

RESUMO

Este artigo 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 é funcional, pois expressa funções específicas da espécie. Já o jogo da criança é expressão de todo o seu ser. O jogo é 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. 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.

UNITERMOS: Jogo - Espontaneidade - Criação - Recriação.

I - O JOGO

"Quem joga, jurou."

Alain

Para iniciar esta reflexão digo que para os grandes autores pesquisados o jogo é uma entidade sem definição, ou seja não há como dizer tudo sobre ele sem que nada falte ou 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 Huizinga (p.06) 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 a essência da necessidade do jogo 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, pois 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 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 estes mesmos autores 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" (p.06).

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"* (02,p.117).

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 infundáveis 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 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

¹ Professora de educação física formada pela Unicamp

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 (01,p.52). 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 esta classificação é algo que varia consideravelmente de autor para autor e seriam necessários anos de estudo 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 Chateau (p.13-33) 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 vem exercitando funções instintivas próprias de cada espécie, que no início se manifestam em movimentos difusos. Portanto, 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 função da espécie, já o jogo lúdico é ativo pois ele é consciente e representa uma necessidade de expressão de todo o ser. 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.

Por se reconhecer pequena, impotente e sem espaço no mundo dos adultos a criança espontaneamente transporta-se para 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 sua 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 a navegar pelos ares até o infinito; enfim, é onde seu ser pode finalmente respirar. *"Quero ignorar por algum tempo esse mundo duro em que estou confinado, e como que submisso, coloco-me nesse outro mundo onde sou rei"*(02,p.24).

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 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 melhor, é aquele em cuja direção a criança quer se elevar.

O motor essencial de toda infância é o desejo de se tornar grande.

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

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" (p.06).

A partir de agora passo a tecer algumas reflexões sobre a citação acima.

Por que o jogo é livre? Porque suas motivações são intrínsecas e não extrínsecas. O jogo é - e deve sempre ser - espontâneo; sujeito à 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 que diz: "*Quem joga, juro*", Alain (p.125). Juro 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.

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.

Aprender a lidar com os objetos de forma lúdica significa aprender a ultrapassar sua dimensão concreta e seu uso específico, socialmente definido. É conseguir ver no arco-íris um portal mágico por onde se passa para trocar de sexo ou uma ponte invertida que conduz ao pote de ouro, em nada importando se isto é de fato possível ou não.

No momento em que a criança joga somente o que se refere àquele jogo é importante. 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 o jogador é arrebatado de maneira intensa e total.

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: o jogo é desinteressado de seus resultados, enquanto que o trabalho se dá em função destes.

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, seu trabalho...

Para o educador, a seriedade do jogo é um treino para a seriedade da vida adulta. Ao cozinhar pedras a criança vai conquistando esquemas práticos necessários ao adulto. Neste exercício de abstração vai-se formando o futuro cozinheiro.

A criança, no entanto, não tem consciência de que está treinando para ser adulto.

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. Essa negação do real coloca a criança num mundo localizado totalmente dentro de suas próprias experiências. Tornando-se, dessa forma, uma expressão de seu EU.

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 à certas regras e à 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, uma realidade paralela. Há uma suficiência do jogo em si mesmo. Essa auto-suficiência se dá nos mais diversos aspectos, como: tempo, espaço, regras e ordem.

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 também 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 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.

II. - O TEOR PEDAGÓGICO DO JOGO

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

Chateau

Vejo como importante para o profissional da área de educação física compreender qual é o alcance pedagógico do jogo, já que este é um de seus conteúdos básicos de atuação.

Quais são as características que abastecem o jogo de um valor pedagógico tão rico? O que é que faz dele um pré-exercício para o trabalho?

Antes, porém, de iniciar esta reflexão, 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 não é um ser que brinca para ser adulto; a criança é um ser que brinca e ponto final.

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

Em primeiro lugar é o fato do jogo desenvolver na criança o sentido de tarefa. 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"(02,p.132).

Às vezes é penoso e fatigante cumprir determinada tarefa. Por que mesmo assim a criança a cumpre? Penso que uma compreensão possível seja a 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 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 regra e aprendendo a amar a regra, aprende a amar a ordem, pois a regra do jogo é a expressão da própria ordem.

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 em um 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. Por isso criança se compraz no cumprimento das regras, pois através destas ela pode se auto-afirmar.

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. Não importa que seja uma atividade sem futuro. O que importa é que enquanto brinca a criança sente que sua personalidade se afirma.

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 uma interiorização da noção de ordem, ou seja, uma ordem subjetiva e por consequência, 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 a terceira característica é a do jogo ser uma atividade preferencialmente grupal.

A partir do momento em que a criança se propõe a realizar uma tarefa coletiva e para isso seguir determinadas regras, 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 numa dificuldade em 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.

É através das regras dos jogos que as crianças dão seus primeiros passos em direção a uma verdadeira socialização.

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 regras consensualmente aceitas.

Por política entendo aqui as relações humanas que se dão ao redor do poder: quem manda? Quem obedece? Por que é este 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 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.

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 reestruturar seu próprio esquema, de construir o mundo à medida que ele o percebe. A criança deve, portanto, realizar sua própria aprendizagem, procurar suas próprias respostas.

E 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.

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. Exemplos extremados como aqueles 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, que pode vir do professor.

A criança de fato espera que seu educador 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.

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 ela a consciência de sua grande pequenez, e fazê-la florescer.

Pois, se adulto, na sua forma de se apresentar à criança, é o grande motor, o grande apelo que leva-a a querer jogar e se desenvolver; 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.

O jogo é, portanto, o grande exercício para a aquisição do pensamento abstrato; instrumento através do qual o sujeito apropria-se do mundo e pode transformá-lo.

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 pessoa. A realidade vem se apresentando por aproximações sucessivas, na medida em que a pessoa vem adquirindo resistência. Como na alegoria platônica da caverna que coloca o conhecimento real no fundo e fora da aventura.

É do jogo este papel de mediador entre a fantasia e a realidade.

Do adulto é esperado que jamais subestime o jogo de suas 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.

III - O JOGO NO SENSO COMUM

Pretendo discutir agora o que é o jogo para o senso comum. Entendendo senso comum como aquele que provém da experiência comum; sendo um pré-reflexivo sem elaboração mais elaborada.

Fiz uma pesquisa informal onde conversei com pessoas leigas sobre o tema jogo e cheguei a duas observações: (a) o senso comum confunde atividade física com jogo e (b) a sociedade atual reduziu o jogo ao esporte.

Iniciando a reflexão pela observação (a), pude constatar que há pessoas que praticam atividade física por obrigação e pensam que estão jogando.

Qualquer atividade física 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, nunca será jogo se tiver um caráter de obrigatoriedade. O jogo deve sempre ser livre. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, sendo no máximo uma obediência passiva a determinados movimentos.

Quando a atividade é praticada por uma motivação extrínseca, como por exemplo o "terrorismo" de alguns cardiologistas ou ainda o padrão de corpo magro e ágil veiculado enfaticamente pel 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.

Quando a criatividade fica de lado, o jogo se transforma em atividade insípida e mecânica. Os gestos são vazios. O movimento acaba quantificado em horas ou repetições. As atividades são estéreis.

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.

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, político, 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.

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 aquilo que está na origem de todas as palavras.

Mas, de qualquer forma, é preciso reencontrar as palavras primeiras. 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 expresso 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.

Já foi dito 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 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 praticado atualmente em nossa sociedade 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 determinados grupos.

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 o 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 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 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 tem sido 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 ensurdecadoras 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. Mas se trata de tentar mostrar que marcas a nossa sociedade vai imprimindo a cada um deles, 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 Benjor: "*Pois nesta vida de perde e ganha, ganha quem sabe perder e perde quem não sabe ganhar*", (música "Quem Cochicha o Rabo Espicha").

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.

Só sabe o valor da liberdade quem já esteve preso.

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

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

Muito se tem dito sobre o papel do jogo no desenvolvimento infantil, porém vejo como urgente refletir também 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.

Chateau (p.33) 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... tocar um novo instrumento... praticar um novo esporte... decorar a casa nova..., na verdade pouco importa a natureza da atividade. Se no momento estiver representando para nós uma novidade a ela nos entregaremos totalmente. Através dela podemos sentir que nosso ser total é presente. De alguma forma renascemos. Renovamos. Por isso a praticamos ludicamente, ou seja, em atitude de entrega.

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 como a criança transporta-se para o mundo lúdico para poder sentir seu ser respirar, pois este é um lugar onde 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. Pois sabe que se fortalece ao entrar em harmonia com sua sociedade. 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.

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 nove horas, às sete horas, 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 guardar e tempo de*

deitar fora... tempo de estar calado e tempo de falar...", (Eclesiástes, cap.3, vers. 3 a 8).

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 e de fora pra dentro, a toda hora a todo momento"*, (música "Serra do Luar").

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 que o jogo surge para a humanidade desde o início dos tempos. 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.

"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" (06,p.11).

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... 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 um 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.

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"*, (música "Raízes").

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.

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 referência de que existem muitas coisas que transcendem os conceitos. A beleza, o medo, o amor, a fé, 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 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 torna-se 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 ainda 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. 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 lembrarmos-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.

ABSTRACT

This article proposes some reflections about the theme of game, showing initially that this is an entity without definition, because it represents a search for satisfaction of a non-material need of being. It is not exclusive of one or other society and also not solely the human being: in all cultures there are games and animals also play. The baby's playing is functional, because it expresses specific functions of the specie, whereas child's game is expression of all of its being. Game is spontaneous, serious, pleasurable, overtaking. It installs in the child the sense of task, as well as the love for order and also introduces it to the socialization process. Game does not mean sport, nor physical activity, because it is present in humanity since the dawn of existence, showing itself even in the principle of things, in the act of Creation. Everything, therefore, has been created as game in the beginning; man recreates its own life as he gives himself to it, in a full and intense way, in a game attitude.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOS, Alexander. **Desafios para uma pedagogia social**: São Paulo, Antroposófica, 1986.
- CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**: São Paulo, Summus, 1954.
- GARAUDY, Roger. **Dançar a Vida**: Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1980.
- GARKOV, Adriana. **Jogos Tradicionais na Cidade de São Paulo**: mestrado, Unicamp, 1990.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: São Paulo, Perspectiva, 1980.
- MOTTA, Júlia. **Jogos: Repetição ou Criação?**: São Paulo, Plexus, 1994.

Recebido para publicação em 20/07/96

Endereço para contato:

Tenente Coronel Mallet, 129 - Castelo
Campinas - SP - CEP 13066-720