é esperada e cobrada presença nos estádios, prestigiando-os, com sorriso em seus rostos.

Analisar este aspecto do Legado, entretanto, não pode ser desvinculado de seu aspecto social, assim como os papéis desempenhados pelos educadores, especificamente os professores de escola pública, e mais especificamente os de Educação Física, nessas ditas datas comemorativas, aonde “o mundo inteiro deixa suas desigualdades de lado”. Afinal, é na aula destes últimos que futuros talentos despontarão, pois, para muitos, está é sua função, certo?

Muitos docentes e unidades escolares parecem, em suas práticas, ignorarem que a escola é o local onde as ideologias são transmitidas e calcificadas. Que a sociedade é “marcada pela divisão entre grupos e classes antagônicas que se relacionam a base da força, a qual se manifesta fundamentalmente nas condições de produção da vida material” (SAVIANI, 2008, p. 4) e que a educação é “inteiramente dependente da estrutura social geradora de marginalidade, cumprindo aí a função de reforçar a dominação e legitimar a marginalização” (ibid). Ou seja, somos agentes diretamente responsáveis pela forma que a sociedade terá, e nossa convivência com determinadas situações reforçam o modo de vida existente.

Para nós, professores de Educação Física, a convivência no âmbito escolar revela-se quando ignoramos questões importantes e abaixamos a nossa cabeça, principalmente nesta época de Mega-Eventos, pois uma identificação, quase que automática, é feita pelo senso comum entre esportes e a Educação Física. E é a esse ator social recai a responsabilidade de organizar brincadeiras e jogos, com ou sem bolas e outros materiais, que desenvolvam movimentos e coordenações-motoras para desenvolver habilidades importantes na criação de futuros talentos desportivos. É dele esperado a organização de Olimpíadas escolares, um mega-evento em sua devida proporção.

Contudo, basta lembrarmos as compreensões de Platão, feitas por Almeida, para percebermos o que estaremos fazendo a nossos estudantes:

“Platão dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. Por isso, investia contra o espírito competitivo dos jogos que, muitas vezes, usados de forma institucional pelo Estado, causavam danos à formação das crianças e dos jovens.” (ALMEIDA, 1998, p. 20)



Com estes dados em mente, vale questionar como pretendemos levar nossa prática docente aos nossos discentes, não apenas em falas, e sim em atitudes, pois:

“Às vezes, mal se imagina o que pode se passar a representar na vida de um aluno um simples gesto do professor. O que pode um gesto aparentemente insignificante vales como força formadora ou como contribuição à do educando por si mesmo.” (FREIRE, 1996, p.42)

### **As duas respostas**

Não se pode então negar que todas estas questões perpassam por um ponto fundamental: a Ludicidade. O brincar e jogar são importantes para o desenvolvimento humano, pois “não são apenas uma forma de desafio ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual” (ALMEIDA, 1998, p. 25). E, é através destes caminhos, dos diálogos que realizam, que muitas das ideologias de nossa sociedade acabam se reproduzindo. É quando: brincamos de caubói e índio que criminalizamos o último; fazemos de conta de ser pai e mãe que nos conformamos com nossos papéis sociais; jogamos futebol que entendemos a “necessidade” de fazer um time forte para se vencer; e, porque não, quando vamos aos estádios que compreendemos que esse é um mundo para poucos, e não para todos. Entretanto, esses não são os únicos aspectos que podem ser revelados e traduzidos dentro dos jogos e brincadeiras que praticamos. As mesmas experiências podem ter significados diferentes de acordo com os atores presentes em seu desenvolvimento. É neste ponto que se encontra nosso maior desafio.

Nossa resistência, dentro do ambiente escolar, não deve ser feita através da negação dos esportes e de seus Mega-Eventos, e sim pelos questionamentos dos mesmos. Como o esporte Futebol surgiu e veio a tomar a forma que possui atualmente? Teria o Voleibol sempre às mesmas regras que possui hoje? Por que existem os Jogos Olímpicos? Questionamentos simples como estes permitem com que os estudantes possam descobrir verdades antes por eles desconhecidas, assim como o porquê se brinca de “caubói e índio”.

E, a partir destes questionamentos, podemos desenvolver – ou redescobrir – diversos jogos e brincadeiras, capazes de melhor se comunicar com a sociedade. Através da desconstrução do futebol, temos a pelada, o golzinho, a linha de passe, entre outros – adaptando as regras sempre que a necessidade se apresentar. As próprias olimpíadas escolares, desta forma, podem ser repensadas, não mais se apresentando com esporte, mas sim na forma de jogos e brincadeiras, inicialmente propostas pelos professores, mas modificadas pelos alunos, tendo como objetivo final não a vitória de determinada equipe, mas sim a diversão de todas.

Esse tipo de aproximação, contudo, tem de respeitar as especificidades de cada instituição de ensino, assim como as singularidades de cada professor, aluno e turma. Exemplos dessa questão surgiram durante a observação do Laboratório Lúdico em contraposição aos demais espaços do Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro. No primeiro, práticas diferenciadas de futebol puderam ser desenvolvidas – práticas de rodízio de posições e diferentes bolas, sempre questionando a necessidade de algo restrito para se praticar um jogo de futebol – enquanto no ginásio o esporte futsal corria solto. E, é quando as mesmas crianças que participavam dos jogos alternativos na sala se encontravam em



outros espaços jogando bafo com figurinhas de jogadores de futebol e pulando amarelinhas delimitadas com fitas verde e amarelo, que se percebe a força do lúdico em transmitir valores divergentes, e a necessidade de se trabalhar em conjunto com o coletivo da instituição de ensino para fazermos modificações mais intensas.

Esta pesquisa está em andamento. Como resultado parcial, percebemos que cabe a todos nós compreender as formas como a ludicidade está sendo apropriada – para reproduzir o ideal vigente de ordem hierarquizada, ao invés de criar aberturas para uma possível interpretação crítica da realidade a qual somos impostos. E, para isso, temos de entender o que representa e assumir a importância desse aspecto educacional, tão desprezada nas disciplinas durante seu desenvolvimento dentro da matriz curricular.

Está mais do que na hora de mudarmos esse jogo.

### REFERÊNCIAS:

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIBSON, Alexandre. **Rumo a 2016. E onde está o Legado do Pan?** Disponível em <http://puc-riodigital.com.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=3626&sid=13&tpl=printerview> (Acesso em 29 ago. 2010).
- GUTIERREZ, Gustavo Luis. Lazer e Prazer: Questões Preliminares. In: **O corpo e o Lúdico: ciclo de debates lazer e motricidade**, Heloisa Turini Bruhns e Gustavo Luis Gutierrez (org.). Campinas, SP: Autores Associados, 2000.
- SAVIANI, Dermeval. **Escola e Democracia**. Edição Comemorativa. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

### Endereço:

Instituto de Educação Física, localizado na *Rua Visconde do Rio Branco, s/n, Centro – Niterói/RJ*

### Endereço eletrônico:

Acadêmico do IEF/UFF Thiago Chagas Almeida de Oliveira (soh.eu@hotmail.com)  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Rosa Malena Carvalho (rosamalena@vm.uff.br).

### Tecnologia de apresentação do Trabalho:

Data-Show