

# JOGOS, ESPORTES: DESAFIOS PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR\*

Dr. ALEXANDRE FERNANDEZ VAZ

Doutor em Ciências Humanas pela Leibniz Universität Hannover  
Professor dos Programas de Pós-Graduação em Educação e Interdisciplinar em  
Ciências Humanas da UFSC  
Coordenador do Núcleo de Estudos e Pesquisas Educação e Sociedade  
Contemporânea (CED/UFSC/CNPq)  
Pesquisador CNPq

**Resumo** | O texto trata do tema dos jogos e esportes como elementos da cultura, experiências que entre si se contradizem e se complementam como expressão de crianças e jovens, mas também de adultos. Sua presença como tema pedagógicamente orientado na escola é prismada em alguns de seus significados, para então serem encontradas duas questões problematizadoras que lhes oferecem forma e materialidade no cotidiano escolar. O texto advoga a necessidade de o professor fazer perguntas sobre o esporte e os jogos, desnaturalizando-os a partir das práticas e da reflexão sobre elas.

**Palavras-chave** | Educação física escolar; ensino dos esportes; educação do corpo.

---

Agradeço a Jaison José Bassani, Cíntia Muller Angulski, Cláudia Sueli Litz Fugikawa, Liane Inês Pereira e Marcelo Ciola da Costa pelas discussões que fizeram aperfeiçoar minhas contribuições. Esse texto compõe, em versão algo diversa, as Diretrizes Curriculares da Secretaria de Educação do Estado do Paraná. Agradeço ainda ao CNPq pelo financiamento das pesquisas que têm propiciado as reflexões expostas no presente texto, Teoria Crítica, Racionalidades e Educação II e Documentação, Sistematização e Interpretação de *Boas Práticas* Pedagógicas nos Processos de Educação do Corpo na Escola.

Os jogos são formas de expressão cultural dos diversos povos. Um jogo expressa, como acontece com outros elementos da cultura, um conjunto de concepções, valores e normas que se distinguem no tempo e no lugar histórico em que surgem e são praticados.

Além disso, é provável que todas as sociedades possuam atividades lúdicas organizadas na forma de jogo, atribuindo-lhe um caráter de universalidade, mostrando que esta é uma das formas de organização mais constantes na condição humana. Isso não impede que haja um trânsito entre diferentes culturas, de forma que os jogos possam ser incorporados por contextos diferentes daqueles em que surgiram, tanto entre distintas nações – o que muito aconteceu no Brasil, um país em cuja formação a imigração joga um papel fundamental –, quanto também dentro de um próprio país. A criança no campo brinca com um carrinho de boi, seja ele feito de madeira ou na forma que ela imaginariamente projeta num sabugo de milho, mas também de caminhãozinho ou carrinho de Fórmula 1, já que acompanha e consome os produtos com os quais se depara cotidianamente na televisão.

Há em nosso país jogos que são praticados em todo o território nacional, ainda que nem sempre com apenas um nome ou exatamente com as mesmas regras. Nas nações indígenas, por exemplo, há todo um manancial de jogos e brincadeiras que compõem um rico patrimônio cultural, muitas vezes desconhecido e desprezado em favor dos elementos culturais de origem europeia. Em grande parte isso ocorre por conta do preconceito e da violência sofridos por aquelas comunidades, cuja expressão cultural vem sendo há séculos desrespeitada e destruída. Um erro em que frequentemente se incorre está relacionado à consideração dos indígenas como um bloco único e indiferenciado, desconsiderando-se a enorme pluralidade étnica, linguística e histórica que o território brasileiro abarca em relação às populações que aqui já viviam antes da chegada dos europeus.

Os jogos não são propriedade exclusiva do mundo infantil, mas expressam demandas lúdicas também dos jovens e adultos. Lembremos novamente que, até mais ou menos o início do mundo moderno (aproximi-

madamente século XVII), não tínhamos uma diferenciação precisa entre os mundos da criança e do adulto. Uma expressão disso podia ser encontrada na extensa faixa etária que se dedicava às atividades lúdicas. Também os momentos de trabalho e tempo disponível não estavam plenamente separados, algo que apenas com o surgimento do capitalismo ficou mais nítido. É por isso que as artes plásticas do início do mundo moderno (por exemplo, o quadro de Bruegel) e a literatura que trata daqueles tempos são pródigas em imagens e textos dando conta de adultos e crianças (tal como hoje os entendemos) em atividades lúdicas comuns.

Fazem parte do universo dos jogos – às vezes em complementação, outras em oposição – os esportes. As várias modalidades esportivas são uma espécie de desdobramento, com características específicas, dos jogos e brincadeiras. Muitos esportes nasceram dos jogos populares europeus, ganhando regras e normas que se foram solidificando e estandardizando até que se tornassem universais. Os jogos têm um caráter ritual, assim como o esporte, mas este se compõe também de um impulso secular menos presente nos primeiros. As modalidades esportivas são expressões da globalização cultural, uma vez que são praticadas de forma muito semelhante nas mais variadas partes do planeta. O futebol, por exemplo, era jogado, originalmente, por centenas de pessoas e em um território bastante extenso no centro das antigas cidades europeias. Ele hoje tem regras próprias, estáveis e universais, de forma que pode ser disputado praticamente da mesma maneira ou acompanhado como espetáculo em quase todos os países do mundo. Isso não impede, no entanto, que ele tenha também outros tipos de prática, como nas “peladas” do terreno baldio ou dos canteiros de obra ou ainda dentro das casas e apartamentos, com duas ou três crianças, praticando-o com uma bola de plástico ou de meia.

O esporte tem formas e expressões diferentes do jogo, embora seja difícil separar inteiramente um do outro. Uma distinção possível se relaciona à determinação interna ou externa das regras. Enquanto no primeiro temos uma universalização dos procedimentos e normas, nos jogos encontramos uma deliberação interna. Isso quer dizer que sua

realização não necessariamente deve obedecer a regras universais, mas, sim, elas podem ser apenas um parâmetro, uma referência para a realização das atividades. No jogo quem determina as regras são os próprios participantes, elas podem ser questionadas e reelaboradas conforme as necessidades e desafios que o grupo coloca para si. Isso não quer dizer ausência de normas e regras – o jogo e a brincadeira têm regras, algo que talvez não esteja colocado apenas no faz de conta –, mas, sim, autonomia em sua determinação.

Outra diferenciação importante entre jogo e esporte diz respeito ao predomínio do processo e do resultado. Enquanto no primeiro prevalece o interesse pela dinâmica de realização, no segundo interessa muito mais o resultado a ser alcançado. Uma jogada bonita sem que resulte imediatamente em ponto para sua equipe mostra que um aluno ou praticante procura outros interesses – estéticos, por exemplo – que não apenas o resultado final. Isso pode ser buscado em detrimento do próprio resultado.

Os jogos são manifestações muitas vezes agonísticas, competitivas. Eles procuram ser uma espécie de “suspensão da realidade”, na medida em que dramatizam um conflito – uma guerra, por exemplo, quando temos duas equipes em um jogo de *bandeira-salva* ou uma caça no caso do *caçador*. Os esportes também dramatizam o conflito e mesmo instituem outros e a linguagem bélica que o futebol emprega é apenas um exemplo (“artilheiro”, “capitão”, “defesa”, “ataque” etc.).

Nesse sentido também os critérios de justiça e equidade de um e outro se diferenciam. O esporte opera com dois princípios básicos constitutivos, *comparações objetivas* e *sobrepujança* (FRANKFURTER ARBEITSGRUPPE, apud KUNZ, 1991). O primeiro diz que é necessário que haja igualdade formal de chances para uma contenda. O mesmo número de jogadores em uma equipe e outra, e o cuidado em separar homens de mulheres, crianças de adultos e idosos (e cada qual em categorias distintas), ou em diferentes categorias de peso nas lutas, tudo isso procura atender ao primeiro dos princípios. Da mesma forma, um recorde no atletismo só pode ser reconhecido se as condições objetivas de um resultado puderem

ser comparadas com as de outro desempenho em situação semelhante. Por isso é preciso ter rigidez quanto ao vento, ao piso da pista, à cronometragem etc. No que se refere à sobrepujança, está dado que a finalidade central do esporte se relaciona à vitória sobre o adversário, entendido como um obstáculo a ser superado.

No jogo, em contrapartida, esses princípios podem ser relativizados. Os próprios participantes podem decidir como equilibrar a força de dois times, mesmo que um fique com mais jogadores do que outro. Ou então as regras podem ser adaptadas conforme o lugar onde se realiza a atividade. Numa “pelada” à beira-mar, os participantes podem deliberar o que significa uma bola fora de jogo, se logo ao chegar na água ou apenas nas primeiras ondas.

Pode haver um plano agonístico no jogo, mas isso não significa que ele seja um fim em si mesmo. Segundo podemos ler em trabalhos antropológicos (o de WERNER, 1987, por exemplo), os índios Mekranoti do sul do Pará praticavam – talvez ainda pratiquem – o futebol, mas o faziam sem contar os gols. A mensuração do desempenho não se encontra na preocupação central daqueles brasileiros, de forma que se valorizava mais, mesmo que informalmente, algum esforço por parte dos participantes. Isso nos mostra que o esporte nem sempre é ou tem que ser interpretado da forma tradicional e em sua versão de alto rendimento e espetáculo.

Se as diferenças entre jogo e esporte existem, mas não são necessariamente definitivas, precisamos reconhecer o caráter de *esportivização* pelo qual passa o primeiro. Há uma certa tendência na sociedade contemporânea em adotar o modelo esportivo para os jogos, mesmo para aqueles de raiz popular. Um exemplo marcante é o da capoeira, elemento da cultura que aglutina jogo, dança e música em um mesmo complexo de experiências corporais. Ela também sofre um processo de *esportivização*, assim como ocorrera antes com as artes marciais, originalmente práticas não esportivas. A instituição dos cordéis indicando a graduação dos praticantes, dos códigos de pontuação e das federações de capoeira são exemplos desse processo. Também com o *surfa* aconteceu algo semelhante, fazendo com que de uma atividade inicialmente não

competitiva ele se tornasse hoje esporte globalizado e produto comercial importante inclusive em países sem litoral. Outro exemplo de *esportivização*, e mesmo de aculturação, pode ser encontrado nas olimpíadas indígenas. Esses jogos compreendem atividades tradicionais indígenas combinadas com esportes (práticas geralmente de origem europeia). É preciso perguntar em que medida esse movimento de *esportivização* não destrói os sentidos que as práticas populares contêm, uma vez que não se trata apenas de um conjunto de gestos motores, mas de uma expressão de elementos históricos, políticos, de entendimento do mundo, que estão postos naqueles jogos.

Além disso, há uma dimensão de jogo no próprio esporte. Mesmo dentro das regras universalmente impostas, parece haver, quando o interesse único pelo resultado é por instantes suspenso, um momento lúdico. Reconhecer a dimensão de jogo no esporte significa que a determinação dos procedimentos é feita, por um momento, pelos próprios participantes, o que pode ser um passo na direção da autonomia coletiva e individual. Da mesma forma como nem sempre o jogo é prazeroso, o esporte não necessariamente é expressão apenas do domínio extremo do corpo, da *tecnificação* e do código vitória-derrota. Mas, em uma sociedade muito competitiva como a atual, em que o individualismo muitas vezes impera como critério de justiça e o desempenho passa a parecer sinônimo de sobrevivência, o esporte torna-se um modelo perigoso quando cegamente seguido.

A escola deve tratar do esporte em suas múltiplas dimensões, entendendo-o como patrimônio cultural e, portanto, direito de todos. Isso não significa que ele deva ser, nas nossas quadras e pátios, uma cópia do esporte de alto rendimento ou, o que é ainda pior, uma paródia deste: os valores e normas do esporte de alto rendimento ali reproduzidos, mas com as condições e interesses de uma outra realidade, a da escola pública, o que nos leva, então, a assumir apenas o que de pior existe no esporte, a segregação dos menos rápidos e fortes (frequentemente das meninas, dos tímidos e obesos) e as injustiças das comparações objetivas que podem ser formalmente válidas, mas realmente produtoras de desigualdades.

Tratar o esporte em sua complexidade significa valorizar o momento de jogo que nele pode ser encontrado, mas também considerar que seu ensino não se limita ao aprendizado das técnicas, regras e táticas. É preciso valorizar todas as dimensões do esporte, inclusive rompendo com a ideia de que seu aprendizado se limita a aspectos práticos. A prática é um momento fundamental do aprendizado do esporte e corresponde mesmo a uma produção de conhecimento, mesmo que, quando atuamos, não estejamos cientes disso. Como lembra Gebauer (1995), desenvolvemos no esporte um “senso prático” importante, manifesto, por exemplo, quando antecipamos uma jogada prevendo a posição de um adversário ou como ele provavelmente agirá, no momento seguinte, em resposta à nossa própria ação.

É por isso que o esporte na educação física escolar não pode ser confundido com o treinamento desportivo para as competições, sejam elas estudantis ou não. Os objetivos da educação física se dirigem para o conhecimento, nesse caso, mas não exclusivamente, do esporte, e não para a melhoria do desempenho individual ou coletivo com vistas à competição esportiva. A educação física escolar não pode reproduzir o treinamento, na medida em que possa colocar outros interesses em relação ao esporte. Além disso, não é papel da educação física nem da escola como um todo a “descoberta” de talentos esportivos com vistas à participação de equipes da própria escola, cidade, estado ou país, em competições esportivas.

O esporte como fenômeno não se limita à sua prática. Parte do acervo cultural que nos diz respeito, ele deve ser compreendido como fenômeno social complexo e importante. Como disciplina do conhecimento, a educação física deve levá-lo a sério. Para tanto, é bom que tenha em conta os aspectos que compõem o esporte como uma realidade histórica, social, contraditória, por meio da qual o mundo contemporâneo também se expressa. A educação física deve conhecer o “campo esportivo” (no sentido consagrado por Pierre Bourdieu), para que possa saber do esporte como um fenômeno a ser estudado. Os professores de educação física carecem, para isso, de conhecer profundamente os esportes, assim

como também devem saber dos jogos e brincadeiras populares, em especial os da comunidade em que atuam – isso no mesmo plano e não em relação de subordinação de um tema com outro, de superioridade do esporte em relação aos jogos. Por isso é tão importante a utilização de novos recursos para a formação de professores e para as aulas de educação física, inclusive no sentido de uma relação interdisciplinar. Por que não temos em nossas aulas a presença de filmes, textos literários e outros artefatos que tematizam o esporte? Se há uma dimensão estética importante no esporte, por que não aproveitamos sua beleza presente na pintura, na escultura e na fotografia?

O jogo e o esporte devem ser entendidos também de forma mais complexa na organização de sua prática. Podemos e devemos procurar com os alunos tornar as regras, táticas e outros procedimentos, mais complexos, mais desafiadores no sentido de manter o jogo no agradável balanço, como destacam Elias e Dunning (1992), entre a coibição da violência física (para isso também devem servir as regras) e um grau de complexidade que permita que a atividade não seja inibidora. Por que, nesse sentido, não ensinamos técnicas e táticas mais complexas, que permitam aos alunos o desenvolvimento de outras capacidades para além das qualidades físicas e destrezas motoras, e mesmo estas em grau mais elevado? Isso não quer dizer que seja defensável a centralidade da técnica e do rendimento em relação ao ensino das práticas corporais, ou ainda que seja o caso de insistirmos na aprendizagem unidimensional do esporte. Muito pelo contrário, pensar na sua complexificação significa *desconstruí-lo e reconstruí-lo* como conhecimento a ser trabalhado nas aulas de educação física.

Vejam, agora, duas situações problematizadoras para o tema do jogo e do esporte que talvez ajudem a materializar as questões até aqui trabalhadas.

A primeira situação é a que segue. Um professor de educação física é posto diante da problemática das competições escolares, de selecionar uma equipe para representar a escola em uma competição. Apresenta-se um dilema, uma vez que, como foi dito, as aulas de educação física



não devem ter o objetivo da “descoberta” de atletas nem da preparação de alunos-atletas para a representação nas competições. Além disso, as condições objetivas para um desempenho competitivo não estão colocadas: dificuldades com material e estrutura física da escola, falta de tempo para treinamento, ausência de biografia esportiva por parte dos alunos etc.

Só o professor em seu contexto pode decidir como proceder ante uma situação como esta. Não há propriamente um modelo ou receita a ser seguida. Mas, de qualquer forma, se apresentam alguns elementos que desafiam a tomar a competição como tema para uma compreensão mais profunda do esporte em suas características contemporâneas. Algumas perguntas de imediato se colocam: Qual é a posição coletiva, inscrita no Projeto Político Pedagógico da escola, que orienta a decisão a ser tomada? Os interesses da comunidade escolar indicam pela participação ou não em competições esportivas? Esses interesses foram discutidos de forma autônoma com todos os sujeitos interessados no processo (alunos, pais, professores, pessoal civil, direção etc)? Quais as condições objetivas para uma participação não degradante no evento? Que recursos são necessários para isso e como – e se é possível – obtê-los? Como transformar a atividade de participação em uma experiência pedagógica relevante para os alunos? Como compreender o esporte e suas tendências – selecionamento, instrumentalização, maximização (TREBELS apud KUNZ, 1991) – no contexto dessa participação (ou não participação) nos jogos?

De posse dessas e/ou outras perguntas que a própria realidade lhe colocar, o professor talvez possa superar o simples dilema de comparecer ou não com uma equipe à competição e encarar todo esse processo como uma experiência pedagógica interessante que leve ao conhecimento teórico-prático de elementos importantes que constituem o esporte.

Vamos a uma segunda questão problematizadora. As copas do mundo de futebol apresentam-se como momentos privilegiados para as representações da identidade nacional. No Brasil temos um grau de mobilização a cada quatro anos que é dificilmente alcançável em qualquer

outra situação. Vivemos naquele momento a experiência de um “país em transe”, na feliz expressão de Gastaldo (2002). A escola não está alheia a todo esse processo, mesmo porque não é incomum a dispensa de aulas em horários de jogos da seleção brasileira.

Ao observarmos o esporte como um tema importante a ser tratado nas aulas de educação física e o futebol uma modalidade com forte presença entre nós, não é possível que desprezemos a copa e todas as possibilidades que ela nos apresenta para o trabalho pedagógico. Se nos ativermos apenas às questões técnicas do esporte, podemos pensar, por exemplo, nas variações táticas das diferentes seleções. Mas o esporte não é apenas isso e então chegamos aos significados políticos dos embates entre selecionados de países cujas relações diplomáticas não são as melhores, ou ainda no sentido da vitória e da derrota no esporte para diferentes nações. Podemos também compreender como a narração das partidas institui um modo, uma disposição para nosso olhar; como, por exemplo, os narradores dos jogos vão construindo e desconstruindo “inimigos” imaginários nos adversários da seleção brasileira<sup>1</sup>.

Por que não envolvemos, de forma mais orgânica, outras disciplinas do conhecimento para tratar o futebol e a copa em suas dimensões éticas, históricas geográficas, matemáticas, estéticas etc.?

Todas essas questões ganham peso ainda maior se as decodificarmos em problemáticas transversais, como gênero, violência e preconceito. Não basta que as meninas joguem futebol, para que o problema do preconceito contra a mulher no esporte se resolva. Precisamos perguntar, ao tencionar essas questões na prática pedagógica, até que ponto não reproduzimos nas aulas de educação física situações machistas encontradas no futebol, o que inclui, entre outros elementos, a prevalência da violência e da estética de jogo masculina no futebol feminino. Quantas vezes não afirmamos, tentando fazer um elogio a uma boa aluna ou atleta, que ela “joga como homem!”?

---

1. Sobre essa questão, sugere-se a leitura dos trabalhos de Gastaldo (2000).

## REFERÊNCIAS

ELIAS, N.; DUNNING, E. *Em busca da excitação*. Lisboa: Difel, 1992.

GASTALDO, É. Os campeões do século: notas sobre a definição da realidade no futebol-espetáculo. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 22, n. 1, p. 105-124, 2000.

\_\_\_\_\_. *Pátria, chuteiras e propaganda: o brasileiro na publicidade da Copa do Mundo*. São Paulo: Annablume; São Leopoldo: Unisinos, 2002.

GEBAUER, G. Ästhetische Erfahrung der Praxis. Das Mimetische im Sport. In: KÖNIG, E.; LUTZ, R. (Org.). *Bewegungskulturen. Ansätze zu einer kritischen Anthropologie des Körpers*. Sankt Augustin: Academia, 1995, p. 189-198.

KUNZ, E. *Educação física: ensino e mudanças*. Ijuí: Editora Unijuí, 1991.

WERNER, D. *Uma introdução às culturas humanas: comida, sexo, magia e outros assuntos antropológicos*. Petrópolis: Vozes, 1987.

**Recebido: 10 mar. 2010**

**Aprovado: 30 abr. 2010**

**Endereço para correspondência**

**Alexandre Fernandez Vaz**

**MEN/CED/UFSC – Campus Universitário Trindade**

**Florianópolis – SC**

**CEP 88040-900**

**alexfvaz@uol.com.br**