

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE

DO LUDICO PARA O LUDICO

Prof. Wilson de Oliveira Vianna Jr.

Orientador: Prof. Mestre Doutorando

Antonio de Pádua Bafero

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE

DO LUDICO PARA O LUDICO

Prof. Wilson de Oliveira Vianna Jr.

Orientador: Prof. Mestre Doutorando

Antonio de Pádua Bafero

CAMPINAS, 1993

INDICE

INTRODUÇÃO 04

CAPITULO I - O LUDICO TRANSCENDE A COMPETICAO

1.1. O Ludico 05

1.2. O Ludico 06

CAPITULO II - A ORIGEM DO JOGO

2.1. O Jogo 07

2.2. O Jogo 08

CAPITULO III - O JOGO DE VOLEIBOL

3.1. Ludicidade e a natureza do Voleibol 18

3.2. Jogo de Voleibol: origem/desenvolvimento 20

CONCLUSAO 24

BIBLIOGRAFIA 27

Monografia apresentada à Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Coordenadoria de Pós-Graduação, como exigência parcial para conclusão do curso de Especialização em "Ciências do Esporte", orientada pelo Prof. Mestre Doutorando Antonio de Pádua Báfero.

INDICE

INTRODUÇÃO	04
CAPITULO 1 - O LÚDICO TRANSCENDE A COMPETIÇÃO	
1.1. O Lúdico	06
1.2. O Lúdico e o Esporte	10
CAPITULO 2 - A ORIGEM DO JOGO E SEU DESENVOLVIMENTO	
2.1. O Jogo	12
2.2. O Jogo e o Esporte	16
CAPITULO 3 - O JOGO DE VOLEIBOL	
3.1. Ludicidade e a natureza do Voleibol	18
3.2. Jogo de Voleibol: origem/desenvolvimento	20
CONCLUSÃO	24
BIBLIOGRAFIA	27

INTRODUÇÃO

Com o presente estudo pretende-se analisar o voleibol frente a ludicidade.

Muitas propostas e questões são colocadas acerca do assunto, no entanto, este estudo não pretende encontrar respostas que consigam fechar definitivamente tal situação e sim, a certeza de que será possível refletir sobre a questão de uma maneira mais clara, o que implica em uma mudança de atitudes por parte do professor.

Para este estudo recorreu-se a uma análise necessária acerca do lúdico, o que veio confirmar a sua presença em todas as esferas do desenvolvimento e das atividades humanas, principalmente esportivas.

Pode-se perceber segundo MAGILL⁽¹⁰⁾ que a ludicidade não se manifesta em um espaço específico e que tal comportamento é considerado subversivo e conflitante na instituição chamada escola e dentro dos ambientes esportivos. No entanto, percebe-se que estes espaços utilizam-se de estratégias relacionadas à atividade lúdica, não só em disciplinas como Matemática e História, mas também na Educação Física e nos Esportes cuja essência de seus conteúdos está no jogo.

Com a tentativa de pesquisa pretende-se que este estudo dê origem a um conhecimento, onde a ludicidade deva ser

resgatada, em relação a atividade esportiva e seja repensado o seu objetivo.

A ludicidade que se procura no jogo não deve ser comparada com o espírito de competitividade que vem sendo encontrado, mas com o jogo desinteressado.

Segundo Leif^(e), essa retomada de consciência da ludicidade, torna-se necessária, uma vez que encontram-se rostos amedrontados dos nossos jovens, rostos estes atormentados pela exigência e eficácia, fazendo coisas sem rir e entender.

Após a Revolução Industrial, o homem transformou-se em um ser com domínio sobre a natureza, descobrindo a sensação da força, distinguindo a sensação de esforço penoso exigido no trabalho.

Tudo passou então a ser um meio, para impreravelmente obter-se um fim.

A produção e o consumo tornaram-se condições de existência humana e outros valores passaram a ser relegados.

O adulto passou a ser definido nos termos da racionalidade, dentro da realidade da existência e da preocupação do mundo econômico. Assim, o indivíduo passou a desempenhar um papel unívoco, inserindo-se nas suas obrigações e em seu objetivo.

Diante desta situação pergunta-se se seria possível o homem passar a ser definido por sua individualidade?

A racionalidade, num primeiro momento, eliminou a brincadeira das atividades sérias do homem. Com o passar do tempo, o homem resolveu absorver a brincadeira dando-lhe a seriedade.

de das organizações do trabalho.

O espírito de competição lúdica⁽¹³⁾, enquanto impulso social é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento.

CAPITULO 1

O LUDICO TRANSCENDE A COMPETIÇÃO

No entanto, o espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação.

1.1. O Lúdico

Provavelmente, esta opinião é contrária à atitude po-

Após a Revolução⁽¹⁴⁾ Industrial, o homem transformou-se em um ser com domínio sobre a natureza, descobrindo a sensação da força, distinguindo a sensação de esforço penoso sofrido no trabalho.

Tudo passou então a ser um meio, para impreterivelmente obter-se um fim.

A produção e o consumo tornou-se condição da existência humana e outros valores passaram a ser relegados.

O adulto passou a ser definido pela racionalidade, dentro da seriedade da existência e da preocupação do estar-no-mundo acaba preenchendo com seu trabalho um papel unívoco, inserindo-os nas suas obrigações e em seu objetivo.

Diante desta situação pergunta-se se seria possível o homem passar a ser definido pela sua ludicidade?

A racionalidade, num primeiro momento, eliminou a brincadeira das atividades sérias do homem. Com o passar do tempo, o homem resolveu absorver a brincadeira dando-lhe a seriedade.

de das organizações do trabalho.

O espírito de competição lúdica⁽¹⁴⁾, enquanto impulso social é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento.

As formas básicas da competição esportiva se mantêm constantes através dos tempos.

No entanto, o espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação.

Provavelmente, esta opinião é contrária à atitude popular atualmente dominante, segundo a qual o esporte constitui a apoteose do elemento lúdico em nossa civilização.

A vida social moderna está sendo cada vez mais fortemente dominada por uma característica que tem alguma coisa em comum com o jogo e dá a ilusão de um fator lúdico fortemente desenvolvido.

Para Salgado⁽¹⁴⁾ é evidente a necessidade de se resgatar a dimensão lúdica, adormecida durante o transcorrer do tempo, no homem. Esse adormecimento, muitas vezes foi provocado pela presença marcante da competição.

Além das mudanças na forma de se valorizar as ações humanas, pelas transformações sociais marcantes no decorrer da História, para se compreender posteriormente o elemento lúdico dentro de contextos mais específicos, se faz necessário conhecer-se as características do que se entende por lúdico, tanto em sua expressão mais evidente, o jogo, como em sua natureza universalizante, que permite detectá-lo em infinitas, se não em todas as

atividades humanas.

O jogo possui algumas características próprias (?), que se fazem relevantes. A primeira delas é o fato de ser livre, o jogo, em suas formas puras, não aceita sentidos obrigatórios ou sequer que as participações aconteçam de forma compulsória. O indivíduo joga por querer jogar, e adota os meios, peculiares ao jogo, que entender por bem, adotar;

Como segunda característica, nota-se o fato de que o jogo "não é vida real", é o "faz de conta". Na situação do jogo cria-se uma lacuna na realidade cotidiana, permite, o jogo ao jogador, uma evasão temporária da vida corrente;

Como terceira característica, Huizinga afirmar ser o jogo capaz de "absorver o jogador de maneira intensa e total", como de fato observa-se reações vultuosas dos jogadores quando envolvidos pelo jogo, reações estas muitas vezes exageradas para a realidade da situação, se numa análise lógica, desprovida da atenção de que não se está vivendo, momentaneamente que seja, dentro da realidade, em verdade, se está jogando;

A quarta característica do jogo para Huizinga, reside no fato de não existir interesse material imediato no jogo, com o qual não se pode obter lucro. O jogador ao realizar alguma ação que lhe confere sucesso não tem retorno. O único retorno natural é sob a forma do prazer em se atingir o sucesso;

Como mais uma característica (?), a quinta, portanto, observa-se que o jogo acontece dentro de limites espaciais e temporais, bastante definidos, marcados por fronteiras ora físicas, ora imaginárias, ora por marcos temporais, todos eles regi-

dos pelas regras peculiares ao jogo, seja qual for;

Finalmente, tais regras conferem ao jogo uma certa ordem, que é a **sexta** e última das características do jogo, e talvez uma das mais importantes. A ordem faz do jogo algo atrativo pelo desafio que lança e pela igualdade de direitos oferecida aos opositores;

Além dessas características do jogo, Huizinga relaciona as características lúdicas, embutidas nas anteriores seriam elas a **ordem** da qual já se explorou, a **tensão**, contra a qual o jogador luta para livrar-se, enquanto não atinge o sucesso, seja em determinada ação do jogo ou nele como um todo, o jogador não se liberta da possibilidade contrária: a derrota. O **movimento** aparece como a terceira dessas características lúdicas, sem o qual não pode o jogador buscar "escapar" da tensão estabelecida, o que vem ligar a quarta situação, a **mudança**, as inversões estratégicas são sem dúvida a alma do jogo, fingir parece ser a arma fundamental do jogador, nascida do rudimento do "fazer de conta" anteriormente visto;

Devido à organização característica do jogo, imposta por suas regras, cria-se a atmosfera peculiar ao jogo e os marcos temporais também peculiares, que concedem a **solenidade** ao momento lúdico, que é a quinta das características lúdicas, por motivos similares os eventos do jogo vão se dando de forma cadenciada, dentro de uma alternância de situações, ora imposta pela regra, ora pelos oponentes, o que estabelece um **rítmo** ao jogo, sendo este **rítmo** a sexta das características lúdicas, segundo Huizinga.

Finalmente, não se pode conceber atividade lúdica desassociada de prazer, que gera de maneira observável ou não, entusiasmo por parte de seus participantes, entusiasmo este que vem a ser a sétima e última das características lúdicas propostas por Huizinga.

1.2. O Lúdico e o Esporte

O jogo^(*) é a matriz do jogo agonista e do lúdico-agonista.

Todos ^(*) os tipos de jogos, normalmente, originam-se no ludismo.

Lemos & Ravanello^(*) afirmam não ser difícil comprovar que a maiorias das modalidades, que compõem o universo dos desportos competitivos, tiveram origens em brincadeiras e jogos lúdicos. Em senso comum, no entanto, o desporto é encarado como uma total negação a qualquer efetivação de ludicidade, o que inegavelmente constitui um paradoxo. Na verdade, o que se coloca como contraditório não é a realidade dura da competição em contra-ponto a descontração e alegria que o jogo tem de natural, e sim, o fato de apenas se conceber os jogos desportivos como situações de combate, onde, principalmente seus insucessos tenham uma conotação terrivelmente negativa. O jogo vulgarmente é entendido como "guerra", quando não se transcende a visão simplista do espectador alienado do mais profundo motivo de sua existência: Dar prazer ao jogador, somente pelo fato de jogar.

Santin^(*) diz: "O primeiro objetivo é produzir um a-

tleta, mas o objetivo máximo será produzir um vencedor". E com essa meta corriqueiramente cai-se em equívocos no tocante a formulação de objetivos.

Não raro se faz confundir o prazer de jogar com o prazer de vencer. E sempre desejável alcançar a vitória, porém, para que essa busca almeje patamares mais elevados, é necessário que o prazer produzido pelo jogo supere o desconforto das inevitáveis (e até necessárias) derrotas, pelas quais a trajetória das maiores conquistas obriga o atleta a passar.

"Interessa caracterizar o que representa para o homem o aspecto lúdico-agonístico contido dos termos. Do lúdico para o agonístico ocorrerá uma transição do divertimento para a competição organizada", (*), diz Canfield. Como menciona o autor, o esporte é o ponto intermediário entre a competição acirrada e o brinquedo, quando difere como agonístico o desporto competitivo, lúdico os jogos e brincadeiras e, lúdico-agonístico o esporte, da forma como acima se referiu.

Numa última estância, o desporto em seu mais alto nível, torna apresentar características de sua origem lúdica, demonstradas pelo prazer e pela liberdade criadora que se instala, uma vez que o domínio sobre as diversas situações muito se aproxima da perfeição, gerando descontração por parte dos jogadores, como foi na origem. Esse não deveria ser o ideal a ser perseguido: mesmo em situação competitiva encontrar-se prazer puramente na ação de jogar? Parece que esse conceito somente pode ficar claro, quando, ao analisar o esporte de alto nível, o indivíduo consiga transcender ao ato de competir.

CAPITULO 2

A ORIGEM DO JOGO E SEU DESENVOLVIMENTO

2.1. O Jogo

O jogo pode ser considerado (7) como uma atividade ou ocupação voluntária, a qual é exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço.

O jogo (7) é acompanhado de um sentimento de alegria, tensão e de consciência de ser diferente da "vida quotidiana".

No entanto, (14) para que essa ação liberada não se perca em repetições monótonas é preciso que se imponha regras, mais estritas do que as necessidades às quais o jogo escapa.

A regra (14) por sua vez parece atrair para si tudo o que é verdadeiramente característico do jogo: a trapaça. Wallon coloca também a questão do sucesso, onde o mesmo substitui os interesses reais pelos quais motivações poderosas se mobilizam na vida cotidiana.

Quanto as virtudes do jogo, podemos dizer que uma das maiores é a democratização das relações: a fortuna e a autoridade não resistem ao jogo - o melhor ganha. No entanto, o jogador entra imediatamente em uma nova contradição; para que o sucesso

seja reconhecido, é preciso ganhar alguma coisa no jogo. Ao jogo associa-se, de forma inteiramente natural, a "aposta". Contudo, a aposta ameaça, a todo instante, fazer do jogo um novo ofício. Partindo desse ponto de vista, o esporte é sempre profissional. A aposta faz do jogo um esporte e devolve ao sucesso a dimensão social que ele inicialmente tinha: a missão de negar.

A intensidade do jogo⁽⁷⁾ e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. Contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo, ainda de acordo com Huizinga.

O jogo⁽¹³⁾ tem sua origem na assimilação funcional à margem das situações de adaptação propriamente ditas, ou seja, a uma espécie de simples funcionamento por prazer.

No que se refere a ludicidade⁽¹¹⁾ é necessário acrescentar-se que quando a criança não brinca, ela se entrega a manifestações de ordem corporal, desprovida de sentido, inscritas no registro da repetição, as quais são o acompanhamento obrigatório das psicoses infantis, tratando-se da "carência lúdica". Sendo assim, a finalidade da terapêutica é, sem dúvida, a de levar a criança ao desenvolvimento de uma atividade lúdica.

O jogo⁽¹³⁾ da criança é a forma infantil de capacidade humana de experimentar criando situações-modelo e de dominar a realidade experimentando e prevendo.

O jogo, durante a infância, para Piaget⁽¹³⁾ está dividido, em seis fases, que se vão sucedendo gradativamente:

Numa primeira fase das adaptações puramente reflexas,

as manifestações que se podem relacionar com jogo, permitem inicialmente que instale-se alguma dúvida se realmente são ou não jogo, devido a importância à sobrevivência das ações desta fase. No entanto, alguns elementos lúdicos podem ser observados, como exercícios fora das ações reflexas de sobrevivência (sucção a seco), onde se estabelece um prolongamento do prazer de mamar, por exemplo;

Imediatamente após esta primeira fase, estabelece-se uma segunda fase, durante as primeiras lalações poder-se-ia detectar a presença dos "jogos da voz", ainda segundo Piaget, como sinais da presente ludicidade nesta fase, os movimentos de cabeça e das mãos acompanhados de sorrisos de divertimento, podem induzir a concluir-se que a criança já faz coisas pelo prazer de fazê-las. Esta fase Piaget relacionou como a das reações circulares primárias;

Em sequência aparece ⁽¹²⁾ a fase das reações circulares secundárias, terceira fase portanto, onde o prazer que acompanha as ações da criança, normalmente indicado pelas manifestações de alegria da mesma, pode ser detectado também, durante a manipulação de objetos, prazer este que pode-se entender como "prazer funcional" como sugere K.Buhler, ou ainda o "prazer de ser a causa" assim dito por K.Gross;

Como quarta fase, instalam-se sequências de combinações de ações em determinadas circunstâncias (hora de dormir, das refeições, etc...), está criada a **ritualização**, a criança brinca ao sujeitar suas ações à orientações externas, que ela

aprende e passa a valorizar. Piaget relaciona esta fase como a da coordenação dos esquemas secundários;

A penúltima fase desta primeira infância é marcada pelo surgimento do símbolo lúdico, porém sem a consciência do "fazer de conta". A criança diverte-se em combinar, também de acordo com as circunstâncias, gestos sem relação, a ritualização, notada na fase anterior, é acentuada;

Por fim, o símbolo lúdico desliga-se do ritual, deflagrando-se enfim a consciência do "fazer de conta" o "como se". A criança passa a entender que ao brincar ela abandona a rigidez do real e mergulha num universo de simulação onde não necessita seguir ordens temporais outras, para se exercitar as ações que lhe tragam o prazer de fazê-las.

Durante o segundo período⁽¹²⁾ do desenvolvimento da criança (6 a 7 anos), ou seja, a partir da aquisição sistemática da linguagem assiste-se ao sucessivo aparecimento de uma série de formas novas de símbolos lúdicos, onde a criança reproduz em si mesma, graças ao jogo de correspondências estabelecidas entre o eu e os outros.

No período compreendido entre os sete a oito anos e onze à doze anos pode-se notar o declínio evidente do simbolismo, em proveito quer dos jogos de regras, quer das construções simbólicas cada vez mais deformantes e cada vez mais próximas do trabalho seguido e adaptado;

No adulto pode-se dizer que o jogo conserva apenas alguns resíduos dos jogos de exercício simples e dos jogos simbólicos, dando lugar ao jogo de regras, desenvolvendo-se durante

toda a vida (esportes, xadrez, jogos de cartas etc.).

O jogo de regras é considerado como a atividade lúdica do ser socializado, uma vez que nesta fase surge o pensamento, do mesmo modo a regra substitui o símbolo e enquadra o exercício no momento em que certas relações sociais se constituem.

Salienta-se,⁽¹¹⁾ que a construção de "modelos" científicos no espírito do adulto e pelo espírito do adulto depende tanto do imaginário quanto de um procedimento experimentalista. Para a criança, com maior razão, trata-se apenas de fazer "como se" a realidade se deixasse dominar.

2.2. O Jogo e o Esporte

Este capítulo tem por finalidade abordar a dialética jogo/esporte: são terminologias que têm causado, no âmbito da Educação Física inúmeras interpretações e controvérsias.

Para os não afeitos à terminologia da Educação Física, parece existir alguma sinonímia entre os dois termos dando ao jogo, quase sempre, caráter de disputa, e ao esporte, uma ligação imediata com quaisquer atividade físicas e a disputa.

Em posição diametralmente oposta, os profissionais da Educação Física, entendem esses termos de forma bem mais segmentada, dando ao esporte caráter de competição, de busca de marcas e resultados, o que o distancia do conceito de jogo, que tem um forte caráter lúdico, isto é, a livre participação, satisfação e prazer para os indivíduos envolvidos.

Segundo Ferreira⁽⁶⁾, a palavra **Esporte** (do inglês SPORT), tendo como sinônimo "Desporto", designa, "O conjunto dos exercícios físicos praticado com método, individualmente ou em equipes", enquanto que o **Jogo** (do latim JOCU, "gracejo" ou "zombaria", que tardiamente tomou o lugar de LUDUS) tem por significado: "Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho; brinquedo; passatempo; divertimento". Convém observar-se a definição que Ferreira dá a **Método** (do grego METHODOS): "Caminho para chegar a um fim. Programa que regula previamente uma série de operações que se devem realizar, apontando erros evitáveis, em vista de um resultado determinado" e, ainda o significado da palavra **Lúdico** (do latim LUDUS, jogos, divertimento): "Adjetivo referente a, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos."

Destes conceitos pode-se colher duas conclusões que podem diferenciar os termos Esporte e Jogo, para efeito de compreensão, respectivamente: O esporte necessita de um método para se caracterizar como tal, o que implica na obrigatoriedade da existência de um objetivo a ser alcançado, enquanto que o jogo necessita da presença do divertimento (brinquedo), que indica sua essência lúdica peculiar, pelo prazer que proporciona a quem joga.

Como se observa, não é fácil num primeiro momento, entender o que é esporte e o que é jogo. E um exercício ao qual os profissionais da Educação Física tem se dedicado nestes últimos anos. No entanto, para este estudo, é preciso ficar bem claro que o esporte e o jogo possuem conotações diferentes.

CAPITULO 3

O JOGO DE VOLEIBOL

3.1. Ludicidade e a natureza do voleibol

Neste capítulo aborda-se a ludicidade e a natureza do voleibol, uma vez que a prática deste esporte muito tem contribuído para o desenvolvimento motor do ser humano, embora a sua aprendizagem venha sendo mal interpretada em razão dos objetivos mal formulados.

O desenvolvimento motor⁽¹³⁾ é percebido através das modificações qualitativas nos indivíduos. A intensão lúdica do jogo de voleibol, estimula essas modificações. No entanto, esta observação pode não ser verdadeira, uma vez que a manifestação do lúdico, sufoca-se em meio à performance esportiva, às habilidades motoras e sequências pedagógicas que trazem como marcas muitas vezes lembranças de uma experiência pessoal.

Léo Buscaglia⁽¹⁴⁾ relatou: "Se não sabemos atirar uma bola, aprendemos a jogar a bola da melhor forma que pudermos. Mas não era assim: estava sempre procurando a perfeição".

Quando ouvimos relatos como estes, provavelmente de gordinhos, menos habilidosos, mais lentos ou menos atentos, percebemos que os mesmos não tiveram a oportunidade de manifestar

suas dimensões lúdicas de maneira intensa.

A falta de ludicidade tanto no âmbito escolar quanto na atividade esportiva, já fora detectado por vários autores: não há espaço para o lúdico dentro do convencional.

Em muitos casos o professor nem mesmo entende ou toma conhecimento do que realmente acontece com seus alunos, pois a atividade lúdica desenvolvida por iniciativa dos próprios alunos não é entendida e nem sequer acompanhada por ele.

Diante desse quadro, afirma-se que dentro da iniciação e até mesmo do treinamento do voleibol pode-se explorar ao máximo o fenômeno lúdico, uma vez que os profissionais envolvidos compreendam que, a forma pedagógica é apenas um meio para que se possa atingir um fim, muito mais que o jogar bem, é ter o prazer de jogar.

Santin⁽¹⁴⁾ coloca: "aprender o esporte brincando não seria um caminho para reencontrar muitas harmonias perdidas através dos pesados regulamentos e técnicas impostos às atividades esportivas?"

As modalidades esportivas não devem ser abolidas, mas sim repensadas juntamente com seus conteúdos e objetivos.

As reflexões do dia-a-dia, sobre a relação do lúdico num espaço que o nega e a forma adotada para sua manifestação, por vezes restrita, reprimida e condizentes à realidade social levará a uma perfeita compreensão da prática do voleibol buscando caminhos, ousadias, não deixando ser dominados pela lógica da produtividade, caminho este que levará a redescobrir o lúdico perdido dentro do adulto, levan-

do assim a compreendê-lo melhor na criança. Conforme os ensinamento de Gutton (14), onde esclarece que "o jogo estabelece uma relação privilegiada entre o corpo da criança e o que o circunda, pelo gesto lúdico, a relação de objeto se inscreve no espaço e no tempo", pode-se dizer que o voleibol está ligado diretamente à atividade lúdica, uma vez que, por ser uma atividade que implica numa sequente e dinâmica alternância de situações, o domínio sobre as noções espaço-temporais associadas as exigências da regra, coloca o praticante em tal estado de entrega que suspende, quando estabelecido, ligação deste com a existência social, regular e cotidiana (do mundo concreto).

3.2. Jogo de Voleibol: Origem/Desenvolvimento

Idealizado no final do século passado, pelo norte americano Willian George Morgan, o Voleibol teve uma rápida e bem sucedida evolução entre os esportes mais populares, talvez devido a simplicidade de sua intenção maior: Não deixar a bola cair.

Ao final do século passado, as atividades esportivas principais nos Estados Unidos, eram o futebol americano e o beisebol, jogados nos meses quentes. Durante o inverno, devido ao frio e a neve, não se conhecia nenhum esporte coletivo que se pudesse jogar em locais fechados, até que em 1891, James Naismith, da International YMCA training school de Sprigfield, Massachusetts, inventou o BASQUETEBOL. O novo esporte mostrava-se mui-

to bem indicado para pessoas jovens, pela intensidade e entusiasmo que promovia, contudo alienava de sua prática as pessoas de mais idade e, portanto, com menor vigor físico.

Em 1895, William G. Morgan, ex-aluno de Springfield (Onde ingressou a convite do próprio Naismith), e então diretor do departamento de atividades físicas da YMCA de Holyoke, Massachusetts, ministrava aulas a um grupo de senhores (com idades que iam de 40 a 50 anos), que pelo seu grande número de integrantes, carecia de alguma forma de recreação e descontração, que pudesse ser desenvolvida por um grande número de participantes em ambientes fechados (devido, novamente ao inverno), tivessem um grande teor motivacional e ainda, que respeitasse os limites individuais de seus participantes, esse último item eliminava o basquetebol das alternativas de Morgan. Pensou em adaptar o tênis de campo, porém, os implementos (raquetes e bolinhas) e o reduzido número de participantes que podem praticá-lo simultaneamente o inviabilizaram, mesmo assim se conservou dessa idéia a rede, que separa os grupos evitando os contatos pessoais, posta em posição mais alta (o bordo superior a 1.98 m de altura), pouco acima da cabeça de um homem alto, e se jogar com qualquer número de jogadores que usariam as mãos para rebater a bola, a qual deveria ser maior que a de tênis. Primeiramente tentou-se usar a bola do basquetebol, porém pelo seu peso e rigidez mostrou-se imprópria pela agressão que representava para as mãos e pulsos dos jogadores, como alternativa retirou-se a cobertura de couro, utilizando-se apenas a câmara de ar.

Assim iniciou-se a prática de um jogo, inicialmente

batizado com o nome de *minonette* (não se conhece nem o significado, nem a origem desta palavra), logo mudado, em ocasião de primeira exibição do jogo, numa convenção da International YMCA em Springfield, por sugestão do Dr. A.T.Halstedt, professor daquela escola, para **VOLEIBOL**, uma vez que o princípio básico do jogo era o de não permitir que a bola caísse, por meio de **vo-leios**. Se jogava informalmente⁽²⁾ e com qualquer número de jogadores que, golpeando a bola com as mãos, faziam-na passar de um lado para o outro por cima da rede, evitando que caísse em seu próprio campo. Pouco a pouco, a medida que se ia jogando, foi se esboçando uma normatização, tendo seu primeiro regulamento impresso em 1896, na revista *Physical Education*, em artigo de J.Y.Cameron, diretor da YMCA de Buffalo, N.Y., sob o título de "O esporte original do voleibol", onde também figurava uma descrição do jogo.

Com a prática do jogo, foi se fazendo necessária sua normatização. Como característica de qualquer jogo, a adaptação, das normas do jogo a partir das propostas feitas pelos indivíduos envolvidos. Rotineiramente a regra vai sendo adaptada segundo as necessidades que a vivência vai exigindo, de forma até mesmo institucionalizada. Tal adaptação foi tornando a regra do jogo muito rígida e cada vez mais foi afastando-o de sua identidade lúdica, exatamente pelo fato de ter criado dificuldades para se jogar, que vieram tirar dele o prazer que originalmente proporcionavam a seus praticantes.

Nasce a dialética entre a técnica do jogo e a normatização. Dialética esta que se tornaria tensa com o passar do tem-

po.

O jogador passou a jogar muito mais preocupado em não infringir a regra do que em tirar dela proveitos a seu favor ou, dominar o jogo em si a partir das normas, ao invés disso, selecionou-se, naturalmente ou não, ações e movimentos que asseguravam a isenção das punições e apresentavam rendimento altamente apreciável. Estava criado o jogador adestrado, um exímio executor de movimentos estereotipados, com um punhado de soluções pré-estabelecidas para as infinitas possibilidades do jogo, encontrando como motivação, somente o alívio de "não fazer o errado", em detrimento de se fazer o ótimo para cada situação, ação essa que lega prazer ao indivíduo.

Mais tarde, pode-se enfim assistir uma etapa mais avançada desta evolução, onde a intenção do jogo, a normatização e a proficiência dos jogadores, estão em uma simbiose mais elevada. Uma vez compreendidos num mesmo contexto, influenciando-se mutuamente, quanto maior a harmonia entre estes elementos, melhor a dinâmica e a fluidez do jogo, e por consequência, maior satisfação para o indivíduo que o pratica.

produziam manifestações de entusiasmo tão significativas como as primeiras.

A criatividade, ainda salientado o traço lúdico do jogo, se apresentava de forma notável tanto nas ações de ataque, quanto nas decisões finais dos atacantes.

CONCLUSÃO

Dentro da alta competição desta modalidade, assim como em outras de traços lúdicos, atualmente o que se vem notando é a valorização do jogador criativo, que apresenta grande qualidade e performance de movimentos, não por possuir gestos extremamente exatos devidos a um adestramento anterior, mas sim por jogar naturalmente, o que lhe permite dominar sua movimentação de acordo com o ambiente apresentado nos diversos momentos do jogo, sem ficar restrito a gestos e ações anteriormente criados para essa ou aquela situação. Pode-se usar como exemplo, da maior afinidade com o tema, a seleção brasileira de voleibol masculina, que atingiu nestes dois últimos anos o limite das aspirações de uma equipe de alto nível competitivo, o que pode derrubar quaisquer contestações a cerca de seu rendimento, tanto coletivo como individual. Na final Olímpica de 1992, pode-se assistir na equipe brasileira reações de pura alegria no transcórre da partida, coisa que muito se distanciava de reações similares em momentos de simples comemoração pelo resultado numérico final, era claro notar-se a existência de prazer nas atitudes dos jogadores, prazer muitas vezes mais externado nas ações de superação de situações inusitadas, que exigissem criatividade e capacidade adaptativa, que nas rotineiras demonstrações de vigor físico, embora estas fossem bastante significativas, contudo aparentemente não

produziram manifestações de entusiasmo tão significativas como as primeiras.

A criatividade, ainda salientado o traço lúdico do jogo, se apresentava de forma claramente notável tanto nas armadilhas de ataque, quanto nas decisões finais dos atacantes.

Não apenas o voleibol brasileiro mostrou isso em tais Olimpíadas, também vimos o basquetebol norte-americano demonstrar alegria e entusiasmo em sua forma de jogar de incontestável superioridade em relação as demais equipes. Outros exemplos poderiam ser dados, aos brasileiros contudo, torna-se fácil a compreensão dessa realidade, quando cita-se as seleções de futebol campeãs do mundo em 1958 (Suécia), 1962 (Chile) e 1970 (México) que jogavam, como relatava a imprensa da época, brincando.

Ora, porque então não se permitir ao iniciante, que o esporte no qual ingressa lhe seja ensinado dentro de uma atmosfera aprazível de satisfação e prazer, quando sabemos por fim que essa "alegria de jogar" não se contrapõe ao alto rendimento futuro? A reformulação dos objetivos não podem permitir que se ofereçam ambientes propícios tanto ao desenvolvimento da capacidade de adaptação como a da criatividade, uma vez que a excitação pelo lúdico além de ser a forma ideal⁽¹⁰⁾ e natural⁽⁷⁾ da formação de tais capacidades, ainda o faz proporcionando prazer ao educando?

Ao contrário, a experiência mostra a todo instante, diversos trabalhos de iniciação, onde os objetivos, seriamente atrelados ao rendimento em uma visão imediatista, impõem repetições infundáveis, ensaios exaustivos de arranjos coletivos de

elevada complexidade, movimentos estereotipados, entre outros desencontros com a natural maturação e conseguinte desenvolvimento motor dos iniciantes. Estes últimos vão executando todo um arsenal de exercícios e "drills", de maneira mecânica e gratuita, apenas movidos pela obrigatoriedade em obedecerem as ordens de seus orientadores, que estabelecem objetivos muito mais ligados a suas próprias aspirações e frustrações, que as reais necessidades de seus alunos. A partir de tais evidências, pelo resgate da valorização da essência lúdica do jogo de voleibol, e por se evidenciar que o jogo de voleibol torna-se mais atrativo, convidativo e interessante quando este gera prazer e isso naturalmente se dá pelo ludismo, conclui-se que:

- A ludicidade do jogo de voleibol, sugere uma reflexão para uma nova forma pedagógica de iniciação;

- A ludicidade do jogo, sugere ainda, repensar-se uma nova pedagogia para o seu treinamento;

- Este estudo fica aberto para novas propostas na iniciação desportiva e no treinamento para o alto rendimento.

BARBUCHTER, S. Voleibol-treinar jogando. Rio de Janeiro, no Livro Técnico, 1974.

FERREIRA, A.B.H. Novo Dicionário da Língua Portuguesa. 2ª Edição. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira S.A., 1966.

FRUZZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1960.

LEIF, J. & BRUNELLE, L. BIBLIOGRAFIA 1969- Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1973.

LENDOS, S.B. & RAVANELLO, J.C. Educação Física Escolar: da 1ª

1. ALBERTI, H. & ROTHENBERG, L. Ensino de jogos esportivos. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico S.A., 1984.

2. BOTTA, J.L. & BALLARDO, C.M. Voleibol: Técnica y Didáctica de los Fundamentos. Buenos Aires. Ministério de Educacion y Justicia, 1966. Edgar Blucher Ltda., 1984.

3. CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLLEY-BALL. Manual do Treinador. Brasilia, Ministério da Educação e Cultura, Secretaria de Educação Física e Desportos. Universitaria Ltda., 1980.

4. DIETRICH, K.; DURRWACHTER, G.; SCHALLER, H.J. Os grandes jogos - metodologia e prática. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico, 1984.

5. PIAGET, J.A. O julgamento moral da criança. Trad. de Elton

5. DURRWACHTER, G. Voleibol-treinar jogando. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico, 1974.

6. SALGADO, M. Lúdico: Prazeres, Conflitos e Reflexões. Unesp

6. FERREIRA, A.B.H. Novo Dicionário da Língua Portuguesa, 2ª. Edição. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira S.A., 1986.

7. HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1980.

8. LEIF, J. & BRUNELLE, L. **O jogo pelo jogo.** Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1978.
9. LEMOS, G.S. & RAVANELLO, J.C. **Educação Física Escolar: do lúdico ao agonístico.** Identificando diferentes posturas pedagógicas. Revista do Professor, Porto Alegre, Julho/Setembro, 1993
10. MAGILL, R.A. **Aprendizagem Motora: conceitos e aplicações.** São Paulo, Editora Edgard Blucher Ltda., 1984.
11. MANDEL, E. de J.; KOKUBUN, E.; TANI, G.; PROENÇA, J. E. de. **Educação Física Escolar: Uma abordagem desenvolvimentista.** São Paulo, Editora Pedagógica e Universitária Ltda., 1988.
12. PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança.** Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1978.
13. PIAGET, J.A. **O julgamento moral da criança.** Trad. de Elzon Lenardon, São Paulo, Ed. Mestre Jou, 1932.
14. SALGADO, M. **Lúdico: Prazeres, Conflitos e Reflexões.** Monografia. Universidade Estadual de Campinas, FEF, Campinas, 1991.