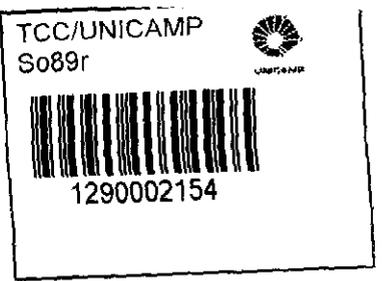


JÚLIA PAULA MOTTA DE SOUZA

REFLETINDO SOBRE O JOGO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
- 1995 -



JÚLIA PAULA MOTTA DE SOUZA

REFLETINDO SOBRE O JOGO

Monografia exigida para
obtenção do título de
licenciada em Educação Física,
sob orientação do professor
doutor Augusto J. C. Novaski.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

- 1995 -

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor dr. Augusto Novaski pelo bom exemplo que me dá e pela disponibilidade em me auxiliar com suas belas palavras de clareza e orientação.

Agradeço à minha família, pelo incentivo, pelo apoio, pela amizade, que para mim representa um grande tesouro.

Agradeço ao professor dr. Roberto Vilarta pelo empenho em me auxiliar durante este ano. Foi muito importante. Valeu!

Agradeço a todos que de alguma forma colaboraram positivamente na minha formação.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a cada um de nós, seres humanos, que estamos nesta mesma luta, nesta mesma batalha, neste mesmo barco, remando em busca de um mundo melhor...

FELICIDADES!

RESUMO

Esta monografia propõe algumas reflexões sobre o tema jogo, mostrando inicialmente que este é uma entidade sem definição, pois representa uma busca de satisfação de uma necessidade não material do ser. Ele não é exclusivo desta ou daquela sociedade e também não é exclusividade da espécie humana: em todas as culturas há jogo e os animais também jogam. O jogo do bebê e o jogo do animal são funcionais, pois expressam funções específicas de cada espécie. Já o jogo da criança é expressão de todo o seu ser ; pois, por se reconhecer impotente no mundo dos adultos, a criança recria o mundo através de seus símbolos lúdicos, instaurando uma nova realidade onde a lei é sua imaginação, podendo desta forma, se expressar. O jogo é, portanto, espontâneo, sério, prazeroso, arrebatador. Ele instaura na criança o sentido de tarefa, bem como o amor à ordem e também a introduz no processo de socialização; afirmando assim o seu valor enquanto instrumento pedagógico. O jogo não é sinônimo de esporte, nem de atividade física, pois ele é presente na humanidade desde os primórdios da existência, manifestando-se mesmo no princípio de todas as coisas, no ato da Criação. Tudo, portanto, já foi criado como jogo lá no início, cabendo ao homem recriar sua própria vida na medida em que se entrega a ela de maneira intensa e total, ou seja, em atitude de jogo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I O JOGO	2
CAPÍTULO II O TEOR PEDAGÓGICO DO JOGO	9
CAPÍTULO III O JOGO NO SENSO COMUM	15
CAPÍTULO IV A UNIDADE PROFUNDA ENTRE A VIDA E O JOGO	22
CONCLUSÃO	29
▶ REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31

INTRODUÇÃO

Ao ingressar no curso de educação física, já na primeira semana de aula, li um texto que dizia: "*o jogo é capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total...*"¹

E isso me impressionou profundamente.

Passei então a observar, com bastante interesse, as pessoas jogando e fui notando que havia pessoas que ficavam realmente como que arrebatadas, outras, porém, raramente.

Notei também algumas pessoas se comportando nesta espécie de estado de êxtase em situações que aparentemente nada tinham de jogo, dentro da concepção que eu tinha na época.

A pesquisa me despertava cada vez maior interesse e a conclusão veio depressa: o jogo é muito mais do que um conjunto de regras. Vi logo que o jogo era muito mais do que eu até então imaginava que fosse.

Chegada a hora de escolher um tema para a monografia de conclusão de curso pensei que não poderia perder a oportunidade de sistematizar todas estas observações e também de aprofundá-las com um estudo teórico. E assim foi feito.

Dividi o trabalho em quatro capítulos.

No capítulo I fiz um apanhado geral sobre o que é o jogo na opinião de grandes autores. A seleção dos autores foi feita através de consulta à bibliografia de teses de mestrado e doutorado; os autores mais citados e mais conhecidos foram os pesquisados.

No capítulo II abordei o aspecto pedagógico do mesmo, já que o jogo é um dos conteúdos básicos de trabalho do profissional de educação física dentro da escola.

Feito este estudo, me concentrei no capítulo III em entender o que o senso comum pensa que é jogo, através de uma pesquisa informal pelo Campus da Unicamp.

E finalmente no capítulo IV falo do jogo numa visão mais aprofundada e mais abrangente, mostrando que o jogo é a mais alta expressão do ser e que este revela um modo total de viver o mundo. Este capítulo reúne alguma pesquisa e grande parte do fruto de minhas percepções a respeito do assunto.

¹ Johan HUIZINGA, "Homo Ludens", p.6.

CAPÍTULO I ___ O JOGO

*"Quem joga, jurou."
Alain*

Jogo é um tema bastante amplo, sobre o qual já se escreveu e continua se escrevendo muito.

Devido à abrangência de sua conceituação ele vem despertando cada vez maior interesse em estudiosos das mais diversas áreas, como pedagogia, antropologia, psicologia, filosofia, etc.

Dentro de cada uma dessas áreas é grande o número de livros, teses, artigos, ensaios... que abordam o tema, ora se contrapondo ora se complementando uns aos outros em suas conclusões.

Ao me deparar com tamanha bibliografia pensei que seria inconveniente chamar esse primeiro capítulo de "revisão bibliográfica", pois concentrei-me em estudar e refletir apenas o que alguns dos autores mais clássicos como Huizinga, Piaget, Chateau, Freud, Vigotsky, Cañeque, Schwartzman e outros disseram sobre o assunto.

Para iniciar digo que para estes grandes teóricos o jogo é uma entidade sem definição. Não há como dizer tudo sobre ele sem que nada falte e sem que nada sobre.

Refletindo sobre esse ponto elaborei o pensamento de que todo ser que joga está procurando satisfazer uma necessidade não-material de sua existência. Todo ser que joga está buscando prazer, está buscando algo além do que simplesmente sobreviver. Por isso é que o jogo não tem definição. Pois se para se definir "o ser" já é necessário um empenho significativo, definir "a busca de prazer não-material do ser" torna-se uma tarefa impossível.

Dentro deste prisma concordo com Huizinga² para o qual reconhecer o jogo é reconhecer que existe na vida algo indefinível; que transcende a matéria; em outras palavras: admitir a existência do jogo é reconhecer o espírito.

Pois o jogo, seja qual for a essência de sua necessidade ela não é material. Se não comeremos, morreremos. Da mesma maneira se não respirarmos ou bebermos água. Se não jogarmos, não.

Dentro de uma certa concepção de mundo muito em voga hoje em dia o jogo é totalmente descartável, não há lugar para ele, pois, como vimos, ele é aparentemente supérfluo para a perpetuação da vida.

No entanto, ele se torna vital na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. Mas... por que os seres têm necessidade de prazer? Por que a vida está sempre à procura de mais vida? São mistérios que o homem ainda não alcança. E isso faz do jogo uma

² Johan HUIZINGA, *idem. idem.*

entidade sem definição e sugere aos seus especialistas que o que o jogo "faz" com o jogador é muito mais importante do que a sua própria definição.

Outro ponto de concordância entre todos os autores pesquisados é de que o jogo, além de transcender a matéria, transcende também a cultura.

Como assevera Huizinga "... a existência do jogo não está ligada a qualquer grau de civilização ou qualquer concepção do universo. Em todo lugar encontramos presente o jogo como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida comum."³

As crianças de todo o mundo jogam e surpreendentemente jogam com brinquedos parecidos, independentemente da sociedade a que estejam inseridas. "*Nada faz um europeu sentir melhor seu parentesco com os Cafres do que a observação dos jogos de suas crianças*".⁴

E o jogo continua transcendendo. Além de transcender a matéria e a cultura, transcende também a própria espécie humana. Chegamos aqui a outro ponto pacífico entre os teóricos: os animais também jogam.

Desde a simples corrida do cachorro atrás do próprio rabo até verdadeiros torneios que ocorrem na época do acasalamento, é fácil perceber o jogo.

Ganha o sapo que cochar mais longamente; o lobo que demarcar o maior território; o búfalo que empurrar o adversário para dentro do rio; o pavão que mostrar a cauda mais colorida; dependendo da espécie de pássaro ganha aquele que constroe o melhor ninho; o que canta mais maviosamente; o que dança com mais graciosidade...

São infindáveis os exemplos de belíssimos jogos no "vale tudo para agradar a fêmea", mostrando que o jogo é anterior à cultura.

E tem mais: quanto maior o tempo reservado às brincadeiras, ou seja, à infância, mais evoluída é considerada aquela espécie. Tanto que a infância humana é a mais longa dentre todas as demais.

A criança líder é, em geral, a criança que mais brinca, pois é ela que organiza as atividades. A posição de líder leva a criança a saber grande variedade de jogos e os detalhes de suas regras. Não me admirei ao ler num livro que ser um líder num grupo infantil é, em geral, um bom sinal para o sucesso futuro no mundo dos adultos.⁵

Note-se aqui a importância do jogo na vida do indivíduo.

Os jogos não são todos iguais e podem variar muito de acordo com a idade, com o sexo, com a sociedade em questão, entre outras coisas. Não vou fazer aqui uma análise apurada dos diferentes tipos de jogos e suas principais características, mesmo porque essa classificação é algo que varia consideravelmente de autor para autor e seriam necessários anos de estudo

³ Johan HUIZINGA, *idem, idem*.

⁴ Dudley KIDD, *apud* Jean CHATEAU, "O Jogo e a Criança", p.117.

⁵ Jean CHATEAU, "O Jogo e a Criança", p.52.

para fazê-la. Mas vejo como imprescindível compreender o que diferencia o jogo do bebê do jogo da criança.

Para esta diferenciação usarei as idéias de Chateau⁶ para jogo funcional e jogo lúdico.

Tanto o jogo do bebê quanto o jogo do animal são jogos funcionais, pois seu impulso vem de uma única função, por exemplo: andar, correr, caçar, falar. O gato com sua bola de lã, o bebê com seu balbucio e o seu mover de pernas, não poderiam futuramente caçar, falar e andar sem essa preparação. O jogo funcional é então um ensaio para a vida adulta, pois ele vem exercitando funções instintivas próprias de cada espécie, que no início se manifestam em movimentos difusos.

Na criança pequena, cada função nova que aparece dá sempre lugar a múltiplos jogos funcionais, como se ela quisesse explorar todas as possibilidades da função. Portanto, nas fases iniciais do desenvolvimento quase todos os gestos são suscetíveis de se converterem em jogo, desde que se repitam por simples prazer funcional.

Para a criança não há gestos inúteis, pois cada atividade concorre para desenvolver uma função. E também para fazer emergir funções mais complexas, pois, é somente através dessa repetição que a criança vai adquirindo suficiente domínio de si, para lentamente ir passando da posição passiva do jogo funcional para a posição ativa do jogo verdadeiramente lúdico.

O jogo funcional é passivo pois ele é uma obediência instintiva a uma tendência funcional da espécie, já o jogo lúdico é ativo pois ele é consciente e representa uma necessidade de expressão de todo o ser, e não mais de uma única função. O jogo lúdico não é, como o jogo funcional, função de um passado que projeta atos novos à sua frente, mas é sobretudo função de um futuro que é desejado, almejado e lentamente conquistado.

E o futuro tão almejado é o desejo de ser grande. Toda criança espera de seu crescimento o poder que vem dos grandes.

É claro que existem pequenos e grandes de todas as idades. A própria criança pode, em determinados momentos, se sentir grande.

Durante a minha prática pedagógica presenciei um bom exemplo disso, que passo a relatar a seguir.

Eram quinze crianças que brincavam livremente num parquinho. A maioria tinha três anos de idade e apenas algumas poucas tinham cinco anos. Chegada a hora do lanche, chamei as crianças para lavar as mãos e fui surpreendida pela pergunta de um dos meninos de cinco anos: "Tia, os grandes também precisam?". Naquele momento, aquela criança, do "alto de seus cinco anos", estava se sentindo tão grande que nem lavar as mãos ela precisava, apesar de ter passado horas brincando no tanquinho de areia.

⁶ Jean CHATEAU, *idem*, p.13 - 33.

Mas, mesmo nessas ocasiões, a criança ainda se reconhece pequena. E justamente por se reconhecer pequena, impotente e sem espaço no mundo dos adultos é que espontaneamente transporta-se para um mundo localizado totalmente dentro de suas próprias experiências, um mundo onde ela tem todo poder, pois o adulto não pode de fato intervir: o mundo lúdico. Esse mundo é seu espaço de expressão e criação. A lei é a imaginação. E esta pode lhe soprar ao pé do ouvido coisas bonitas sobre céu e mar, inspirando-a a voar mar adentro de sua fantasia e navegar pelos ares até o infinito; enfim, é onde seu ser pode finalmente respirar.

Para confirmar essa idéia cito novamente Chateau na mesma obra: *"Quero ignorar por algum tempo esse mundo duro em que estou confinado, e como que submisso, coloco-me nesse outro mundo onde sou rei."*⁷

Portanto, concluo: o jogo lúdico nasce, acima de tudo, de uma necessidade de afirmação e expressão do EU da criança.

Nesse sentido, a história do jogo da criança é a própria história da personalidade que se desenvolve e da autonomia que se conquista. Aos poucos o princípio do jogo não está mais lá atrás, num impulso funcional, passou para a frente, numa grandeza a atingir. Agora ele já é expressão de todo o ser.

É expressão também da busca de transcendência da criança. Pois o que é a transcendência senão o apelo de algo superior? E melhor?

Esse "algo superior" se modifica ao longo do tempo. No início deposita-se num ideal de pai, que em determinadas fases é considerado mais velho que Deus. Desloca-se para o conjunto de todos os adultos; depois para o colega maior; passando em seguida a ser simbolizado pelas regras dos jogos tradicionais. Nesta fase nenhum ceticismo, nenhum questionamento em relação às regras dos jogos é permitido, pois elas representam a própria autoridade. E na adolescência (que ainda conserva bem presente alguns comportamentos da infância) percebemos a figura do mais velho no cantor de rock, no professor, na "musa", etc.

Com que "roupagem" se apresenta o mais velho, em quais fases, não é o que importa no momento e sim compreender que o "adulto" representa sempre um ideal a ser atingido, pois para a criança ele representa sempre um ser com possibilidades superiores. Esse adulto, sempre presente, sempre mais sábio, sempre mais forte, sempre melhor, é aquele em cuja direção a criança quer se elevar.

O motor essencial de toda infância é o desejo de se tornar grande, de ser "gente".

Seria o jogo, então, o próprio desejo tentando se manifestar? É um mistério que o homem também não alcança...

⁷ Jean CHATEAU, *idem.*, p.24.

Aliás, falando em mistério, li algures que mistério é algo obscuro , à luz do qual tudo fica claro...

Já foi dito que o jogo não tem definição e que por isso seus grandes teóricos concentraram-se em estudar suas principais características.

Por ser bastante clássica, transcrevo aqui a tentativa de Huizinga de reunir as características do jogo. Podemos considerá-lo como sendo:

"... uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' 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 o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras."⁸

A partir de agora passo a tecer algumas reflexões sobre as características citadas acima.

Por que o jogo é livre? Porque ele é um fenômeno da mente, explica Helen Schwartzman⁹ em seu amplo levantamento bibliográfico sobre o tema. Suas motivações devem ser intrínsecas e não extrínsecas. O jogo é _ e deve sempre ser _ espontâneo; sujeito a ordens ele deixa de ser jogo e se torna no máximo uma imitação forçada a determinados gestos ou uma obediência passiva a determinadas regras.

Por que é conscientemente uma atividade "não-séria" e fora da sociedade? Para explicar esse ponto remeto-me à citação inicial do capítulo que diz: "*Quem joga, jurou*", Alain¹⁰. Jurou o quê e para quem? O jogo é um juramento voluntário feito primeiro para si e depois para os outros, de esquecer as leis da vida habitual. É um juramento que estou saindo dessa sociedade autoritária que se arvora o direito da primeira e última palavra, dessa sociedade onde as regras lúdicas não têm nenhum valor e estou entrando de corpo e alma num outro mundo, onde somente elas têm valor. Ou seja, estou entrando no domínio do jogo.

A partir do momento em que entro no jogo e a regra do jogo é, por exemplo, não pisar na linha, juro, internamente, que não agirei como um "desmancha-prazeres", ou seja, juro que farei o que me for possível fazer para respeitar essa regra.

⁸ Johan HUIZINGA, "Homo Ludens", p.6.

⁹ Helen SCHWARTZMAN, apud Adriana GARKOV, "Jogos Tradicionais na Cidade de São Paulo.", p.25.

¹⁰ ALAIN, apud Jean CHATEAU, "O Jogo e a Criança", p.125.

Tudo se passa como se o jogo operasse um corte com a realidade socialmente aceita, transpondo o jogador para um outro mundo: o mundo lúdico. No domínio do jogo tudo é possível, é um campo aberto pelo e para o imaginário, sem limites no que se refere a transgressões do real social.

No momento em que a criança joga, uma focalização excessiva da sua atenção deixa na sombra o contexto de seus atos, o pano de fundo da situação na sua totalidade desaparece e junto com ele tudo o que não é presença imediata. Somente o que se refere àquele jogo é importante.

Só que esse apagamento do resto do mundo não é prerrogativa, não é exclusividade do jogo. Posso também, ao longo do meu trabalho, mergulhar-me tão profundamente numa tarefa que qualquer outro fator se anule.

A diferença dessa atitude do trabalho e a atitude do jogo é que no trabalho não há nenhuma decisão voluntária de esquecer o resto. Pelo contrário, sei que meu trabalho atual está ligado a todos os outros trabalhos do mundo e só tem sentido dentro dessa visão de conjunto. Já no jogo, age-se como se ele fosse uma coisa essencial, como se o mundo inteiro se reduzisse àquele jogo.

* Meu trabalho aproxima-se da atitude de jogo na medida em que me entrego a ele de corpo e alma, mas afasta-se dela quando se presta atenção no porquê dessa entrega.

No trabalho faço isso porque sei que tenho o dever de fazê-lo bem feito, justamente por ele estar inserido no mundo. Já no jogo, como a relação com o mundo é outra, a entrega se dá por minha própria vontade.

Toda nobreza da seriedade do jogo vem do fato de sua fonte ser interna. Essa seriedade nasce do comprometimento do indivíduo com ele mesmo. Vem do desejo de ser.

Se a criança é séria em seu jogo é porque através deste ela afirma seu poder e sua autonomia, da mesma maneira que o adulto com sua casa própria, sua conta bancária, seus filhos, etc.

O jogo é desinteressado de seus resultados, enquanto que o trabalho se dá em função destes. Essas reflexões também aparecem em Hilda Cañeque¹¹ e vem confirmar o trecho que diz que o jogo é uma atividade desvinculada de interesses materiais, com o qual não se pode obter qualquer lucro.

Para o educador, a seriedade do jogo é um treino para a seriedade da vida adulta. O jogo é, todo ele, como que um projeto de vida séria que se esboça, um artifício para abstração: cozinhar pedras é com certeza uma conduta mais simples do que a cozinha real, mas nessa conduta simples vai-se conquistando esquemas práticos necessários ao adulto, vai se formando o futuro cozinheiro.

¹¹ Hilda CAÑEQUE, "Juego e Vida", p.29 - 43.

A criança, no entanto, não tem consciência de que está treinando para ser adulto, por isso não teme a comparação, podendo assim desempenhar o papel do adulto no seu mundo lúdico.

Se o jogo é todo ele comandado pelo desejo de ser grande, compreende-se que o distanciamento que o jogo opera seja indispensável ao desenvolvimento da criança. É unicamente esse distanciamento que permite não se temer uma comparação, sempre desfavorável, entre a realização lúdica e o modelo no plano dos adultos.

O distanciamento funciona como uma evasão diante de uma possível comparação. É uma negação do real que coloca a criança num mundo localizado totalmente dentro de suas próprias experiências. Tornando-se, dessa forma, uma expressão do EU da criança.

Dentro das características reunidas na citação há ainda a afirmação de que o jogo é uma atividade que tem limites espaciais e temporais próprios, e também que obedece a certas regras e a certa ordem.

Isso quer dizer, mais uma vez, que o jogo está "fora" da realidade social, em outras palavras: o jogo instaura uma nova realidade. Há uma suficiência do jogo em si mesmo. Essa auto-suficiência se dá nos mais diversos aspectos, como: tempo, espaço, regras e ordem. (Os aspectos tempo, regras e ordem serão melhor abordados no capítulo II).

Ampliando agora o conceito de jogo para além de suas características, vemos que o mesmo, além de ser um veículo de expressão do indivíduo, é também um veículo de transmissão de cultura.

Cada indivíduo faz parte de um dado grupo étnico, social, cultural, e tem necessidade de se sentir fazendo parte integralmente desse grupo, de adquirir seus valores, de estar em relação com os outros. E o jogo atende a essa necessidade, apresentando-se como um elemento altamente socializador e de grande potencial no que se refere à transmissão de valores.

O jogo tradicional infantil faz parte do patrimônio cultural e traduz valores, costumes, ensinamentos e formas de pensamentos. O seu valor é inestimável e constitui para cada indivíduo, cada grupo, cada geração, uma história de vida.

Pois, todo homem, por mais genial que seja, é produto de sua época e de seu ambiente.

Observemos então que bela função tem o jogo: é como se o crescimento de cada criança fosse a história da Bela Adormecida e o jogo desempenhasse o papel do Príncipe. Acordando inicialmente suas funções mais básicas, instintivas; depois servindo de suporte para afirmação do EU e veículo de integração social.

Por isso, não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras. É direito de toda criança brincar, para poder futuramente ser um adulto com potencial autônomo de reflexão, criação e atuação.

Capítulo II ---- O TEOR PEDAGÓGICO DO JOGO

"A criança brinca porque ainda é incapaz de trabalhar."

Chateau

No capítulo I vimos que não há um consenso no que diz respeito à definição de jogo, mas foi possível analisar algumas de suas principais características.

Vimos que o que motiva a criança a jogar é o desejo de ser grande e que por isso o jogo é uma atividade espontânea, que arrebatava o jogador de maneira intensa e total, instaurando uma nova realidade e com ela novos limites de tempo e espaço. É uma atividade desinteressada de seus resultados, pois sua motivação é intrínseca e não extrínseca.

Feita essa reflexão sobre o que é o jogo, vejo como importante para o profissional da área de educação física compreender qual é o alcance pedagógico do mesmo, já que ele é um de seus conteúdos básicos de atuação.

Neste segundo capítulo pretendo discutir sobre o papel do jogo enquanto pré-exercício para o trabalho.

Quais são as características que o jogo possui que fazem dele um pré-exercício para o trabalho?

Antes, porém, de iniciar a reflexão dos tópicos pertinentes a esta questão, julgo relevante que seja bem compreendido que o jogo é pré-exercício para o trabalho somente para os educadores. A criança joga movida pelo desejo de ser grande, só que ela não tem consciência disso. A criança é um ser que brinca e ponto final.

Quais são, então, essas características? O que abastece o jogo de um valor pedagógico tão rico?

Destaco três grandes qualidades que o caracterizam como pré-exercício para o trabalho.

Em primeiro lugar é o fato do jogo desenvolver na criança o sentido de trabalho. Todo jogo é uma tarefa auto-imposta pelo jogador. Se a criança empilha cubos não é por mero divertimento que o faz, mas sim porque ela se propôs a empilhar cubos. O prazer e o divertimento não são o principal, são apenas consequência da atividade. *"O que agrada no jogo é a dificuldade livremente superada. Pouco importa a natureza dessa dificuldade; a obrigação lúdica é puramente formal, ela se acomoda a qualquer matéria."*¹²

Às vezes é penoso e fatigante cumprir determinada tarefa. Por que mesmo assim a criança a cumpre? Penso que uma compreensão possível seja a

¹² Jean CHATEAU, "O Jogo e a Criança"

necessidade de eliminar a tensão. O fato do jogo nascer da vontade própria da criança de realizar algo, gera uma tensão, que é preciso eliminar. Acabada a tensão, é o fim do jogo. Por isso é que o jogo tem limites temporais próprios, pois ele acaba quando acaba a tensão. Isso faz com que ele tenha um tempo subjetivo. Há uma suficiência do jogo em si mesmo.

Através do cumprimento de uma tarefa a criança aprende a fixar sua atenção, a dominar sua instabilidade natural, a se esforçar. Aprendendo a aceitar e a concluir uma tarefa em um jogo, ela está naturalmente se preparando para o trabalho, pois não há trabalho que não seja tarefa.

A outra característica do jogo que o coloca no lugar de pré-exercício é o fato do jogo pressupor ordem. Através do jogo a criança aprende a amar a ordem.

E a regra do jogo é a expressão da própria ordem. A regra nasce espontaneamente de um amor à ordem e do desejo de afirmação. Todo jogo possui regra. Até para a criança pequena que, para nós, imita canhestramente sua mãe, existe uma regra, que é a imagem que aquela vai construindo nos jogos imitativos da mãe.

Proponho uma reflexão sobre a relação entre a ordem, a regra e o desejo de afirmação.

Da mesma maneira que um objeto familiar é um objeto com o qual se sabe agir, assim também um objeto colocado em ordem é aquele que se pode reencontrar. Toda vez que se imprime uma ordem pessoal num determinado objeto, aquele objeto torna-se, de alguma forma, familiar. Facilitando, portanto, a ação pela qual o EU se afirma.

Através da ordem, a personalidade humana pode transparecer, pois, um mundo em ordem é um mundo moldado pela e para a sua ação.

*"Regular sua conduta é ordená-la, isto é, ser seu senhor"*¹³. Por isso a criança ama a regra, pois a regra no jogo é um símbolo da própria ordem. A criança se compraz no cumprimento das regras, todo o seu comportamento o proclama. Estejam elas simbolizadas no formalismo das regras tradicionais, onde nenhuma variação é admitida; ou simplesmente em jogos de regras arbitrárias, como seguir as pegadas do amigo na beirada da praia.

Quando a criança se lança um desafio como, por exemplo, andar nas partes claras da calçada; e não se deixa desviar nem pelas dificuldades; nem pelas tentações que vêm de fora, ela se afirma por um ato seu. Dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, a subordiná-lo a um propósito definido.

Para a criança, pouco capaz de obra duradoura que proclame o valor de sua personalidade, o ato feito de acordo com uma regra substitui a obra. Se é um ato que morre no nascedouro, se o jogo regulamentado é uma atividade sem futuro, enquanto brinca a criança sente que sua personalidade

¹³ Jean CHATEAU, *idem*, p.64

se afirma através dessa "obediência à lei que se prescreveu"¹⁴, na qual Rousseau via a própria liberdade.

Do amor à ordem nasce a regra e do amor à regra nasce a maior parte das atividades superiores do homem.

Com a regra do jogo, vemos aparecer como que uma interiorização da noção de ordem, ou seja, uma ordem subjetiva e por conseqüência, regras subjetivas. Pois, o indivíduo só se impõe regras por analogia com as que recebeu. Vemos nascer aqui uma grande aptidão que todo trabalho exige: impor-se regras.

E finalmente a terceira característica é a do jogo ser uma atividade preferencialmente grupal.

Por englobar as outras duas, considero o caráter socializador do jogo como a sua terceira e mais abrangente característica. A partir do momento em que a criança se propõe a realizar uma tarefa e para isso seguir determinadas regras, e sendo esta uma tarefa coletiva, como por exemplo vencer uma equipe adversária, tem início o belo processo de descentração do indivíduo.

Toda criança pequena é egocêntrica, ou seja, ela acredita que seu EU é o centro do universo. Esse egocentrismo se manifesta na forma de uma grande rigidez de pensamento, numa falta de sutileza intelectual, em outras palavras, numa incapacidade de mudar de ponto de vista.

Acontece que para jogar, para criar regras e traçar estratégias, é preciso aprender a ouvir a opinião de outrem, aprender a se expressar e a admitir suas próprias contradições. O egocentrismo vai cedendo seu lugar em prol da cooperação.

De início as crianças funcionam como vários pescadores vizinhos que lançam cada um sua vara ao rio. Com o passar do tempo eles vão formando uma equipe. Um providencia as iscas, o outro limpa o local, etc, mas ainda pescam sozinhos. Até que um dia percebem que vão conseguir muito mais peixes se unirem suas forças para puxar um arrastão: está instaurada a cooperação.

Para ilustrar o valor do trabalho em equipe transcrevo aqui literalmente a história dos gansos, de autor desconhecido.

“Quando os gansos selvagens voam em formação ‘V’, eles o fazem a uma velocidade 70% maior do que se estivessem voando sozinhos.

Eles partilham a Liderança. Quando o ganso que estiver no ápice do ‘V’ se cansar, ele (ou ela) passa para trás da formação e outro se adianta para assumir a Liderança.

Os gansos acompanham os fracos. Quando um deles, por doença ou fraqueza, sai da formação, outro, no mínimo, se junta a ele, para ajudá-lo e protegê-lo.

¹⁴ ROSSEAU, apud Jean CHATEAU, idem p.65

Sendo parte de uma equipe, nós também podemos produzir muito mais, e mais rapidamente. Palavras de encorajamento e apoio (quando os gansos grasnam lá de trás) inspiram e energizam aqueles que estão na linha de frente, ajudando-os a se manter no comando, mesmo com as pressões e o cansaço do dia-a-dia.

E, finalmente, mostrar compaixão e carinho afetivo por nossos semelhantes_ membros da equipe mais importante: 'a humanidade'.

Da próxima vez, ao ver uma formação de gansos voando, lembre-se que é uma recompensa, um desafio, e um privilégio fazer parte de uma EQUIPE.” É através das regras dos jogos que as crianças dão seus primeiros passos em direção a uma verdadeira socialização.

Concordo com Adriana Garkov¹⁵ quando defende que ao elaborar regras conjuntamente, ao aprender a tomar decisões em grupo, as crianças estão participando de uma atividade essencialmente política. Elas se desenvolvem social e politicamente, se envolvendo num conjunto de normas consensualmente aceitas.

Por política entendo aqui as relações humanas que se dão ao redor do poder: quem manda? Quem obedece? Por que é esse e não aquele que manda? Qual a legitimidade de seu poder? Até onde vai seu poder de mando? Até onde seu mando pode e deve ser obedecido? São questões pertinentes à política, fenômeno que penetra em todos os interstícios de nossa vida, inclusive na sociedade infantil.

Por que determinada criança é a líder e não a outra? Por isso é que foi dito no capítulo I que a criança líder é levada a saber grande variedade de jogos e os detalhes de suas regras, pois isso é uma das coisas que vem legitimar seu poder sobre as demais.

Participando da elaboração das leis, as crianças têm oportunidade de terem resultados morais, que envolvem questões sobre o certo e o errado. Os jogos em grupo dão inúmeras oportunidades para se elaborarem regras, ver seus efeitos, modificando-os e comparando os resultados.

Trocando idéias para chegar a um acordo sobre as regras, as crianças devem descentrar, coordenar pontos de vista, criar soluções: há cognição.

O desenvolvimento cognitivo tem um caráter construtivo, pois ele é produto da própria atividade do indivíduo que não pára de estruturar e reestruturar seu próprio esquema, de construir o mundo à medida que ele o percebe. A criança deve realizar sua própria aprendizagem, procurar suas próprias respostas.

O jogo pode propiciar esse movimento interno, na medida em que impulsiona a criança a se socializar. Ele serve de meio através do qual a criança se desenvolve, realizando, espontaneamente, diversas aprendizagens.

¹⁵ Adriana GARKOV, “Jogos Tradicionais na Cidade de São Paulo”, p.143.

No entanto, é necessário não confundir desenvolvimento espontâneo com desenvolvimento solitário. Para a criança, desenvolver-se é tender em direção ao homem, em direção a um modelo (aspirando um vir a ser) e não se reduzir à sua própria natureza.

Os numerosos casos de "meninas-lobo" encontradas na Índia mostram o que pode acontecer na falta de um modelo. No livro de Reymond¹⁶, por exemplo, conta-se sobre uma menina chamada Kamala, que fora recolhida a uma instituição aos oito anos de idade.

Na ocasião seu comportamento nada tinha de humano. Ela caminhava sobre quatro patas, apoiando-se sobre os joelhos e cotovelos para pequenos trajetos e sobre as mãos e os pés para os trajetos longos e rápidos; era incapaz de permanecer de pé; só se alimentava de carne crua ou podre; comia e bebia como os animais, lançando a cabeça para frente e lambendo os líquidos; era ativa e ruidosa durante a noite e nunca chorava ou ria.

Exemplos extremados como esse mostram que as crianças, sozinhas, jamais chegariam a ultrapassar o limiar da animalidade.

O jogo é, e deve sempre ser, espontâneo, mas a aprovação do adulto é a melhor recompensa para esse desenvolvimento espontâneo.

O professor não é _ e nem deve querer ser _ um criador, mas um jardineiro que sabe fazer crescer sementes, pois todo indivíduo tem necessidade de construir sua própria inteligência. E todo indivíduo tem um potencial para isso. Esse potencial para se manifestar precisa de estímulo e esse estímulo pode vir do professor.

O professor também pode ser um bom modelo, através do qual a criança encontre seu próprio caminho.

A criança de fato espera de seu educador que ele seja o juiz de seu "melhor Eu". Acompanhando suas vitórias e conduzindo-a à verdadeira alegria: a alegria humana do auto-domínio, do triunfo de si sobre si; sem o qual pode-se ser sem que se seja de fato homem.

E para que a criança de fato o veja assim, o educador precisa ser ao mesmo tempo amado e respeitado.

Equilibrando-se entre o amor e o respeito, o professor conseguirá rapidamente a confiança de suas crianças. Para isso não há fórmula. Trata-se aqui menos de ciência do que de disponibilidade e intuição.

O essencial é conseguir se colocar no lugar da criança, é ter o que se pode chamar de: a percepção da criança. É necessário ao educador se libertar dos esquemas rígidos da mentalidade adulta cristalizada e reencontrar sua juventude leve e flexível. Procurando não fazer pesar seus conhecimentos adultos sobre a criança, o professor pode então conseguir quebrar a camada de insegurança que dá à criança a consciência de sua grande pequenez, e fazê-la florescer.

¹⁶ B. REYMOND, apud M. L. A. ARANHA e M. H. P. MARTINS, "Filosofando", p.2.

Pois, como já vimos, o adulto, na sua forma de se apresentar à criança, é o grande motor, o grande apelo que leva a criança a querer jogar e se desenvolver. E acrescento agora que a criança, no seu processo de descoberta do mundo, é um sonoro apelo dirigido ao educador para que este encontre dentro de si sua insustentável leveza de ser, parafraseando Milan Kundera no título de seu livro "A Insustentável Leveza do Ser."

Espero ter clareado a importância do jogo no desenvolvimento infantil. Sendo ele não apenas um exercício de todas as faculdades (física, cognitiva, moral, social, etc) mas também a fonte de todas as atividades superiores do homem. É através dele que também começa o pensamento propriamente humano. Pelo jogo o indivíduo pode aprender a representar, a deduzir, a abstrair.

O jogo é o grande exercício para a aquisição do pensamento abstrato; instrumento através do qual o sujeito apropria-se do mundo e pode transformá-lo. O jogo é um elemento de progresso da humanidade.

Mas, por que é que a vida adulta exige essa longa preparação?

O processo evolutivo obedece a fases que se sucedem trazendo a realidade em ritmo suportável pela criança. A realidade precisa e deve ser conquistada. Ela vem se apresentando por aproximações sucessivas, na medida em que a pessoa vai adquirindo robustez. Como na alegoria platônica da caverna que coloca o conhecimento real no fundo e fora da aventura.

E é do jogo o papel de mediador entre a fantasia e a realidade.

Do adulto é esperado que jamais subestime o jogo das crianças, valorizando-o, dando-lhe seu devido lugar, pois ele é uma das mais completas formas de preparação para essa conquista da realidade.

Na trajetória do desenvolvimento do indivíduo desde a infância até o belo dia em que ele se sente fazendo parte do mundo adulto, há necessariamente uma ponte.

-- Esta ponte é o jogo.

CAPÍTULO III --- O JOGO NO SENSO COMUM

No capítulo I falamos sobre a falta de consenso em relação à definição de jogo. Diferenciamos jogo funcional de jogo lúdico e refletimos sobre as características deste último, tais como: liberdade, espontaneidade, seriedade, arrebatamento e outras. Vimos como a atitude lúdica transporta o jogador para um outro universo permitindo que ele crie e se expresse.

No capítulo II abordamos o fato do jogo ser pré-exercício para o trabalho, ao instaurar no indivíduo importantes noções de: tarefa; dever; ordem; regra e comportamento social. Esse é seu teor pedagógico.

À luz dos estudos feitos nos capítulos anteriores, pretendo discutir neste capítulo III o que é o jogo para o senso comum, mostrando o quanto são distantes essas duas concepções a respeito do jogo.

Entendendo senso comum como o primeiro nível do saber mais empírico, sem estudo sistematizado sobre o assunto. O saber do senso comum, como o próprio nome já sugere, é aquele que provém da experiência comum. São conclusões tiradas sobre o que é sensível. É um pré-reflexivo sem elaboração mais apurada.

Uma mesma pessoa pode ter uma opinião pertencente ao senso comum em determinado assunto e em outro não. Um matemático por exemplo, que tem um estudo especializado em determinada área do conhecimento, pode ter uma opinião do senso comum a respeito de jogos, pois seu saber nesta área não provém de um estudo sistematizado, e sim de experiências feitas ao acaso, sem método e por investigações pessoais feitas ao sabor das circunstâncias da vida, ou então haurido no saber dos outros e nas tradições da coletividade.

Foram pessoas como essas do exemplo do matemático que procurei para iniciar minha pesquisa.

Fiz uma pesquisa informal pelo Campus da Unicamp, onde, conversei com pessoas, entre professores, alunos e funcionários. Fiz uma pequena entrevista sobre o tema "jogo". As conversas variaram de acordo com as circunstâncias, mas basicamente o que procurei descobrir foi: 1) ao falar a palavra jogo qual é a primeira coisa que vem à cabeça; 2) qual o jogo do qual a pessoa mais gosta; 3) se tem o hábito de jogar alguma coisa e 4) por que joga ou por que não joga, dependendo da resposta anterior.

As respostas à primeira pergunta não me causaram estranhamento. No país de Pelé e Garrincha a resposta não poderia ser outra senão o tradicional: futebol.

A resposta à segunda pergunta variou basicamente entre futebol (a maioria), basquete e vôlei. Também sem muita novidade.

Já na terceira e na quarta pergunta pude chegar a algumas conclusões e é sobre elas que pretendo discutir neste capítulo.

Ao perguntar sobre a prática de algum jogo e o porquê, notei dois pontos principais: a) a maioria das pessoas entendeu que eu estava perguntando se elas faziam alguma atividade física e se sentiram pressionadas com a pergunta, perdendo-se em mil justificativas e b) pelo que pude constatar a sociedade atual reduziu o jogo ao esporte.

Iniciando a reflexão pela observação (a), pude constatar que há pessoas que praticam atividade física (nadam, correm, jogam futebol, fazem ginástica...) por obrigação.

Qualquer uma dessas atividades, como veremos no capítulo IV, pode ser um jogo para o praticante, na medida em que ela tenha um caráter de atividade livre, espontânea, prazerosa e arrebatadora. Mas, por outro lado, nenhuma dessas atividades é jogo se tiver um caráter de obrigatoriedade.

O jogo deve ser livre. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, sendo no máximo uma obediência passiva a determinados gestos ou movimentos.

Quando a atividade é praticada por uma motivação apenas extrínseca, como por exemplo o "terrorismo" de alguns cardiologistas ou ainda um padrão de corpo magro e ágil veiculado enfaticamente pela mídia, a atividade se afasta do lúdico. Sem espontaneidade não pode haver jogo realmente.

Quando a atividade física é feita apenas para emagrecer ou para ter saúde, quando o jogo deixa de ser prazer, para ser apenas um hábito, ele perde a sua verdadeira alegria, que é a alegria da entrega e da invenção.

Quando a invenção e a criatividade ficam de lado, o jogo se transforma em atividade insípida e mecânica. Os gestos são vazios e reduzem-se a reproduções não-questionadas. O movimento acaba quantificado em horas ou repetições. As modificações corporais que por ventura ocorram, não serão necessariamente conscientes. O jogo assim não transpõe a satisfação interior para o plano de participação duradoura. As atividades são estéreis e passageiras.

Não são poucas as pessoas que fazem atividade física para ter mais saúde, para prolongar a vida, ou em outras palavras, por medo de morrer.

Acontece que saúde não é apenas ausência de doença, não é apenas ter x ou y batimentos cardíacos por minuto, nem tampouco ter uma boa tonicidade muscular. Saúde é muito, muito mais do que isso.

Ter saúde é, antes de qualquer coisa, estar bem consigo mesmo. Esta é a verdadeira evidência de que se está saudável e não este ou aquele exame de laboratório.

Ter saúde é, entre outras coisas, ter capacidade de superar-se sempre, isto é, ter a capacidade de ser novo todos os dias, tenha o sujeito a idade que tiver. Superar-se em disposição, em criatividade. O homem é um ser que é feliz quando se supera. E felicidade e saúde não podem estar separadas, são como irmãos siameses, onde está um está o outro.

A vida precisa sempre ter sentido para o indivíduo. Por isso é que o exercício não pode estar descontextualizado, desacompanhado de uma vida inteira. Fazer exercício por obrigação reflete uma visão unilateral da vida, uma visão departamentalizada e não de totalidade. E o homem é, e deve sempre ser, uma totalidade.

Da mesma forma como não é uma boca que come e sim um indivíduo que se alimenta, a atividade física não deve ser entendida como um simples movimento do homem e sim como um homem inteiro em movimento. O homem é um ser uno. Dividi-lo é mutilá-lo.

Se for para fazer atividade forçadamente, é melhor que não se faça, pois o movimento forçado tem um caráter estressante.

Sujeitar-se a uma atividade imposta, é perder autonomia sobre si próprio. É sujeitar-se a deixar de ser sujeito para ser objeto de manipulação da mídia. Há necessidade de saber dizer não.

É lugar comum falar da solidão do homem moderno no seio de uma sociedade dilacerante. O homem, contudo, não sofre apenas dessa solidão, mas também, e principalmente, de uma divisão profunda de seu ser. O homem sente falta de si próprio, da sua unidade.

E o movimento deve ser união. União do homem com seu próximo. E também união do homem com suas partes.

O movimento não pode estar desinserido do que se passa dentro de cada um. Também não pode estar desinserido do que se passa na sociedade. Por isso é que o termo educação física está sujeito a interpretações equivocadas, pois não pode haver físico desagregado de moral, social, político, psicológico, espiritual...

O corpo não é uma parte do homem, um de seus componentes, sendo o outro a "alma" ou o "espírito" ou qualquer outro fantasma solitário. O corpo não é uma matéria bruta, à qual esse espírito, de fora e de cima dá suas ordens. O dualismo grego precisa ser superado.

É preciso compreender que corpo e alma estão implicados de forma indivisível nesta experiência da vida.

Os físicos atômicos há muito já mostraram que a matéria é constituída em sua maior parte por incríveis espaços vazios. Se fosse possível construir um núcleo de um átomo do tamanho de um grão de feijão, a órbita de seus elétrons passaria por fora do Maracanã...

É difícil desvencilharmo-nos de toda uma tradição que "esquartejou" o ser humano em duas partes: alma e corpo. Mais sério ainda é que, ao dividir o ser humano, nós implicitamente ou explicitamente estabelecemos uma hierarquia entre as partes: a alma é superior ao corpo, ou em outras palavras, a alma é sagrada e imortal, o corpo é profano e perecível.

Entretanto, ao tentar remontar à unidade perdida, nosso próprio discurso pode nos trair. Quando falo alma e corpo, já estou, nas letras, separando.

A grande dificuldade advém então do fato de que, ao usarmos palavras para exprimir a unidade, estamos querendo nos remontar àquilo que está na origem de todas as palavras.

Mas, de qualquer forma, é preciso recontrar as palavras primeiras, se quisermos reencontrar a unidade bíblica. Em hebraico sequer existe uma palavra para designar o corpo ou a carne separada da totalidade humana.

O corpo é o próprio homem que se exterioriza, é o que me liga aos outros e ao mundo, é aquilo por meio do que eu me expesso e tomo consciência de mim mesmo.

Somos seres em movimento e é sob este prisma que toda atividade deve ser realizada.

Retomando a observação (b) pretendo discutir agora sobre a diferença entre jogo e esporte.

O jogo lúdico, na perspectiva em que o estamos abordando, e o esporte são coisas bem diferentes.

A começar pela origem.

Foi dito no capítulo I que o jogo não é privilégio do ser humano e também que ele não é privilégio desta ou daquela sociedade. Há jogo em todo lugar, inclusive entre os animais.

Mas, desde quando o homem joga?

Desde sempre, pois o jogo está no princípio de todas as coisas. Ele surge para o homem ainda nos primórdios de sua existência. Sua origem está lá atrás, no início da humanidade. Naquele tempo das cavernas, da carne crua, dos sons guturais e do fogo de pedra lascada. No tempo da caça e da pesca, quando o homem, acreditando que para se tornar imbatível como a onça ele teria que vestir sua pele e imitar seus sons, e o faz.

O jogo vem surgindo e se desenvolvendo junto com o homem. Acompanhando-o na sua passagem do nomadismo da caça para a fixação na terra.

A agricultura permite ao homem perceber melhor os ciclos e os ritmos da natureza. Observando as estações do ano e a periodicidade do sol, o homem inicia-se na lei da natureza e elabora seus primeiros calendários. E sem saber como expressar tamanha grandeza, transforma o sol num Grande Rei e o cultua.

O jogo continua quando o homem descobre que a semente na terra pode germinar e percebendo a influência da lua na sua plantação, a chama de Rainha.

Já o esporte tem uma origem bem diferente e vem milhares e milhares de anos depois. Em pleno século XIX, no período da revolução industrial, no seio de uma sociedade onde a técnica era extremamente valorizada.

O esporte surge porque determinadas condições se apresentaram em uma determinada sociedade. Portanto, é uma atividade estritamente humana e restrita a determinadas sociedades.

Além disso, esporte implica em técnica. O treinamento é exclusivo do esporte, pois neste há resultados que se almejam antecipadamente. No jogo não, ele é desinteressado de seus resultados. Inclusive, para ser um bom atleta a pessoa precisa, entre outras coisas, ter um gosto especial pelo treinamento. No esporte, a ascense pelo esforço físico é cultuada em árduos treinos.

No jogo também não há nenhuma necessidade de premiação. Quando o jogo lúdico realmente acontece, o prazer que o jogador sente no próprio movimento deste já é sua premiação.

Além disso, o jogo não pode ter envolvimento com a mídia e o marketing, como tem o esporte de alto rendimento. Pois o jogo tem um fim em si mesmo.

Observando este ponto podemos perceber o quanto o esporte está inserido na sociedade, ao passo que o jogo, como foi dito nos capítulos I e II, ocorre numa outra relação com a mesma, negando-a.

Ao refletir sobre os grandes espetáculos esportivos, vemos que eles, da forma como acontecem, revelam todo um modo de vida da sociedade ocidental.

Eles refletem um mundo entregue à "lei da selva", à concorrência econômica, aos condicionamentos publicitários e políticos, às sociedades que fizeram do crescimento pelo crescimento sua lei imanente, às violências que de tudo isso decorrem. Os grandes espetáculos esportivos integram-se aos circuitos comerciais, ao sistema de manipulações, às violências simbólicas, a uma civilização em que o homem é o lobo do homem.

Os esportes que congregam as massas (à força de muita manipulação da imprensa) são os esportes de competição e de combate, característicos de uma sociedade em que a relação fundamental entre os indivíduos é uma relação de rivalidade, de concorrência.

O ringue do boxe é um exemplo típico, onde ganha quem bate mais, ou até mesmo quem mata por nocaute.

A torcida do futebol é outro exemplo também típico e bastante atual. Pessoas que, apesar de não se conhecerem, se odeiam e até se matam por uma simples questão de preferência por este ou por aquele time.

Este tipo de relação patológica do torcedor com o seu time desvia, afasta o indivíduo dele mesmo, na medida em que o torcedor assume a vitória do time como se fosse dele. Quem venceu não foi ele, mas ele se comporta como um vitorioso. Sua identidade se confunde com o próprio time.

Ao se identificar dessa forma com um time ou um clube, a pessoa na verdade está renegando a si mesma, pois está delegando poderes a outrem sobre a direção da sua vida, sentindo-se dessa forma protegida dentro de algo mais elevado. Instala-se nestes casos uma falsa identidade do EU.

As consequências dessa relação doentia do indivíduo com seu time têm sido, no mínimo, desastrosas, levando a pessoa a assumir condutas

incompatíveis com uma boa adequação social, ao tomar atitudes com as quais ela, muitas vezes, nem concorda.

Comportando-se dessa maneira a pessoa está, entre outras coisas, abrindo mão de uma das mais sublimes das potencialidades humanas que é a capacidade de optar. Em outras palavras, ao delegar poderes, a pessoa está abrindo mão de sua qualidade humana por excelência, ou seja: do seu livre-arbítrio.

As corridas de automóveis têm um significado simbólico também bastante rico. Não apenas pela intensa publicidade a que os pilotos têm que se submeter, não apenas pelo caráter extremamente competitivo das corridas, mas pela imagem que nos traz o próprio autódromo: máquinas ensurdecedoras que não vão a parte alguma, mas que avançam cada vez mais rápido. Esse avançar em círculos cada vez mais rapidamente é a imagem ideal de uma sociedade acéfala, na qual o automóvel, funcionando como uma prótese das pernas humanas, se tornou uma de suas principais drogas.

E por uma dialética de ação em retorno, esse espetáculo, partilhado por todo um espírito de uma sociedade, reage sobre ela, e influencia centenas de mortes de pilotos amadores nas estradas todos os fins de semana.

O atletismo também entra no "leilão" organizado pelas autoridades políticas e, naturalmente, pela TV, e passa a interessar aos seus organizadores apenas na medida em que cada atleta pode ser transformado em "homem-sanduíche" pelas publicidades das marcas industriais.

Não se trata, de modo algum, de colocar em questão qualquer um desses esportes. Seria, inclusive, incoerente da minha parte, pois eu gosto de esporte. Vejo aí o lugar onde a beleza do corpo humano em movimento atinge o seu apogeu.

Mas se trata de tentar mostrar que marcas a nossa sociedade em que prevalece a "lei da selva" imprime a cada um destes esportes, e de compreender como se dá a utilização do movimento humano numa tal sociedade.

É triste constatar que o movimento humano só é explorado e popularizado pelas forças econômicas e políticas na medida em que pode ser integrado às concorrências, à corrida do lucro e às violências do sistema.

Mas, nem só de tristezas vive o esporte. Existem nestas atividades algumas características lúdicas que sem dúvida possuem um grande valor para os seus praticantes, que é o momento da festa na comemoração do ponto ou do gol, onde nada mais importa além de gritar de alegria: é o arrebatamento.

Além disso, acredito que os grandes espetáculos esportivos também podem ter um significado elevado para o espectador, na medida em que podem mobilizar neste uma espécie de sexto sentido, fazendo com que ele sinta o que o jogador sente.

E, sem fanatismos, sem exageros, com equilíbrio, a torcida também pode ser um local de grandes aprendizagens. Saber ganhar e saber perder é para a vida uma grande lição, eu diria até que das maiores. Saber que em cada derrota existe a vitória de aprender algo. Como canta Jorge Benjor¹⁷ : *"Pois nesta vida de perde e ganha, ganha quem sabe perder e perde quem não sabe ganhar"*.

Da mesma forma como para quem nunca trabalhou, o descanso não tem qualquer sentido; quem nunca sentiu o gosto amargo da derrota, não pode saber o sabor que tem a vitória. Para o indivíduo que nunca perdeu, a vitória não pode ter nenhum significado. É insípida.

Como me ensinou certa vez um professor: "a alegria vem pela dor".

¹⁷ Na música "Quem Cochicha o Rabo Espicha".

CAPÍTULO IV_ A UNIDADE PROFUNDA ENTRE A VIDA E O JOGO

“Qual é então a maneira mais certa de se viver?”

A vida deve ser vivida como jogo.”

Platão

No capítulo I falamos sobre o jogo: a falta de consenso no que diz respeito à sua definição; a diferença entre jogo funcional e jogo lúdico e as características principais deste último.

No capítulo II foi abordada a questão relativa ao teor pedagógico do jogo e seu papel de pré-exercício para o trabalho, mostrando assim a importância deste instrumento na prática dos profissionais afins.

No capítulo III foi falado sobre o jogo no senso comum, entendendo senso comum como o saber mais empírico, ou seja não especializado, sobre determinado assunto.

Neste capítulo pretendo falar sobre o jogo no nosso dia-a-dia, porém não mais sob a ótica do senso comum, mas sim como fruto de um estudo mais aprofundado.

Acredito já se fazer desnecessário insistir no papel do jogo no desenvolvimento infantil, porém vejo como urgente refletir sobre o papel do jogo no desenvolvimento adulto.

Mas, o que é o jogo adulto?

Se quisermos encontrar na vida adulta um equivalente ao jogo infantil, sem dúvida não será no jogo que se deverá procurar, mas nas atividades a um só tempo gratuitas e sérias como o jogo infantil.

Chateau¹⁸ coloca que existe a atividade adulta que é idêntica ao jogo infantil. É a atividade que empreendemos por puro prazer, em vista de um simples sucesso pessoal, sem nenhuma preocupação nem da obra, nem da arte: são as atividades novas.

Começando a desempenhar uma nova atividade, podemos sentir o que sente a criança ao jogar: a entrega, o arrebatamento, a sensação de que nosso ser total é presente. Cuidar de um jardim... entrar numa sala de aula... falar um outro idioma... decorar a casa nova... um encontro de negócios..., na verdade pouco importa a natureza da atividade. Se no momento estiver representando para nós uma novidade e um desafio, a ela nos entregaremos de corpo e alma. Através dela podemos sentir que nosso ser está se afirmando de uma nova maneira. Sentimos que estamos vivos. De alguma forma, resnascemos. Renovamo-nos. Por isso a praticamos ludicamente, ou seja, em atitude de entrega.

¹⁸ Jean CHATEAU, “O Jogo e a Criança”, p.33.

Proponho agora uma reflexão a respeito do que é o "novo".

O novo é algo que não existia antes e que a partir de um dado instante passa a existir.

Neste sentido podemos compreender que todos os dias são novos e, indo mais além, podemos concluir também que todos os instantes são novos. Todo o tempo é novo e único.

Se o adulto é capaz da atitude de entrega a toda atividade nova e todo segundo representa um novo momento, a vida, toda ela, pode ser uma constante entrega. Séria, comprometida, prazerosa. Séria sem ser pesada, comprometida sem ser paranóica, prazerosa sem ser banal. Como o jogo o é para a criança.

Da mesma forma que para a criança o jogo representa a mais alta expressão de seu ser, para o adulto também o pode ser. Enquanto o jogo da criança exige da mesma, seriedade e concentração em suas regras, o jogo do adulto exige dele a profunda e real concentração na própria vida.

Durante a infância, a autonomia da criança não consegue passar senão do plano da heteronomia, pois ela se apresenta representada pelas regras dos jogos, que são exteriores ao indivíduo.

Na adolescência, período conhecido por sua rebeldia, há uma tentativa de quebra com esse modelo que vem de fora. A heteronomia não mais satisfaz. É o momento da busca da verdadeira autonomia.

Como adulto, o sujeito adquire então condições de atingir essa verdadeira autonomia, que é o encontro de si mesmo, ou seja, a independência em relação ao modelo externo.

Ao longo da caminhada, durante o processo de passagem da heteronomia para a autonomia, ocorre paralelamente uma radical inversão de valores no tocante à questão da dependência.

Vimos no capítulo I como a criança transporta-se para o mundo lúdico para poder sentir seu ser respirar, pois este mundo é um lugar onde a lei é sua fantasia e portanto, as regras sociais não têm nenhum valor. Esse mundo da criança é aparentemente independente do mundo real social, porém, ele só existe em função da extrema dependência da criança em relação ao mesmo. A criança só o cria porque percebe que não tem espaço na sociedade e este distanciamento é para ela sufocante e insuportável. O jogo da criança é, portanto, independente externamente, mas dependente internamente.

Já o jogo adulto funciona de outro modo. O indivíduo adulto sabe da existência e da importância do outro na sua vida. Mas, no entanto, não depende dele para tomar suas decisões. Ele é, até onde se pode ser, senhor de sua própria vida.

Portanto, a relação é inversa: internamente independente, pois dentro dele só entra o que ele quer e externamente dependente, pois sabe da transcendência da comunidade em relação a si próprio.

Quanto mais adulto for o sujeito, tanto mais ele terá consciência de sua realidade social e tanto mais procurará viver em paz com ela. A pessoa se fortalece ao entrar em harmonia com sua sociedade.

Ao tomar consciência do grupo o sujeito adquire um novo poder; na medida em que percebe que são os seres humanos unidos que compõem a humanidade.

Como no exemplo do batalhão que passa sobre a ponte: se todos os soldados marcham ritmadamente, a ponte quebra; se alternam suas marchas, não. Chegamos aqui a um antigo ditado popular que diz que a união faz a força.

Por isso é que a espontaneidade da criança é distinta da espontaneidade adulta. Ambas revelam um desejo de expressão e afirmam o poder do corpo de se mover de dentro como um centro de forças e decisão, mas se manifestam de maneiras diferentes. Enquanto a criança se comporta como rei em seu mundo lúdico, o adulto pode se comportar como rei na sua própria vida.

É normal que a criança "faça arte", que "desobedeça", que diga coisas que ninguém ousa dizer... É inclusive esperado esse comportamento. Ao contrário, do adulto espera-se que ele saiba a hora e o momento de dizer o que deve ser dito. O adulto aperfeiçoa o seu filtro interno e não mais nega a realidade generalizadamente, mas sim discriminadamente. Sua espontaneidade é criativa, adequada, oportuna, nada tendo a ver com o espontaneísmo, ou impulsividade.

Assim como o individualismo é a doença da individualidade, a impulsividade, é a doença da espontaneidade. Um sujeito que diz o que quer, à hora que quer, do modo que quer, está tendo um comportamento, no mínimo, preocupante. Ele não está de fato se expressando, pois se o momento não for apropriado o ouvinte não captará sua mensagem e ele ainda poderá estar se colocando em posição vergonhosa ou constrangedora.

Creio que esta questão delicada ficará mais clara se recorrermos aos gregos, que distinguiam Cronos de Kairós. Cronos é o tempo materializável, quantificável, daí o "cronometrar". Já o Kairós, sem tradução literal em qualquer outra língua, é a oportunidade favorável, é o momento adequado para se falar o que se deve e como se deve. O Cronos é o eterno retorno, são as nossas "horas", sempre voltamos às dezesseis horas, às sete horas, à uma hora, etc. O Kairós é irreversível. É o próprio Tempo.

O Tempo em seu sentido absoluto, é sempre novo e unidirecional, não tem retorno. Ele é único e as oportunidades que ele apresenta também são únicas.

Penso ser importante aqui uma reflexão sobre o que é o "erro".

Na minha compreensão o erro se dá justamente quando não percebemos qual é a oportunidade favorável que está sendo oferecida naquele momento. Não existe tempo errado, o tempo é sempre certo, nós é

que precisamos ir nos refinando e reconhecendo tempo de que está se apresentando.

Pois, nunca é demais repetir, tudo tem seu tempo certo.

As Escrituras são, inclusive, bem claras nesta questão: "*Tudo tem seu tempo determinado... há tempo de nascer e tempo de morrer, tempo de plantar e tempo de se arrancar o que se plantou... tempo de abraçar e tempo de afastar-se de abraçar...tempo de guardar e tempo de deitar fora... tempo de estar calado e tempo de falar...*"¹⁹

Portanto, enquanto a espontaneidade da criança funciona numa atitude de negação generalizada do mundo externo, o adulto através de seu raciocínio discriminativo, tem mais condições de escolher do que ele quer se afastar e do que quer se aproximar, apresentando uma espontaneidade diferenciada e mais adequada ao seu papel de adulto.

O adulto é tão independente do mundo que se permite ser dependente externamente do mesmo, procurando o máximo de sintonia possível com o próximo e com a natureza, em nada agredindo-os.

A espontaneidade adulta sempre leva em consideração três fatores : 1) a adaptabilidade do falante ao ambiente; 2) as consequências do ato no ambiente; 3) e deve ter flexibilidade, ou seja, deve sempre admitir a hipótese de reformular sua própria opinião através da opinião de outrem.

Neste sentido, o jogo adulto é uma meditação, um meio de conhecimento, a um só tempo introspectivo e do meio exterior. Tomando o jogo como símbolo do ato de viver, podemos ilustrar esse pensamento com o trecho da canção de Walter Franco que diz que: "*Viver é afinar o instrumento, de dentro pra fora de fora pra dentro, a toda hora a todo momento.*"²⁰

De fato existe uma profunda unidade entre o jogo e a vida.

Entender que a vida é um jogo é, antes de tudo, tomar consciência de que não apenas a vida, mas o universo é um jogo, e sentir-se penetrado e fecundado por esse fluxo do movimento rítmico do Todo.

Em cada um dos nossos gestos, toda a palpitação do mundo, todas as suas interações estão presentes, refletem-se e se repetem, concentram-se como um espelho convergente. Neste diálogo do movimento entre nosso ser íntimo e o Todo, que respira com nosso alento, que pulsa com nosso sangue.

Vimos no capítulo III que o jogo surge para a humanidade desde o início dos tempos, se apresentando como a fonte primeira de todas as atividades humanas.

Mas, o jogo é ainda anterior. Ele está mesmo no princípio de todas as coisas, no ato da criação. O jogo faz parte da sabedoria criadora. O lúdico é parte da criação universal.

¹⁹ ECLESIAÍSTES, cap.3, versículos 3 a 8.

²⁰ Na música "Serra do Luar".

"Heráclito já correlacionava o brincar da criança com o movimento da força criadora do universo... Tempo é criança brincando, jogando; de criança o reinado... E Logos como o movimento do fogo que constrói e destrói com o mesmo humor inocente que uma criança faz e desmantela castelos à beira mar, é o jogo cíclico de Áion, o tempo."²¹

Existe uma criação que é a matriz original e através de anos-luz de distância o homem recria. Nada podendo criar, porque tudo já foi criado, cabendo-lhe a recriação.

Penso que os artistas têm nos ensinado uma grande lição através dos tempos...

O dia e a noite, as fases da lua, os ciclos da chuva, as quatro estações do ano, o desabrochar de uma flor... o jogo harmônico e ritmado da "mãe-natureza" dá a seus filhos o modelo da criação, para que estes possam, se ligando ao modelo natural lúdico aprender a crescer, florescer, frutificar, expandir, recolher... se desenvolver.

Para aprender a jogar basta então observar a natureza, que a todo instante nos premia com lições do criador. Vemos a pulga pequenina dominando a bravura do leão; o beija-flor, com medo da cobra inimiga, construindo o seu ninho na urtiga; o urubu se empenhando na limpeza; colhendo o mel da abelha podemos sentir o fruto de uma sociedade onde o bem de um é o bem de todos...

A vitória dos mais diversos seres frente aos desafios da vida é o modelo que a natureza nos lega para que possamos a imitar e assim recriá-la. Como o fez o homem pré-histórico: vestindo a pele da onça, recria sua bravura nele próprio, vencendo o medo.

Se a humanidade tem suas raízes no jogo não pode jamais deixar de levar em conta o elemento lúdico se quiser atingir toda sua plenitude. Guiar-se pelo jogo é como abraçar uma luz que conduz à saída do labirinto da nossa própria mente.

Guiados pelo jogo podemos esboçar a imagem da liberdade constante. Ao criar soluções novas para velhos problemas, evitamos cair nos mesmos erros de antes e assim podemos nos libertar, pois, a meu ver, só é livre aquele que, mesmo podendo errar, não erra. Portanto, quanto menos a pessoa repetir os mesmos erros, mais livre será.

Como afirma Moreno, criador do psicodrama: *"Toda verdadeira segunda vez liberta a primeira, pois o ator da revivência adquire o olhar do Criador"*²². Essa verdadeira segunda vez se dá quando finalmente nos libertamos de um erro, ou seja, quando não mais o repetimos. É o ápice de uma aprendizagem.

O homem se supera ao ser espontâneo-criativo, pois ele cria sempre soluções novas. O lúdico cria o tempo todo e pode também aproveitar as

²¹ HERÁCLITO, apud Júlia MOTTA, "Jogos: Repetição ou Criação?", p.11

²² MORENO, apud Júlia Motta, "Jogos: Repetição ou Criação?", p.89.

preciosas situações de erro para criar uma nova solução, recriar a ação e portanto renascer. Através da postura lúdica a pessoa percebe que tudo e todos podem ser matéria-prima de reelaboração, reestruturação, reconstrução. É o momento em que a vida se torna um nascer constante.

O lúdico, o jogo espontâneo-criativo nos solta, nos permite ser seres alados capazes de nos aproximar da leveza própria do Criador, nos tornando nobres, livres, ao mesmo tempo que nos distancia do mecânico: este que é o repetir circular que nos prende à terra e nos torna "imutáveis", cômicos, imitáveis, escravos, pois distantes do ser espontâneo criador.

O jogo é a comunicação do êxtase. É uma pedagogia do entusiasmo, no sentido original da palavra: sentimento da presença de Theos e participação no ser de Theos. É o próprio homem vivendo a dimensão do Criador.

Viver ludicamente é estar constantemente afirmando a unidade do homem com sua realidade cósmica. O lúdico e a alegria são, portanto, parte de uma ação séria, responsável e comprometida com a ordem harmônica da natureza, com o saber universal.

Através da espontaneidade-criadora as possibilidades humanas emergem naturalmente. Tanto mais a vida for um nascer constante, mais a pessoa se aproximará da dimensão do Criador. E tanto mais a pessoa se aproximar da dimensão do Criador, mais sua vida será um nascer constante. Como diz a música de Renato Teixeira: *"Amanhecer é uma lição do universo, que nos ensina que é preciso renascer. O novo amanhece."*²³

Como na história do sapo dos contos de fada, que só precisa de um beijo de amor para se transformar num belo príncipe. Assim é cada um de nós.

E esse beijo mora onde habita o lúdico e a alegria.

Pelo jogo podemos nos afastar um pouco mais do mundo imediato de nossas necessidades e de nossas técnicas, este mundo que nos fecha e nos estreita e que tende a nos tornar mecânicos, rígidos, escravos de racionalismo e lógica.

O viver ludicamente devolve ao homem moderno, perdido em seus botões e controles remotos, o sentimento de que o invisível faz parte do real.

Faz-se importante poder crescer intelectualmente sem perder a imaginação. É preciso constantemente recriar a criança pequena em cada um de nós. O adulto verdadeiro não é o que se endurece, mas o que consegue não deixar morrer a espontaneidade e a criatividade.

Nietzsche mostrou que desde Sócrates temos o hábito de subestimar a importância de tudo o que escapa à rede de nossos conhecimentos puramente intelectuais, às nossas hipóteses, às nossas deduções lógicas, às nossas verificações, às dialéticas de nossos conceitos e nossas linguagens. Porém, é preciso perceber que só a concepção lógica das coisas é incapaz de levar-nos

²³ Na música "Raízes".

muito longe e que somente superando essa concepção primária do mundo é que a humanidade poderá passar para um estágio superior.

Existem muitas coisas que transcendem as palavras. A beleza, o medo, o amor, a fé, a angústia da dor, o desejo de viver, o escuro, o claro... são presenças que permanecem irredutíveis ao conceito.

Não me é possível, por exemplo, descrever o que sinto quando chego ao alto de um pico e vejo um desfiladeiro de montanhas verdes, ou quando observo a dança dos reflexos de um pôr do sol no mar. Não me é possível estabelecer, por meio de demonstração que uma paisagem é bela e nem tampouco que deve emocionar a outrem.

A mesma paisagem pode, inclusive, ora encantar, ora entristecer a um mesmo observador...

Para expressar algo que transcende a lógica, faz-se necessária uma linguagem também transcendente. E o jogo adulto tem essa séria missão de dizer o indizível. É a comunicação do êxtase.

Muitas vezes não é o que dizemos que convence, mas sim a maneira de dizer, o sentimento que se coloca que de alguma forma transparece e traduz o que quer dizer. Cem páginas talvez não digam o que um só gesto pode exprimir, porque num simples movimento nosso ser total pode vir à tona. Esse é o jogo da vida.

Compreender que a vida é um jogo é sintonizar-se com toda uma concepção de vida mais flexível e compreender a beleza e a grandeza do ato quando o homem não está separado de si mesmo, mas inteiramente presente no que faz. É finalmente ter a convicção de que o ser humano pode realmente ser uno.

É necessário um olhar amplo e cristalino para compreender a vida como ela é e para perceber como se forma um homem .

Compreender como o ser humano é múltiplo em um só, decifrar esse caleidoscópio humano se torna cada vez mais uma necessidade e um desafio. E no viver lúdico repousam as possibilidades da vitória.

Para concluir quero dizer que propor o jogo como forma de vida é parte de uma luta mais geral por um mundo novo, por um novo regime econômico e político, por um homem novo.

E, como já foi dito que quem quiser aprender a jogar encontra uma boa professora na natureza chamo a atenção para um grande ensinamento que ela vem nos trazendo, que é viver o presente. Fazer hoje o que tem que ser feito.

A natureza não deixa nada para depois, ensinando-nos o aqui e agora.

CONCLUSÃO

Ao longo deste gratificante trabalho, pude me aproximar de algumas conclusões que passo a relatar a seguir.

A primeira é a certeza de que o jogo é coisa muito séria, ou ainda, de que não há nada mais sério, comprometido e exemplo de ordem do que o jogo.

O jogo é, para a criança, seu trabalho e seu divertimento, seu oxigênio e seu alimento. É através dele que a criança cresce, se conhece e se reconhece, transformando-se em "gente grande".

É aqui que ela aprende a trabalhar, a dar, a receber, a ser.

Também pude perceber que o jogo é a fonte primeira de todas as atividades humanas superiores. Pelo jogo a humanidade se desenvolve.

Portanto, o adulto, também ele, tem no jogo, sua possibilidade de ascendência e evolução, na medida em que, vivendo ludicamente, pode estar, a todo instante, recriando o ato do Criador.

O jogo é portanto, a um só tempo: porta, ponte, escada. Tempo, mestre, professor. Conhecimento, arte e religião. Criação e recriação.

Aprender a reconhecê-lo e valorizá-lo tornase vital para todos que almejam a conquista de um mundo novo e melhor.

Este mundo melhor, no entanto, não surge de uma hora para outra. É preciso batalhar para conquistá-lo.

É assim como fazer uma colcha de retalhos.

Para fazer uma colcha de retalhos é preciso paciência. Muita paciência. As coisas acontecem devagarinho. Ponto por ponto. Linha por linha. Retalho por retalho.

No início é duro. Cada retalho parece mínimo perto da onde se pretende chegar. Cada ponto parece infinitamente insignificante. Mas é preciso perseverar.

Há dias em que o desânimo é tanto que apenas se alinhava um ponto. Há ainda aqueles em que não se alinhava nenhum. É inevitável. Mas é bom lembrar que em determinados momentos o pouco pode ser muito, pois representa o tudo possível.

Acontece que de repente, quando menos se espera, a colcha começa a tomar forma, a ganhar corpo.

É um momento alegre e bonito, mas também perigoso, pois é um momento bastante sujeito à acomodação.

São aqueles momentos em que porque a situação não está mais tão ruim, esquece-se de que ainda não está totalmente boa.

Faz-se necessário continuar. Ponto por ponto... Linha por linha...

O que quero dizer com essas metáforas é que o sonho de um mundo melhor se conquista aos poucos e com muita luta. É uma batalha.

E que mesmo que nosso trabalho possa parecer pequeno ou "infinitamente insignificante", ele pode também ser infinitamente valioso se ele puder ser um jogo para nós. Se pudermos expressar no nosso trabalho o máximo de nossas capacidades e potencialidades, se pudermos estar inteiros, ele se tornará grandioso.

Se a fome, a miséria, a corrupção existem. Se a educação não é para todos e a educação física insiste em apoiar-se em paradigmas antigos e ultrapassados. Isso não é motivo para desânimo ou desistência.

O mundo há de ser melhor. A vida há de ser boa. O novo há de vencer. A luz há de brilhar em todo lugar.

Se isso parece ser ideais distantes, que não dizem respeito a cada um, é bom lembrarmo-nos que a única certeza de mudança que podemos ter somos nós mesmos.

Sei que a única certeza de transformação que posso ter sou eu mesma, mas também posso desejar que todas as pessoas se transformem, que todas descubram em si o caminho do "beijo transformador", que as transportarão do corpo do sapo para o corpo do príncipe.

Portanto, para concluir, quero deixar registrado o meu desejo de que cada um de nós possa, à sua maneira, encontrar um meio de se transformar e colaborar na construção desta nova sociedade emergente, desse mundo novo, mais justo, mais harmonioso, mais pacífico.

O mundo com o qual muitos de nós sonham, está bem perto, ao alcance de nossas mãos, dentro de nossa consciência. Aqui e agora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda, *Filosofando: introdução à filosofia*, São Paulo, ED. Moderna, 1986.
- BOS, Alexander, *Desafios para uma pedagogia social*, São Paulo, Ed. Antroposófica, 1986.
- CAÑEQUE, Hilda, *Juego e Vida*, Buenos Aires, Ed. El Ateneo, 1993.
- CHATEAU, Jean , *O Jogo e a Criança*, São Paulo, Ed. Summus, 1954.
- GARAUDY, Roger, *Dançar a Vida*, Rio de Janeiro, Ed. Nova Fronteira, 1980.
- GARKOV, Adriana, *Jogos Tradicionais na Cidade de São Paulo: recuperação e análise da sua função pedagógica.*, dissertação (mestrado) Unicamp, 1990.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, São Paulo, Ed. Perspectiva, 1980.
- LORENZETTO, Luiz Alberto , *O Corpo que Joga o Jogo do Corpo*, tese (doutorado) Unicamp, 1991.
- MELO, Maria Elina Costa, *A Construção de Regras no Jogo Infantil: um estudo em aulas de educação física da primeira e segunda série do primeiro grau.*, dissertação (mestrado) Unicamp, 1993.
- MOTTA, Júlia, *Jogos: Repetição ou Criação?*, Ed. Plexus, 1994.
- PIAGET, Jean, *O Julgamento Moral da Criança*, São Paulo, Ed. Mestre Jou, 1932.
- ROCHA, Maria Sílvia Pinto de Moura Librandi da, *A Constituição Social do Brincar: modos de abordagem do real e do imaginário no trabalho pedagógico*, dissertação (mestrado) Unicamp, 1994.

312.154/2.647