

**RESUMO**

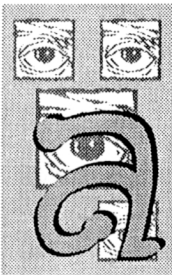
Partindo da análise da trama ideológica que vem manipulando os sentidos de jogo e de Educação Física em nosso contexto sociocultural histórico, busco fundamentos que me auxiliem a encontrar respostas para a questão norteadora desta reflexão. Seguindo a linha de raciocínio dialético, analiso primeiramente o jogo como objeto e alvo do poder na Educação Física. Em seguida, anuncio o sonho utópico da construção lúdica da Educação Física em nossa realidade, propondo um novo jogo a ser jogado: o jogo com características lúdicas.

**ABSTRACT**

Starting from the ideological scheme analysis that manipulate the meanings of game and Physical Education in our historical and socialcultural context, I search for motives that could help me to find some answers to the question in this essay. Following the dialectic interpretation of the data, I analyse, firstly, the game as object and target of the power in Physical Education. Subsequently, I announce the utopian dream of an amusing Physical Education construction in our reality, suggesting a new game to be played: the game with amusing characteristics.

---

\* Professora Assistente de Recreação/Lazer da Escola de Educação Física da UFMG; Mestre em Educação Física e Especialista em Lazer pela UFMG; membro do Centro de Estudos do Lazer e Recreação – CELAR – da Escola de Educação Física da UFMG.



questão norteadora de nossa reflexão possibilita inúmeros caminhos de análise na busca da compreensão do tema. Dentre esses caminhos, optei por analisar a essência da *Educação Física* e do jogo

em nosso contexto sociocultural mais amplo, procurando ler e decifrar a dinâmica de contradições que permeiam o processo de construção histórica desses termos em nossa realidade. É importante destacar que, para compreender a Educação Física e o jogo em nosso presente, é preciso entender o processo histórico construído até o momento, o que nos possibilitará vislumbrar novos horizontes para o nosso amanhã.

Em suas origens, a Educação Física brasileira é concebida como sinônimo de saúde física e mental, confundindo-se, em inúmeros momentos de seu processo de construção histórica, com determinados conceitos disseminados pela influência conjunta do conhecimento científico – fundamentado em matriz positivista, – produzido pelas instituições médica e militar.

A doutrina positiva apareceu no Brasil no seio da Escola Militar em meados do século XIX, intimamente relacionada com as transformações sociais e com os interesses das classes armadas naquele período histórico. Os militares viam no positivismo uma forte justificativa – baseada nas inovações das ciências naturais e sociais – para rechaçar a cultura política imperial e construir as bases da ideologia republicana.

O positivismo teve ampla aceitação no Brasil e, tendo como principais focos a Escola Militar, a Escola Naval, o Colégio Militar e a Faculdade de Medicina do Rio de Janeiro, repercutiu intensamente em todos os níveis de ensino, influenciando o sistema educacional como um todo e, com ele, também a Educação Física.

Sendo fruto dessa visão positivista, tradicionalmente, a Educação Física vem sendo compreendida, em nosso meio, como *atividade*, como pode ser evidenciado no Decreto n. 69.450 de 1º/11/71, que regulamenta a sua integração, como atividade regular e obrigatória, no currículo dos cursos de todos os graus, em todos os sistemas de ensino.

Nesse decreto, que representa a legislação específica sobre a Educação Física, ainda nos dias de hoje, a *aptidão física* constitui a referência fundamental para orientar o planejamento, o controle e a avaliação da “Educação Física, desportiva e recreativa” em qualquer nível de ensino. Para tanto, a Educação Física precisa ser direcionada para a busca de *performance*, traduzida em parâmetros de rendimento e utilidade.

Norteados pelos princípios positivistas, que assumem como critérios de cientificidade a certeza, a exatidão e a utilidade, a Educação Física privilegia, em sua ação pedagógica, a leitura e a compreensão fragmentadas da totalidade de sentidos que têm o corpo. Dessa forma, o corpo é reduzido à sua dimensão biológica e, por isso, concebido apenas do ponto de vista anátomo-fisiológico, como algo neutro e objetivo – valores incorporados pelos conhecimen-

tos que circulam em nosso meio, tanto os científicos, como os do senso comum.

Reduzido a um “organismo composto por aparelhos ou sistemas”, o corpo vem sendo destituído de significados socioculturais históricos e fica passível de manobras, que são arquitetadas pelo jogo de poder que predomina na Educação Física em nosso contexto. Mas... que jogo é esse?

Entendo *jogo de poder* como o conjunto de fundamentos ideológicos que refletem os interesses políticos, sociais e econômicos dos segmentos dominantes/dominados, tendo em vista o exercício da dominação/submissão. *Ideologia*, por sua vez, representa um pensamento teórico-prático estruturado, que exprime uma visão distorcida da realidade, cuja finalidade é ocultar um projeto – social, político e econômico – que corresponde aos interesses de determinados segmentos.

O poder se estabelece por meio de relações de força, que se impõem como significações legítimas. Uma vez dissimulada, essa imposição caracteriza-se, conseqüentemente, como uma *violência simbólica*.

Toda ação pedagógica é uma violência simbólica e representa a imposição de um arbitrário cultural que, para ser inculcado, precisa de outros três elementos: de uma autoridade pedagógica, de um trabalho pedagógico e de sistemas de ensino encarregados de reproduzir a inculcação do arbitrário cultural dominante. Com isso, a violência simbólica exerce seu efeito quando o poder

arbitrário de imposição estiver dissimulado, sendo inculcado e reconhecido como direito legítimo de imposição.

Considero *legítimo* todo arbitrário cultural que é reconhecido como dominante, permitindo a perpetuação de um poder simbólico, fundamentado no desconhecimento da verdade objetiva desse arbitrário.

Partindo dessa premissa, acredito que não é possível pensar em Educação Física e jogo sem pensar na questão do poder, uma vez que esses fenômenos estão estreitamente vinculados à nossa realidade social. Por tratar-se de um empreendimento coletivo, a realidade social é um espaço simbólico que mascara muitas coisas, dependendo dos interesses a serem concretizados por meio do exercício do poder.

Assim sendo, há um jogo de poder que manipula a Educação Física e, com ela, o uso social e político do corpo em nosso meio. Os interesses dominantes na Educação Física, em nossa atualidade, buscam manobrar os sentidos do corpo, dissimulando o jogo pretendido por meio de diferentes mecanismos valorativos, impostos mediante coerções, sejam elas físicas ou simbólicas.

Nessa perspectiva o ser, enquanto corpo, vem sendo historicamente manobrado no sentido de tornar-se alienado do processo e do produto das ações corporais construídas na Educação Física. Dessa forma, é enfraquecida a compreensão do sujeito acerca de si mesmo, do outro e do contexto em que vive.

Isso fica evidente quando observo, por exemplo, que nas escolas como um todo e não apenas nas aulas de Educação Física, educa-se para a docilidade,

impondo o uso mecânico e disciplinado do corpo. Esse projeto é materializado pela legitimação da autoridade que estabelece as regras, controla as ações, caracteriza sexualmente os gestos, impõe padrões, manipula os desejos, fragmenta e dosa os conhecimentos. Tornando-se objeto e alvo de diferentes mecanismos disciplinares do jogo de poder, o corpo oferece-se a novas formas de saber, determinadas pelos interesses dominantes.

Contudo, ao mesmo tempo que a disciplina aumenta a força do corpo em termos econômicos de utilidade, diminui essa mesma força em termos políticos de obediência. Por esse motivo, a coerção disciplinar na Educação Física – impulsionada pelo positivismo – estabelece no corpo o elo coercivo entre uma aptidão aumentada e uma dominação acentuada. Afinal, o corpo bem disciplinado é a base do gesto eficiente, produto que se almeja conquistar por meio do arbitrário cultural conhecido e reconhecido como dominante na Educação Física hoje: o esporte moderno.

O moderno sentido de esporte, gerado pelo movimento esportivo inglês em fins do século XIX, propagou-se rapidamente por todo o mundo ocidental. Correspondendo ao modelo capitalista hegemônico em nossa sociedade, o esporte moderno, em seu processo de construção histórica e cultural, incorporou os princípios de rendimento, racionalização dos meios e técnicas, competição, comparação de resultados, regulamentação rígida, busca de vitória.

Diante dos princípios delineados para o esporte moderno, o corpo passa a ser disciplinado, treinado e automatizado, tendo em vista obter o má-

ximo de rendimento possível, capaz de gerar grandes lucros para aqueles que conduzem esse jogo de manobras políticas.

Uma vez que o esporte moderno vem sendo considerado elemento hegemônico na Educação Física, hoje, percebo que vencer uma competição não significa apenas a comprovação de uma superioridade física, mas, sobretudo o reconhecimento do vencedor como superior em diferentes aspectos – políticos, econômicos, culturais, ideológicos, dentre outros. As competições internacionais, por exemplo, refletem um jogo de lutas no qual o bom rendimento esportivo funciona como “vitrine” da qualidade e do sucesso de um país.

Além disso, percebo que, atualmente, o treinamento e as competições esportivas revelam uma forma de batalha na garantia da dominação ideológica. No primeiro momento, busca-se produzir atletas, mas isso não basta: é preciso produzir vencedores.

Essa situação marca o despertar do esporte moderno – arbitrário cultural dominante na Educação Física – para o jogo como meio e fim do poder. Nesses termos, o esporte moderno colabora com o projeto de dissimulação das manobras ideológicas no sentido da dominação social, política e econômica, própria da sociedade ocidental industrializada aos moldes capitalistas.

Essas e tantas outras manobras são dissimuladas na vida como um todo, e pretendem ocultar as verdades que se escondem por trás do uso social e político do corpo, do jogo, do esporte e da Educação Física.

*Do meu ponto de vista, a Educação Física necessita romper com*

*esse jogo de poder. Que outro jogo proponho que seja, então, jogado? De que jogo a Educação Física precisa?*

Em primeiro lugar, eu gostaria de trazer à tona a discussão sobre o jogo com o mesmo significado de brinquedo, brincadeira ou festa, uma vez que essas palavras compartilham entre si a possibilidade de atuarem como espaço para a concretização lúdica.

De um modo geral, as reflexões sobre o jogo lúdico não deixam de considerar a obra *Homo ludens*, escrita por Johan Huizinga nas primeiras décadas de nosso século. Para esse autor, a harmonia do jogo lúdico expressa a possibilidade de conquista da liberdade, revelando os sentidos de gratuidade e de prazer em viver as ações, o tempo e o espaço. Dado que esses princípios são aplicados a diferentes manifestações culturais, o jogo é, para Huizinga, desligado de todo e qualquer interesse material, representa uma atividade não séria e é exterior à vida habitual.

Encarado como um fim em si mesmo, desvinculado das questões mais amplas que constituem a dinâmica de contradições de nossa vida social, o jogo lúdico é revestido do princípio da espontaneidade, ou seja, desenvolvido naturalmente, sem crítica ou reflexão. Encarado dessa forma, o jogo lúdico não estaria preocupado em ler e decifrar as manobras ideológicas impulsionadas pelo jogo de poder aqui questionado.

Entretanto, não acredito nessa versão ingênua de conceber o jogo lúdico. No meu modo de ver, o jogo praticado com características lúdicas é, acima de

tudo, um espaço de diálogo com o contexto mais amplo, exercício dialético que busca compreender e enfrentar, de forma crítica e criativa, as limitações e manobras impostas em nosso cotidiano.

Por esse motivo, o jogo lúdico ultrapassa os limites da espontaneidade, simples diversão ou entretenimento. Isso se torna possível através da vivência de valores que possam contribuir com mudanças de ordem moral e cultural, imprescindíveis à construção de uma outra realidade social, mais justa e humanizada.

Por outro lado, o jogo lúdico não resolve e não nos livra dos problemas do nosso dia a dia, mas amadurece a compreensão sobre nós mesmos e sobre o mundo, colabora na liberação de tensões, permite o desabrochar de nossos desejos e nos fortalece para enfrentar as contradições de nosso contexto sociocultural. Dessa forma, o jogo lúdico pode significar uma experiência revolucionária: permite não só consumir cultura, mas também criá-la e recriá-la, vivenciando valores e papéis externos a ele.

Essa relação dialética entre o jogo lúdico e o contexto demanda repensar o princípio da gratuidade, pois podem ocorrer pressões da realidade material, na forma de prêmios, títulos e *status*. Contudo, esse intercâmbio com o contexto material compromete a categoria da gratuidade do jogo, mas não a essência da vivência lúdica nele concretizada. O jogo lúdico é movido pelo desafio da conquista, mas esse desafio não se limita ao produto final a ser alcançado, valorizando também o processo construído e vivenciado como um todo por todos aqueles que jogam.

Por essa razão, o jogo lúdico possui amplo significado, fundado no prazer e na alegria em articular projetos utópicos de construção coletiva. Esses projetos revelam o desafio movido pela chance de concretização daquilo que, aparentemente, é “impossível”, suscitando nos jogadores a esperança de serem bem sucedidos, mesmo que seja em uma outra tentativa. Assim, o jogo lúdico consiste na necessidade de encontrar saídas e de inventar respostas, pois prima pela liberdade no interior dos limites espaciais e temporais definidos pelo sistema de regras, construção coletiva de todos aqueles que jogam.

As regras, condição necessária para o desenrolar do jogo lúdico, definem o permitido e o proibido nas jogadas realizadas. Sendo fruto do pacto estabelecido pelos jogadores, o sistema de regras não é uma imposição, mas uma negociação coletiva onde o desejo da conquista do desafio demanda respeitar os outros jogadores, concebidos como parceiros, e não como adversários. O jogo lúdico assume, assim, o *outro* como categoria básica para o exercício de liberdade, pois quanto mais livres as relações no jogo, tanto mais necessário é o reconhecimento do outro.

No jogo lúdico, tudo é levado a sério, revelando um profundo interesse pela sua realização. No seu interior, é permitido desejar, sonhar, planejar, aventurar, arriscar, curtir a realização do desejo, recriar espaços e objetos, avaliar e transformar – de forma consciente, crítica e criativa. O produto das ações não é determinante das jogadas empreendidas, mas um dos aspectos que constituem a vivência corporal lúdica.

Uma vez que o prazer se concretiza no corpo – totalidade expressiva intencional –, o *corpo lúdico* representa uma possibilidade de resistência de que dispomos para enfrentar as contradições que se configuram em nosso cotidiano, mesmo sabendo que a vivência lúdica não é um antídoto para toda a problemática social.

Enquanto espaço para a concretização de vivências lúdicas, a Educação Física precisa abraçar o jogo lúdico e ser compreendida em uma perspectiva socioantropológica: como área de conhecimento, como processo educacional e também como profissão. Nesse sentido, é fundamental superar os limites do fazer corporal representado pela simples atividade, destituído de significados socioculturais históricos e desvinculados do sentir e do pensar dialeticamente.

Nessa perspectiva, a Educação Física dedica-se ao estudo do corpo, tendo em vista a vivência, a análise e a compreensão de diferentes intenções do gesto, construído em diferentes práticas sociais – ações pedagógicas que revelam a constituição da unidade/totalidade de relações entre os sujeitos e o mundo.

Uma vez que a sabedoria do corpo impede o sentir, o pensar e o agir que não estejam diretamente vinculados às suas condições concretas e, partindo do princípio de que todo saber é inscrito no corpo, não basta discursar sobre ele. Mais do que isso, é preciso construir conhecimentos e vivências teórico-práticas, que também se materializam pelo desejo e pelo prazer com sabor de liberdade, despertando o corpo para uma totalidade muitas vezes desconhecida.

Assim sendo, a Educação Física necessita considerar a diversidade de conteúdos culturais vivenciados no jogo lúdico e oportunizar a democratização de diferentes saberes de forma interdisciplinar, ampliando a compreensão da pluralidade que compõe a constitutividade do corpo sem perder de vista o horizonte da totalidade concreta de que faz parte.

Enquanto conteúdo cultural da Educação Física, o esporte necessita ser, também, repensado. Não se trata de negar o esporte moderno, pois ele é um patrimônio cultural da humanidade. Por esse motivo, penso ser relevante possibilitar diferentes leituras dos seus sentidos, tamanha é a riqueza simbólica de que esse fenômeno é revestido.

Tendo em vista concretizar o jogo lúdico, é preciso que o esporte, ao invés de estimular a competição opressora, enfatize a conquista de desafios; valorize tanto o processo, quanto o produto das ações. Jogadores precisam se reconhecer como parceiros e não como adversários; valorizar a técnica, mas não como repetição mecânica e fragmentada que sufoca a livre expressão gestual.

Além disso, possibilitar a reinvenção do esporte, buscando ultrapassar os limites impostos pela padronização das ações, construindo coletivamente as regras e procurando compreender os múltiplos significados dos gestos experimentados pelo corpo.

Finalmente, expresso aqui o meu desejo de concretizar o sonho utópico de substituir o jogo de poder na Educação Física por um outro jogo, que não esteja a serviço de projetos de dominação, mas comprometido com a vivência corporal

lúdica, criadora e comunicativa. A Educação Física precisa do jogo, mas não é de qualquer jogo... ela precisa de brincar com a corporeidade e, acima de tudo, abraçar o jogo lúdico.

## Bibliografia

- BARBANTI, Valdir J. *Dicionário de Educação Física e do esporte*. São Paulo : Manole, 1994. 306p.
- BELO HORIZONTE. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal de Esportes. *O lúdico e as políticas públicas: realidade e perspectivas*. Belo Horizonte : PBH/SME, 1995. 120p.
- BOURDIEU, Pierre, PASSERON, Jean Claude. *A reprodução*. 3.ed. Rio de Janeiro : Francisco Alves, 1992. 238p.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa : Edições Cotovia, 1990. 228 p.
- ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 3.ed. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 1989. 345 p.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. 11.ed. Petrópolis : Vozes, 1994. 277p.
- HABERMAS, Jürgen. *Conhecimento e interesse*. Rio de Janeiro : Guanabara, 1987. 367p.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4.ed. São Paulo : Perspectiva, 1993. 243p.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Pedagogia da animação*. Campinas : Papirus, 1990. 147p.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo : Martins Fontes, 1994. 662p.

- PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães. *A Recreação/Lazer e a Educação Física: a manobra da autenticidade do jogo*. Campinas: Faculdade de Educação da UNICAMP, 1992. 127p. (dissertação de Mestrado).
- SANTIN, Silvino. *Educação Física: outros caminhos*. Porto Alegre: EST, 1990. 116p.
- SOARES, Carmem Lúcia. *Educação Física: raízes européias e Brasil*. Campinas: Autores Associados, 1994. 167 p.
- SOUSA, Eustáquia Salvadora de. *Meninos, à marcha! Meninas, à sombra!; história do ensino da Educação Física em Belo Horizonte – 1897-1994*. Campinas: Faculdade de Educação da UNICAMP, 1994. 265p. (tese de Doutorado).
- WERNECK, Christianne Luce Gomes. *O uso do corpo pelo jogo de poder na Educação Física*. Belo Horizonte: Escola de Educação Física da UFMG, 1995. 180p. (dissertação de Mestrado).