

Um modelo relacional da motricidade

Sérgio Oliveira dos Santos¹

Resumo: A expressão *In ludicrum convertere* procura representar um modelo relacional convergente nas práticas de jogos e esportes no espaço educativo, em torno de um elemento convergente, o lúdico. Jogar com a presença de música valorizando a ludicidade, considerar o esporte como expressão do potencial humano por seu caráter demonstrativo, olhar e valorizar aquele que joga mais do que o reduzido objetivo de superar o adversário, proporcionam modelos relacionais mais humanizantes

Palavras Chave: Lúdico. Jogo. Esporte. Modelo relacional. Motricidade humana. Humanização.

In ludicrum convertere: a relationary model of motricity

Abstract: *In ludicrum convertere* is an expression in Latin chosen to represent a convergent relationary model in practical of games and sports in the education space, around playfulness. Playing along music appreciating *ludere*, considering sport as an expression of human potential, and acting according to what being sport means, provide humanizing relationary models.

Keywords: Playful. Game. Sport. Relationary model,. Human motricity.

Introdução

A emergência da motricidade, em seus espaços próprios (ou na falta deles) crianças e jovens vivenciam os campos semânticos² do universo da linguagem do corpo. Corpos em movimentos, percebidos ou despercebidos, compreendidos ou ignorados, revelam a complexidade do Ser em busca de sua completude. E, neste emaranhado de relações corporais dialógicas, pelos seus movimentos, como estão as vivências dos corpos?

Se, como aponta STRIEDER (2002, 249):

“somos seres com linguagem, então também é valido dizer que: a maneira como linguajamos sobre o mundo, sobre a realidade, sobre e com o outro é a maneira de como construímos concretamente nossos espaços vivências.”

Nesse sentido, podemos arriscar a afirmação de que as vivências motoras e suas complexas relações, construirão os “modelos relacionais” definidos a partir da forma como linguajamos nossos corpos. A questão é com que qualidade e em que direção estão sendo construídas as linguagens motoras no espaço-escola. Que vivências/experiências são proporcionadas, valorizadas e/ou desejadas, e em que modelos relacionais estão fundadas?

É sobre estas questões, entre outras, que este artigo busca elucidar e analisar os modelos relacionais predominantes no espaço escolar nas atividades motoras e, em especial, as vividas nas aulas de Educação Física e suas práticas, na intenção de elegermos modelos mais humanizantes.

¹. Mestrando PPGE Metodista / Coord. da base e formação de judô da PMSCS.
sergio_oliveirasantos@hotmail.com

² “Dada a dificuldade em definir um gesto dançado, suponhamos que os gestos recortam na massa dos movimentos corporais alguma coisa como “campos semânticos” (dos linguistas), quer dizer, regiões de sentido onde é possível determinar (por oposição, por diferenciação) estruturas gestuais (como na língua, estruturas lexicais) Assim, parece possível localizar zonas de movimentos significativos do corpo ao nível do gesto, quer dizer, da quase articulação: andar, correr, respirar, olhar, etc.” GIL, J. (2004, p. 81).

Longe da pretensão de negar os modelos existentes ou um equivocado desejo de eliminá-los do processo educativo, saímos em busca de construir novos entendimentos a partir de novas leituras da realidade alicerçando como diretriz os fundamentos de humanização vivenciados na motricidade humana.

E por falar em motricidade humana, especialmente no espaço educativo, que, por definição é denominada educação motora³, cabe pensarmos sobre os fundamentos e essências que estão presentes em cada prática e experiência, que muitas vezes passam despercebidas pelos docentes, especialmente quando analisadas nos modelos relacionais dominantes e supervalorizados em torno de uma imagem fragmentada da realidade (contrária aos modelos sistêmicos) com tendências relacionais individualizantes e extremamente competitivas, de anulação do outro, muito mais voltadas ao movimento do Ser como produto do que o Ser que Move no sentido de Mais-Ser⁴.

Chegar a indicar fundamentos que possibilitem orientar as vivências motoras tendo em vista a humanização, no complexo campo dos significados da linguagem corporal, é o objetivo do presente trabalho.

Identificando os modelos relacionais nas práticas motoras na escola

O esporte e o jogo, ainda, representam os conteúdos dominantes das práticas motoras na escola. Dificilmente, senão improvável, encontraremos um currículo escolar onde a corporeidade não seja vivenciada, de alguma maneira, nas práticas de esportes e jogos. Não se trata de questionar a hegemonia deste tipo de prática ou mesmo o motivo de sua presença no espaço escolar. Cabe como proposta desta análise, estudar como estão dimensionados os seus modelos relacionais.

São constantes as queixas do tipo: “Fulano não passa a bola, é muito fominha” ou “o cara é muito cavalo, bate e empurra direto pra roubar a bola”, ou ainda “ela tá roubando, não aceita as regras, eu disse que não foi gol e ela já veio me batendo”. Estes, entre tantos outros discursos presentes no cotidiano, apontam que jogar nem sempre é divertido como se pensa. Porém, mais do que isso, revelam situações, nas práticas dos jogos-esportes, modelos formadores de relações de conflitos e de indiferença.

No ato de jogar e na prática esportiva, por sua própria natureza, existe o elemento de disputa, que promove a divergência em torno do desejo de seus praticantes, a oposição. A caracterização da disputa, nos jogos coletivos, fica evidente quando analisamos sua estrutura, que segundo BAYER (apud DAOLIO, 2002) pode ser entendida por uma lógica comum, os princípios operacionais, sendo estes de ataque: conservação individual e coletiva da bola, progressão da equipe e da bola em direção ao alvo do adversário e a finalização visando à obtenção do ponto, e em três princípios operacionais da defesa que são: recuperação da bola, impedir o avanço do time adversário e da bola em direção ao próprio alvo e proteção do alvo visando impedir a finalização da equipe adversária.

³ “É evidente o ramo pedagógico da ciência da motricidade humana e, como tal, a sua grande lição reside no fato de proporcionar espaço e tempo ao movimento da transcendência a um ser consciente de suas limitações e que ao superá-las encontra o sentido da vida.” SÉRGIO, M. “Educação motora: o ramo pedagógico da ciência da motricidade humana”. In: DE MARCO (2004, 166).

“Ajudar a viver o movimento da transcendência: eis o sentido das aulas de educação motora. Aulas difíceis e belas, onde se cria e convive com a incerteza, com a inquietação com o sonho, com a alegria, com a gratuidade, com a vontade firme de ir mais além”. SÉRGIO, M. *Motricidade Humana: Contribuições para um paradigma emergente*. Lisboa: Instituto Piaget. Sd. Pag 86.

⁴ “A motricidade humana manifesta um irreprimível movimento em direção à realização plena que se anseia, Ser humanamente é vir-a-ser, é ser mais e agir para que tal se concretize.” (FEITOZA, sd. p.96)

É evidente a disputa, tanto quanto é clara a divergência das intencionalidades⁵ neste modelo. A questão é: fica claro que modos relacionais são vividos no espaço-escola nesse sistema de disputa? Onde será colocado o foco de seus praticantes, no resultado da pontuação (final do jogo) ou na resolução de conflitos em busca de consensos solidários? Que contributo formador (valor-virtude) está se assentando nos seres que vivenciam os modelos relacionais nascidos da divergência da disputa em busca da superação do adversário? Serão contributos humanizantes? Como os adversários são entendidos e vivenciados?

Há algo neste campo de significação das linguagens corporais dos jogos e esportes que precisa ser pensado e, emerge a necessidade de encontrar elementos de convergência no entremeio da disputa. Algo como revelar motivos complementares que atraem os sujeitos para o ato de jogar e praticar esportes que não fiquem no reduzido objetivo de superar o outro e anulá-lo para que se receba um mérito.

Talvez este seja um dos maiores dramas vividos pelas crianças e adolescentes, dada a grande valorização social da prática desportiva. O modelo competitivo permeia todo o tecido social, em todas as suas mais diversas manifestações, criando um padrão que pressiona os jovens a um comportamento estereotipado, ou seja, o de vencer a qualquer custo. Heróis do esporte são criados e destruídos diariamente pela mídia e isto atinge em cheio os alunos. Suas expectativas e anseios, sua auto-imagem e a correspondente auto-estima, são lançados à comparação e à competição com resultados óbvios de decepção, frustração e desmotivação para a prática corporal, fato que corresponde à grande maioria dos alunos. Seleccionados por um critério de performance, os que vencem a disputa recebem um visto de aceitação social, adornado por troféus e medalhas sobre a camisa do time. Os de fora são *losers* para resumir a ética do *cada um por si* destes dias de neoliberalismo econômico e do achatamento e americanização da cultura.” (CASCO, P. 2001)

No entanto há outros modelos relacionais nas práticas motoras, se bem que muito menos valorizados, e por que não dizer, inexistentes em muitos espaços escolares, como é o caso das atividades rítmicas e expressivas, cujo modelo relacional é de convergência e sinergia⁶.

Os trabalhos desenvolvidos em torno dessas práticas, em cada oportunidade, reafirmam a condição de expressão coletiva integrativa onde o modelo da competição é substituído pelo modelo da apresentação-demonstração (espetáculo) para apreciação e análise, próprio das atividades artísticas muito mais promotoras de consensos solidários. Nestas práticas, grupos de alunos são formados para, a partir do desenvolvimento de uma determinada linguagem corporal rítmica expressiva, são orientados a construir coreografias onde o processo de convergência das ações motoras (sinergia) é condição fundamental para o sucesso da atividade. Na natureza

⁵ “Reflexão sobre possibilidades ideais, esforço de inteligibilidade como compreensão descritiva, a interpretação fenomenológica da relação acto-sujeito determina-se pela atenção às coisas mesmas, e orienta-se a partir da sua maneira de serem dadas intencionalmente. (...) A Intencionalidade é a característica formal de implicação de um objecto por uma consciência.”(DANTAS 2001, 113-115)

⁶ “A sinergia é o fenômeno de se trabalhar em grupo, utilizando a energia de cada um dos elementos e do ambiente para alcançar os objetivos previstos. No trabalho realizado com sinergia o resultado expressa claramente que o todo é muito mais que a soma das partes. A sinergia torna clara a importância da relação, da interdependência entre os elementos envolvidos no trabalho para o produto conseguido. O aspecto mais enriquecedor desta forma de trabalhar é a constatação do autodesenvolvimento: mais importante do que aquilo que se faz é a pessoa em que nos tornamos quando trabalhamos assim.” FEITOSA (1999, 91)

dessas atividades somar é o caminho. A convergência se torna possível principalmente porque há um elemento de referência-ligação que *chega a todos ao mesmo tempo*, a música. Na contagem ...5, 6, 7, 8 os corpos e os movimentos se integram e inicia-se o esforço da convergência que, com o tempo de prática, num processo autopoietico⁷ norteado pelo tempo musical, faz surgir o elemento essencial da vivência motora convergente, *a coreografia*. E, na convergência motora, guiada pela música, proporcionamos modelos relacionais menos conflituosos, mais dialógicos, mais integradores e, portanto, mais humanizantes. Nos esportes e jogos coletivos, mesmo que haja ações cooperativas, convergentes e sinérgicas (que às vezes não acontece), estruturadas pelos jogadores do mesmo grupo, está presente a divergência das intencionalidades das equipes, a disputa, que, se não for pensada em termos de modelos relacionais humanizantes, levará a conflitos, por contra da contraposição dos desejos, enaltecidos pela supervalorização da superação do outro.

Diante dessa análise pensou-se em aproveitar o modelo relacional convergente das práticas de atividades rítmicas e expressivas e, de alguma maneira, introduzir sua essência na prática dos jogos e esportes. Partindo da música, que, por si só é um modelo relacional convergente-sinérgico, criada no esforço de integração das produções sonoras das relações dos músicos com seus instrumentos, relação dialógica que supera conflitos em busca da expressão coletiva integrativa, a música se apresenta como elemento de ligação das ações motoras na coreografia. Assim, a música é, para as atividades rítmicas e expressivas, o elemento de referência-ligação, evidenciando sua função sinérgica. Será que existe, um elemento de ligação que fará convergir à motricidade na prática de jogos e esportes e que, mesmo na presença da disputa, própria do ato de jogar *versus*, sua característica essencial e, em muitos casos, seu atrativo, evite os desagradáveis e desumanizantes conflitos. Pois ele existe sim, é o elemento *lúdico* que nutre a vontade de seguir jogando.

É possível encontrar também um forte elemento de ligação entre a música e o jogo, através do elemento *lúdico*, como aponta HUIZINGA (1980, p. 13 e 177):

O jogo lança sobre nós um feitiço: é fascinante, cativante, Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.(...) Conforme vimos, o elemento lúdico é tal inerente à poesia, todas as formas de expressão poética estão de tal modo ligadas à estrutura do jogo, que é forçoso reconhecer entre ambos a existência de um laço indissolúvel. O mesmo se verifica, e ainda em mais alto grau, quando à ligação entre jogo e música.

Fundamentos relacionais para o ensino de jogos e esportes coletivos: para além da técnica e tática.

Quando se pensa em organizar práticas de ensino de esportes coletivos na escola é comum a descrição dos fundamentos técnico-instrumental e tático do jogo ou modalidade de esporte em questão. Tais conteúdos, sem dúvida, são importantes, pois

⁷ *Poiesis* é um termo grego que significa produção. Autopoiesis tem sentido de autoprodução. A palavra surgiu com a intenção de definir os seres vivos como sistemas que produzem continuamente a si mesmos (organização circular). Como diz Maturana “O que prematuramente me foi evidente neste processo foi que necessitava-se de uma palavra mais evocadora da organização do vivo que a expressão “organização circular” que utilizava desde 1965. Assim, um dia em que eu visitava um amigo, José Maria Bulnes, filósofo, enquanto ele me falava do dilema do cavalheiro Quejana (depois, Quixote da Mancha) na dúvida de seguir no caminho das armas, isto é o caminho da praxis, ou o caminho das letras, isto é, o caminho da poiesis, ocorreu-me que a palavra que necessitava era autopoiesis se o que desejava era uma expressão que captasse plenamente a conotação que eu dava ao falar da organização circular do vivo.” (Maturana, H.R.; Garcia, F.J.V. 1997- pag.17-18).

tratam do domínio das habilidades necessárias para jogar e que constituirão o campo das significações da motricidade no jogo. Um bom e inovador exemplo disto é o trabalho de GARGANTA apud DAOLIO (2002) que apresenta o modelo pendular para o ensino dos jogos coletivos, onde os princípios operacionais, comuns a todos os jogos coletivos, formam o início do pêndulo, as regras de ação no espaço intermediário e os gestos técnicos específicos na extremidade do pêndulo. Porém, o ensino e a vivência dos princípios operacionais fundamentais já descritos anteriormente não colocam em discussão os modelos relacionais presentes nos jogos em suas dimensões mais ou menos humanizantes. Neste sentido o que se pretende é apresentar fundamentos relacionais que possam ser vivenciados e que, de alguma maneira, completem o já estabelecido por outras metodologias de ensino dos jogos e esportes coletivos.

Para chegar aos fundamentos relacionais desejados adotamos o método integrativo⁸, próprio da Ciência da Motricidade Humana, reunindo as vivências convergentes do modelo relacional das práticas das atividades rítmicas e expressivas, que tem a música como elemento de integração, com as vivências divergentes da disputa nos jogos e esportes coletivos onde, o lúdico, a vontade de seguir jogando e o caráter demonstrativo (espetáculo) do jogo são postos como objetivos de prática além e tão somente, do desejo de vencer o outro. É uma questão de mudança de foco e de intencionalidade.

Na escola, devemos educar jogadores direcionados não somente à técnica e ao resultado final, mas também a humanização dos modelos relacionais que, em geral, baseiam-se na disputa e no conflito, na superação e anulação do outro em busca da auto-afirmação. Superar a dinâmica relacional de disputa e conflito e conduzi-los aos consensos solidários estruturados na ludicidade tem se mostrado um caminho significativo como aponta SERGIO, M (2003 -25): *“Se se pretende desportivizar o País, aceito a desportivização da escola, sem os exageros da especialização precoce e com a predominância de um ludismo gratificante e criativo.”*

Um grande avanço neste sentido foi o desenvolvimento dos jogos cooperativos, nos quais todos jogam juntos na tentativa de superar um desafio comum, porém, ao invés de alterar a estrutura dos jogos, este estudo propõe transformar a intencionalidade dos praticantes de forma a construir consensos solidários na participação de jogos de modelo competitivo. A idéia não é transformar o jogo e sim o humano que joga.

Do desejo de superar o outro ao desejo convergente de vivência intencional lúdica

Parece inevitável que crianças e jovens ensinados em um modelo de competição tão marcados pela ênfase na vitória, pouco preocupado e até indiferente com os sentimentos dos adversários, tenham diminuídas suas possibilidades de aprender a competir de maneira mais sadia e equilibrada, exercitando os valores humanos enquanto se divertem. (BATISTA, 2011, p. 215)

O que é, em essência, o desejo do jogador na escola? Será que reside só na superação do outro, na vitória, que em geral, é supervalorizada? E se a valorização e o reconhecimento dos bons jogadores, das boas jogadas e de bons jogos não estiverem centrados tão somente no resultado final do jogo? A motivação maior é chegar logo ao

⁸ “(...) método específico da ciência da motricidade humana, onde o desporto se integra ao lado da dança, da ergonomia, da reabilitação, etc.; O método a utilizar será o integrativo, isto é, o fruto da convergência de métodos, os mais dispares.”(SÉRGIO, 2003-48)

resultado final e acabar com o jogo ou permanecer jogando? E se, além do desejo de VENCER o adversário (meta do jogo) deseja-se também “VENSER” com o outro na ludicidade (meta da humanização). É possível conciliar estas desejabilidades?

“...a essência do desejo humano não se reduz à contraposição conflitiva desses desejos. Ao contrário, muito embora uma dose de conflitividade quase sempre esteja presente no entrejogo dos desejos humanos, *é perfeitamente possível descobrir neles uma dimensão convergente mais fundamental do que todas as formas de competitividade.* (...) é a dimensão convergente dos desejos que os eleva a algo eminentemente humano e humanizador, sem que devamos reclamar uma exclusividade especificamente humana para todas as formas de trocas desejantes.” ASSMANN, H. SUNG, J. (2000-202) (grifo nosso)

O lúdico, a valorização da vontade de jogar e o caráter demonstrativo (espetáculo) do jogo-esporte como fenômeno humano, para além do resultado, tem se mostrado como sendo esta “*dimensão convergente mais fundamental que todas as formas de competitividade*”. Em reforço a esta tese encontramos em, HUIZINGA (1980, pp. 16-17) duas funções para o jogo uma delas é *a luta por alguma coisa* e a outra é *a representação de alguma coisa* e, que, em alguns casos, podem confundir-se. “Representar significa mostrar, e isto pode constituir simplesmente na exibição, perante um público, de uma característica natural” (HUIZINGA 1980, p.17)

Se, o jogo possui um caráter de representação, mostra e espetáculo por que reduzi-lo somente a disputa tomando como foco o resultado final?

VIDART (1995, p. 14) apresenta um aspecto fundamental: “En efecto, el juego se desenvuelve en la grieta abierta por la libertad en el muro de la necesidad. En su primer aspecto, el prospectivo, el prometeico, el juego és creacion, es espontaneidad, es invención de mundos inéditos, es el água fluyente del devenir.” Já HUIZINGA (1980, p; 16) define o jogo como sendo “*uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.*”. Há também, segundo este autor, uma característica que aqui gostaria de chamar atenção, o fato do jogo possuir elementos de *tensão, incertezas e acaso*. É neste universo de incertezas que o jogo mostra sua grandiosidade e seu poder atrativo, pois, muito se aproxima da natureza humana. E sobre a incerteza MORIN, cit. por ESTRADA (2009, p. 87), nos diz:

“O conceito de *ordem* extrapola as idéias de estabilidade, rigidez, repetição e regularidade, unindo-se à idéia de interação, e imprescinde, recursivamente, da *desordem*, que comporta dois pólos: um objetivo e outro subjetivo. O objetivo é o pólo das agitações, dispersões, colisões, irregularidades e instabilidades, em suma, os ruídos e os erros. O pólo subjetivo é “o da imprevisibilidade ou da relativa indeterminabilidade. A desordem, para o espírito, traduz-se pela incerteza” (MORIN, 2000, p. 200); traz consigo o **acaso**, ingrediente inevitável de tudo que nos surge como desordem” (idem, p. 178).

Se o princípio das incertezas faz o jogo se aproximar da natureza, por que então focar no resultado final do jogo o único objetivo do jogador? A meu ver é um grande desvio de intencionalidade.

O encantamento do jogar-brincar na sua complexidade que, há tempos faz parte da humanidade, tem se transformado em função da modernidade, a partir do momento que o ato de jogar mais se aproximou do trabalho e sua produtividade, afastando-se da expressão humana lúdica conceito reforçado por GONÇALVES (1997, p. 161) “O esporte competitivo, conforme já afirmamos, perdeu, há muito, suas características lúdicas, ao reproduzir as tendências históricas da sociedade industrial: a racionalização, a competição, o rendimento e a elitização. A gratuidade do movimento presente no jogo, a liberdade corporal, foi transformada, no esporte competitivo, em regras rígidas, onde prevalece a disciplina e a instrumentalização do corpo”.

Mas vale direcionar o jogo à natureza lúdica assim apontou como CAMPOS (2008), quando escreve sobre características dos jogos nós séc XII e XIII, reforçando a idéia da convergência da prática do jogo no lúdico apesar da presença, até desejada, da tensão da disputa.

Como apontamos inicialmente, as práticas lúdicas produzem uma ordem particular, uma realidade fascinante com diferenças e semelhanças em relação à realidade cotidiana. Tais práticas alimentariam-se duplamente da agonia. De um lado, recuperando a tensão da disputa. De outro, estabelecendo um fim, um *telos*⁹, um objetivo intrínseco à atividade lúdica.

LAUAND (2007) nos ajuda também, quando apresenta o lúdico em Tomás de Aquino, em seu comentário da *Suma Teológica*, II-II, e no *Comentário a Ética de Aristóteles IV*, que trata do papel do lúdico na vida humana. Diz da virtude do brincar, a **eutrapelia**: “Já o significado que a tradução deu a eutrapelus, *bene vertente*, sugere a Tomás a errônea (mas feliz...) interpretação *aquele que bem converte, aquele que converte* adequadamente em riso as incidências do cotidiano”(LAUAND 2007, p. 27)

E mais, do latim *vertere* (voltar-se, tornar) deriva *versus* (orientado para, em direção a) o que diferente do *contra* (*X*), como é entendido no mundo esportivo, carrega o sentido de uma *contraposição somada*, na qual, um jogador, ou um grupo deles, tem uma meta a buscar, para onde se dirigir, em oposição a outro(s) o que não implica na definição de inimigos, devido ao reconhecimento da presença do outro, ainda que em oposição. Neste sentido, o esforço de *convertere* (converter-se, interpretado aqui como “tornar-se com” na medida em que se converte em realidade esportiva, no sentido de “espírito esportivo”), em direção a convergência *ludicrus* e *ludicer* (lúdico), entendido como o elemento de ligação do jogo, oposto de *divertere* (desviar, separar) na linha de *diversus*, *diversio*, *adversio*, *adversário* que leva o sentido de desviado, separado e não de divertimento como possa parecer.

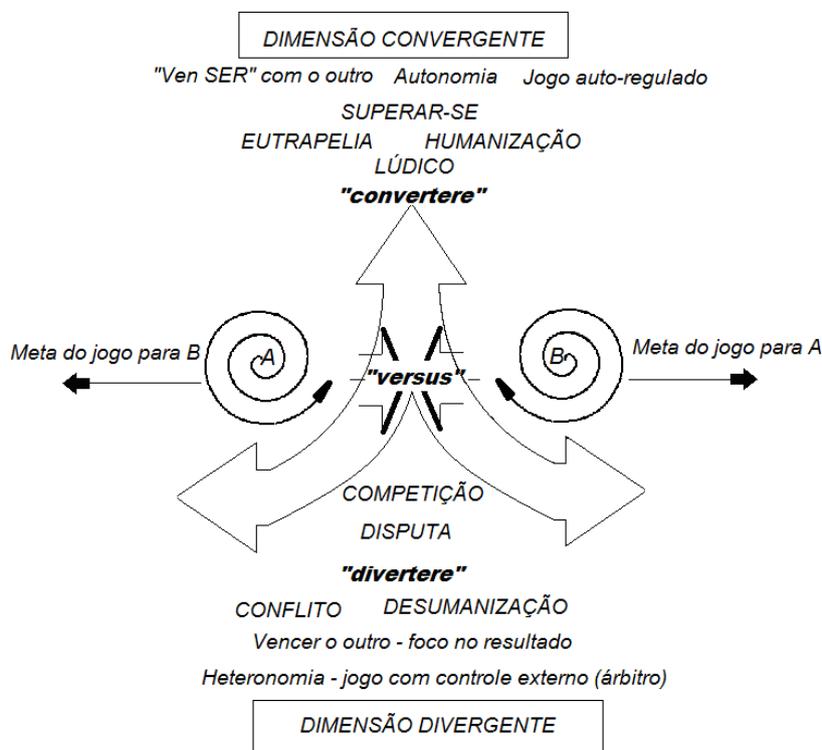
A partir do exposto, podemos pensar na *eutrapelia* como a virtude convergente que falta no jogar contemporâneo? Será que podemos ver surgir a *eutrapelia contemporânea* como forma de desenvolvimento da humanização em meio aos jogos-esportes no espaço educativo, como encaminhamento do homem à sua condição humana?

⁹ Substantivo Masculino - Rubrica: filosofia.

1- ponto ou estado de caráter atrativo ou concludente para o qual se move uma realidade; finalidade, objetivo, alvo, destino. 2- fase final, derradeira; a última parte, o remate - <http://bemfalar.com/significado/telos.html>

Constroi-se então, a partir destas questões, um modelo relacional de referência para prática de jogo-esporte, preocupado com o estabelecimento de vivências motoras humanizantes. Esse modelo objetiva auxiliar na identificação do modelo relacional predominante no ato de jogar no espaço escolar (podendo ser utilizados para outros espaços) sugerindo que sejam encaminhados para a dimensão lúdica convergente: *in ludicrum convertere*.

Segue o gráfico representativo do modelo idealizado:



“CONVERTERE”

Valorização do Lúdico - jogar pelo prazer, pela diversão (Essência do jogo)

Valorização do adversário – como parte do jogo – não se tem o desejo de eliminá-lo nem é visto como ameaça. Entendida sua função como oposição necessária ao jogo. Entendido como aquele que, apesar da oposição de meta do jogar, partilha e vivencia o elemento lúdico, o elemento de convergência.

As pessoas que jogam são mais valorizadas que o resultado final do jogo.

Valorização do jogo como fenômeno humano.

Não valorização no resultado final do jogo e sim em suas características fundamentais ligadas ao princípio das incertezas.

Inclui pessoas, independente do grau de habilidade e conhecimento.

Sistema autopoietico, não necessita de controle externo.

Relações corporais dialógicas, menos conflituosas e mais harmônicas.

Sistema aberto, integral e integrativo.

Superar-se

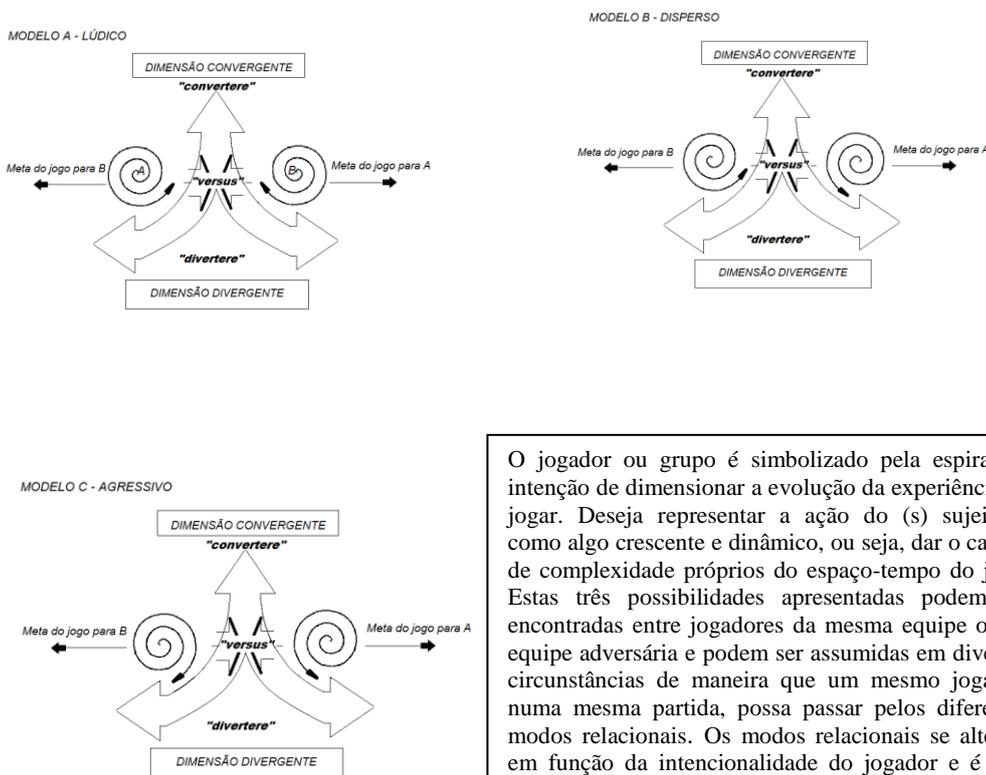
Mais próximo às artes (Poesia, música, dança, teatro) devido a ligação com o lúdico.

Jogar com caráter demonstrativo.

“DIVERTERE”

- Desejo individualista – auto-suficiente
- Desejo de posse – pouca partilha (Quer a bola pra si no caso de esportes de bola)
- Agressões na tentativa de ficar com a posse do objeto do jogo (bola).
- Objetos e pontos (resultado final) mais importantes do que as pessoas que jogam.
- Desrespeito às regras - querer levar vantagem.
- Entende-se o adversário como inimigo, aquele que tem que ser eliminado.
- Não reconhecimento da presença do adversário como fundamental para o acontecimento do jogo (eliminação simbólica do outro).
- Super valorização da vitória no jogo. Sentir satisfação na derrota do outro. Humilhar e “tirar o sarro” do derrotado.
- Exclusão e menosprezo dos menos habilidosos.
- Provocações, discussões e agressões.
- Necessita de controle externo (arbitragem).
- Desconsidera a complexidade, visa à linearidade, foca no resultado final, desconsidera outros fenômenos do jogo, é polarizado e fragmentado.
- Competitivo com intenção classificatória, separação de melhores e piores baseados em sistema meritocrático.

A partir do modelo idealizado, levando-se em conta o caráter complexo das relações durante um jogo, foi possível enxergar três modos relacionais entre jogadores adversários ou não.



O jogador ou grupo é simbolizado pela espiral na intenção de dimensionar a evolução da experiência de jogar. Deseja representar a ação do (s) sujeito(s) como algo crescente e dinâmico, ou seja, dar o caráter de complexidade próprios do espaço-tempo do jogo. Estas três possibilidades apresentadas podem ser encontradas entre jogadores da mesma equipe ou da equipe adversária e podem ser assumidas em diversas circunstâncias de maneira que um mesmo jogador, numa mesma partida, possa passar pelos diferentes modos relacionais. Os modos relacionais se alteram em função da intencionalidade do jogador e é nela que se pretende atuar em vista da construção de uma consciência que valorize vivências mais humanas.

O modelo A tem como característica a convergência para o lúdico, é o modelo idealizado e mais humanizante. **O modelo B** é conflituoso, desagregador e suscetível à discussão devido à oposição das intencionalidades, uns querendo jogar num ambiente lúdico e outros jogando para alcançar a vitória. Neste modelo é grande a chance do jogo deixar de acontecer. **O modelo C** é o mais agressivo, pois coloca a superação do adversário como meta principal. É neste modelo onde o limite das regras não é suficiente para conter as agressões.

Fica a questão: e no espaço escolar, qual modelo é predominante?

Considerações finais

Jogar com música, mergulhar no universo simbólico, enaltecer a ludicidade, considerar o jogo-esporte expressão do potencial humano por seu caráter demonstrativo, valorizar a autonomia, a reinvenção, a criatividade e a complexidade, olhar para aquele que joga e não só para o jogo, são fundamentos que tendem a oportunizar vivências motoras em modelos relacionais mais humanizantes.

Referências bibliográficas

- ASSMANN, H. MO SUNG. J. **Competência e sensibilidade solidária: educar para a esperança**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- BATISTA, S. R. Os jogos cooperativos e a educação física escolar. In: MOREIRA, E.C.; PEREIRA, R.S. **Educação Física Escolar: desafios e propostas**. Várzea Paulista, SP: Fontoura, 2011, 2ªed.
- CAMPOS, F. **A agonia lúdica : guerra, competição e fortuna nos jogos medievais**. *Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre | BUCEMA* [En ligne] , Hors série n° 2 | 2008 , mis en ligne le 24 janvier 2009, Consulta em 09/12/2011. URL : <http://cem.revues.org/index9452.html>
- CASCO, P. **O esporte escolar e a experiência democrática**. Buenos Aires. Revista digital EFDeportes. Ano 7, nº 36. 2001. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd36/democr.htm>. Acesso em 07/12/11.
- DANTAS, P. **A intencionalidade do corpo próprio**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.
- DAÓLIO, J. **Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos - modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, Brasília, v. 10, n. 4, p. 99-104, 2002
- ESTRADA, A. A. **Os fundamentos da teoria da complexidade em Edgar Morin**. Akropolis Umuarama, v. 17, n. 2, p. 85-90, abr./jun. 2009. Disponível em <http://revistas.unipar.br/akropolis/article/view/2812/2092> . Acesso em 14/12/11.
- FEITOSA, A.M. A Ciência da motricidade humana (CMH). In: SÉRGIO, M. **O sentido e a ação**. Lisboa: Instituto Piaget, 1999.
- _____. Contribuições de Thomas Kuhn para uma epistemologia da motricidade humana. Lisboa: Instituto Piaget, sd.
- GIL, J. **Movimento total**. São Paulo: Iluminuras, 2004.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.
- LAUAND, J. **Filosofia, linguagem, arte e educação: 20 conferências sobre Tomás de Aquino**. Coleção Humanidades, V.1. São Paulo: Factash Editora, 2007.
- MATURANA, H.R.; GARCIA, F.J.V. **De máquinas à seres vivos: autopoiese a organização do vivo**. Porto Alegre : Artes Médicas, 3. ed.; trad. Juan Acuña Llorens, 1997.
- SÉRGIO, M. **Alguns olhares sobre o corpo**. Lisboa: Ed. Instituto Piaget, 2003.
- _____. Motricidade Humana: **contribuições para um paradigma emergente**. Lisboa: Instituto Piaget. Sd. Pag 86.
- STRIEDER, R. **Educação e humanização: por uma vivência criativa**. Florianópolis: Habitus, 2002.
- VIDART, D. **Ej juego y La condicion humana**. Montevideo: Ediciones de La banda oriental, 1995.

Recebido para publicação em 29-12-11; aceito em 28-01-12