

**ALCIDES JOSÉ SCAGLIA**

**O FUTEBOL E OS JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM  
OS PÉS: TODOS SEMELHANTES, TODOS DIFERENTES**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS**

**FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**- 2003 -**

**ALCIDES JOSÉ SCAGLIA**

**O FUTEBOL E OS JOGOS/BRINCADEIRAS DE BOLA COM  
OS PÉS: TODOS SEMELHANTES, TODOS DIFERENTES**

**Tese de doutorado** apresentada à  
Faculdade de Educação Física da  
Universidade Estadual de Campinas, sob a  
orientação do *Prof. Dr. João Batista Freire*

**Campinas, 2003**

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA – FEF  
UNICAMP**

Scaglia, Alcides José  
Sca33f O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes,  
todos diferentes / Alcides José Scaglia. – Campinas: [s.n], 2003.

Orientador: João Batista Freire  
Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação Física, Universidade  
Estadual de Campinas.

1. Jogos. 2. Futebol. 3. Teoria dos jogos. 4. Esportes. 5. Jogos de bola.  
I. Freire, João Batista. II. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade  
de Educação Física. III. Título.

Este exemplar corresponde à redação final da tese de doutorado defendida por ALCIDES JOSÉ SCAGLIA e aprovada pela comissão julgadora em 04 de dezembro de 2003.

Data \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_\_

Prof. Dr. João Batista Freire

**COMISSÃO JULGADORA**

**Prof. Dr. João Batista Freire**

**Profa. Dra. Irene C. Andrade Rangel**

**Prof. Dr. Rui Krebs**

**Profa. Dra. Silvana Venâncio**

**Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes**

*“Se sou diferente de ti, longe de te  
lesar, eu te aumento.”*

*Antoine de Saint-Exupéry*

**Dedico, com todo meu amor, esse trabalho a minha esposa Fabrina e a minha filha Annelise.**

## AGRADECIMENTOS

À minha esposa Fabrina por ser a companheira de todos os momentos. E que há 12 anos me ensina a viver e reviver o amor, alicerçando as bases da nova família que constituímos para a chegada de nossa filha.

Aos meus pais e irmão por tudo que representam para mim. Pai, Mãe e Fernando, sou o que sou graças aos ensinamentos de vocês três.

Ao Prof. João Freire por ser meu mestre e amigo. Por acreditar em mim. Sou e serei eternamente grato.

Aos professores Wagner W. Moreira, Silvana Venâncio, Heloísa Reis e Paulo César Montagner que colaboraram na qualificação deste estudo.

Antecipadamente aos membros da banca por prontamente atenderam ao convite.

Ao professor Adriano José de Souza, companheiro e irmão, nos estudos e na vida.

Ao amigo/irmão HÉlvio Tamoio, por seus posicionamentos críticos, políticos e filosóficos, que tanto me fazem crescer como professor e ser humano.

Em especial ao grande amigo/irmão Prof. Ms. Wellington de Oliveira, amigo de tantas cachimbadas, que sempre me socorre com sua gigantesca sapiência, seu apurado conhecimento crítico/científico e seu contagiante espírito combativo.

A todos os professores do curso de Educação Física do IASP – Hortolândia-SP, e das Faculdades Integradas Módulo, em especial ao Prof. Ms. Marcelo Almeida por sua pontual e crítica ajuda na primeira parte deste trabalho.

Ao amigo Prof. Dr. Renato Sadi por acreditar em meus estudos e em minha capacidade.

Aos Profs. Bráulio de Araújo Jr. e Paulo Ferreira de Araújo pela oportunidade de emprego, apoio e incentivo.

Às crianças que ainda brincam com a bola nos pés nas ruas e praças. Sem elas não poderia concluir este estudo.

A todos os meus 390 alunos regulares e todos os outros de cursos e palestras, que neste ano me instigaram a saber mais e me ouviram, ajudando-me a coadunar as idéias e fechar este estudo.

Enfim, para não ser traído pela memória, agradeço a todos os que direta ou indiretamente contribuíram para a finalização de mais uma etapa da minha vida.



## SUMÁRIO

*Resumo*

*Abstract*

<b>Introdução:</b>	01
<b>O menino e a bola</b>	01

### Capítulo I

<i>Os jogos/brincadeiras de bola com os pés e o futebol: o início de uma profícua história sistêmica/complexa</i>	09
1.1. Os jogos/brincadeiras e os jogos/esportes: características peculiares	13
1.2. Os jogos/brincadeiras de bola com os pés e o futebol: breve histórico	20
1.3. O futebol no Brasil: somente em 1894?	28
1.4. O futebol pré-Milleriano do Brasil	33
1.5. As crianças e suas brincadeiras de futebol	36

### Capítulo II

<i>A Teoria do Jogo</i>	46
2.1. A palavra jogo	46
2.2. O jogo e sua caracterização	49
2.3. Jogo: um sistema complexo	53
2.4. O Mundo do Jogo, o Ser do Jogo e o Senhor do Jogo: o ambiente do jogo	60

### Capítulo III

<i>O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: partes integrantes e independentes de uma mesma família</i>	69
3.1. A Família dos Jogos de bola com os pés	69
3.2. O jogo/brincadeira Rebatida e o futebol: um exemplo de complexidade	73
3.3. A Família dos jogos de bola com os pés e suas qualidades organizacionais e emergentes	78

3.4. A dinâmica do processo sistêmico organizacional da família dos jogos de bola com os pés	83
3.5. As Regras e as Condições externas – estruturas particulares auto-afirmativas	87
3.6. O(s) jogador(es) e seus esquemas motrizes – estruturas integrativas	96
3.7. O padrão organizacional da Família dos jogos de bola com os pés	102

## **Capítulo IV**

<b><i>A Família dos jogos de bola com os pés: semelhanças e diferenças</i></b>	105
4.1. Sobre as trajetórias metodológicas e os procedimentos da pesquisa	105
4.2. As descrições e suas respectivas análises inferenciais	109
4.2.1. Unidade complexa 1 – jogo: Um toque	109
4.2.1.1. Análise inferencial da Unidade complexa 1	110
4.2.2. Unidade complexa 2 – jogo: Chute na trave	113
4.2.2.1. Análise inferencial da unidade complexa 2	113
4.2.3. Unidade Complexa 3 – jogo: Pelada	115
4.2.3.1. Análise inferencial da unidade complexa 3	116
4.2.4. Unidade complexa 4 – jogo: Driblinho	120
4.2.4.1. Análise inferencial da unidade complexa 4	120
4.2.5. Unidade complexa 5 – jogo: Cada um por si	122
4.2.5.1. Análise inferencial da unidade complexa 5	122
4.2.6. Unidade Complexa 6 – jogo: Embaixadinhas	124
4.2.6.1. Análise inferencial da unidade complexa 6	124
4.2.7. Unidade complexa 7 – jogo: Gol a gol	125
4.2.7.1. Análise inferencial da unidade complexa 7	126
4.2.8 Unidades Complexas 8 e 9 – jogo: Chute a gol (A) e (B)	128
4.2.8.1. Análise inferencial das unidades complexas 8 e 9	129
4.3. Considerações sobre as análises inferenciais	131
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	136
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	140

<b>GLOSSÁRIO</b>	151
<b>ANEXOS</b>	157
Observação 1	157
Observação 2	159
Observação 3	161
Observação 4	163

## SUMÁRIO DE QUADROS E TABELAS

Esquema sintético sobre o processo sistêmico/interacional que possibilitou o surgimento do jogo/esporte futebol e, conseqüentemente, de outros jogos/brincadeiras de bola com os pés, todos constituintes da Família dos jogos de bola com os pés	<b>27</b>
Quadro Esquemático: tetragrama das estruturas padrões de uma unidade complexa (jogo) e suas inter-relações	<b>81</b>
Quadro sinótico da dinâmica do processo de auto-organização da Família dos Jogos de bola com os pés com suas setas de interação	<b>84</b>
Esquema representativo de todo o processo organizacional sistêmico da Família dos jogos de bola com os pés	<b>133</b>

## RESUMO

Com este estudo, busco apresentar e justificar a idéia de que o futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés pertencem ao mesmo universo, perfazendo um grande ecossistema, ao qual chamo de a Família dos jogos de bola com os pés. Para justificar a coexistência do futebol e dos jogos/brincadeiras de bola com os pés num mesmo ecossistema, inicio meu estudo procurando entender como se deu o processo de transição dos jogos/brincadeiras de bola com os pés para o jogo/esporte Futebol, compreendendo que este sofreu e continua a sofrer constantes ressignificações ao longo dos tempos. Sendo assim, depois de um breve passeio histórico, procuro alicerçar minhas análises, valendo-me de estudos relativos à teoria do jogo. Todavia, o jogo é um fenômeno estudado por distintas áreas do conhecimento, e as leituras dessas inúmeras interpretações e análises, levaram-me a entender o jogo como um ambientado sistema complexo. A partir dessa perspectiva encontro nas unidades complexas (jogos), características sistêmicas integrativas e auto-afirmativas. Ou seja, venho evidenciar as semelhanças e as diferenças entre o jogo/esporte Futebol e os demais jogos/brincadeiras de bola com os pés. Para tanto, saí a campo com a intenção de coletar informações junto às brincadeiras com a bola nos pés realizadas por crianças em campos e praças, em momentos de descontração e sem a coação de adultos, ou mesmo a obrigação de se estar lá brincando. Com esses dados pude me aprofundar ainda mais no interior da Família dos jogos de bola com os pés, no intuito de procurar compreender o dinâmico processo organizacional desencadeado no interior de qualquer unidade complexa (jogo), evidenciando suas estruturas sistêmicas e o engendrar de suas interações. Neste estudo as estruturas sistêmicas compreendem as condições externas, as regras, os jogadores e seus esquemas motrizes, e em meio às interações proveniente da tentativa de trazer ordem ao sistema, desordenado pelo jogo, cria-se emergências (condutas motoras), que por sua vez, influencia o desencadear de modificações em todos os demais jogos da Família, gerando um padrão organizacional específico dos jogos de bola com os pés. Essa imersão ao interior das unidades complexas me possibilitou divisar que as semelhanças e as diferenças, não apenas aparentes, existentes entre os jogos/brincadeiras de bola com os pés e o jogo/esporte Futebol, corroboram características de complementaridade, de coexistência. Por intermédio do padrão organizacional desses jogos, pude compreender a relevante produção de diversidade de respostas para as sempre diferentes exigências dos jogos e a possibilidade de transferência dessas emergências produzidas às outras unidades complexas que compartilham situações e exigências semelhantes.

*Palavras chaves: 1. jogos; 2. futebol; 3. teoria dos jogos; 4. esportes; 5. jogos de bola*

## ABSTRACT

In this study, I intend to present and justify the idea that soccer and the ball games played with the feet belong to the same universe belonging to large ecosystem which I call, the family of the games played with the ball on the feet. To justify the coexistence of the soccer and the games played with the ball on the feet in one ecosystem, I begun my study searching to understand how did the transition process from the games with the ball on the feet to the game of soccer happened, understanding that this process suffered and continues to suffer constant resignificacoes during the past and the present time. Thus, after a brief historical review, I look for base my analyses, with studies relative to games theory. Game is a phenomenon studied for distinct areas of the knowledge, and the readings of these innumerable interpretations and analyses has helped me to understand the game as a complex environment system. In this perspective I find in the complex units (games), integrative systemic and auto-affirmative characteristics. Therefore I search to evidence the similarities and the differences between the soccer game and the other games played with the ball on the feet. For this reason, I collect information of games played with the ball on the feet played by the children in open fields and playgrounds in moments of freedom and without the coercion of adults or with the obligation of the children for being there to play. With these data I could go deepen in the interior of the family of the games played with the ball on the feet with the intention to try to understand the dynamic unchained organizational process in the interior of any complex unit (game), this way evidencing its systemic structures and the production of its interactions. In this study the systemic structures are the external conditions, the rules, players and its motor esquemas, and among the interactions proceeding from the attempts to bring order to the system, disordered because of the game, it is created emergencies (motor behaviors), that in turn, influences unchaining of modifications in all the games of the family of the games played with the ball on the feet, producing a specific organizational standard of the games played with ball on the feet. This immersion to the interior of the complex units made possible to delimit that the similarities and the differences, not only apparent but the ones that really exists between the games of ball played with the feet and the soccer game, corroborates characteristics of coexistence and complementaridade. With the intermediation of the organizational standard of these games, I could understand that the excellent diversity production of answers for different requirements of the games and the possibility of transference of these emergencies produced to the other complex units that share similar situations and requirements.

**Keys Words:** 1. Games; 2. Soccer; 3. Game theory; 4. sports; 5. ball games

## Introdução:

“Que culpa temos nós dessa planta da infância, de sua sedução, de seu viço e constância?”

Jorge de Lima

### O menino e a bola

Era uma vez um menino que, sentado à raiz de um frondoso jequitibá rosa, assistia atento e curioso o passeio da bola pelo belo gramado, que se estendia ao horizonte sem fim. A altiva bola, por sua vez, vestida com seu sensual vestido redondo, deslizava faceira pelo campo, lançando-lhe olhares insinuantes.

Hipnotizado pelos olhares da bola, o menino se levantou e foi se aproximando, aproximando... até que parou a sua frente. A lasciva bola, tendo os pés do menino aos seus, subiu-lhes e, seduziu-o, incitou-o a içá-la às alturas. Ora subia à altura da coxa, ora do peito. Mas houve um momento em que ela, mostrando seu poder e imponência, fez com que ele a chutasse mais alto. Então, o menino em reverência, curvou-se, e ela em sua nuca se aconchegou. E assim, bem próxima ao seu indefeso ouvido, lançou-lhe o feitiço, que instantaneamente reverberou por todo o corpo, como um encantamento simples, sussurro de um mantra: **FUTEBOOOOL...**

Dessa forma, o encantado menino, desperto do transe hipnótico inicial, pôs-se a controlar a bola, deixando transparecer em seu rosto uma satisfação nunca antes sentida, iniciando assim o jogo fadado a perdurar para todo o sempre. O jogo do eterno desafio entre o menino e a bola, entre o dominado e o dominante, funções essas que durante o jogo enfeitadamente se alternam. A bola ora se deixa dominar ora domina, impondo ao menino constantes desafios. O menino se esforça, superando-se, criando a cada vez que domina a bola um novo gesto, mais complexo e belo. E é exatamente através desse embate que se fortalece o feitiço, impedindo que o encantamento se quebre e a lenda perdure.

Em meio à neotenia<sup>1</sup> de meus dias, fui enfeitiçado pela bola. E o menino que sou ainda persiste em ficar pequeno, relutando em crescer como se vivesse no mundo fantástico criado por James Barrie (1995), a Terra do Nunca, ou então, na terra encantada que se perfaz o Mundo do Jogo.

E, fico feliz, confiante e seguro, ao saber que não sou o único da espécie. Existem outros homens/meninos, dotados de apurado bom senso que, mesmo no ápice da maturidade, voltam seus olhos à infância, e, em meio às lembranças e saudades de seu tempo de criança, atribuem-na o valor devido.

*“A maturidade do homem significa ter adquirido novamente a seriedade que a gente tinha como criança quando brincávamos”*, diz o filósofo Friedrich Nietzsche<sup>2</sup>, e complementa Bachelard (1996, p. 110), *“... a lembrança da infância afirma bem claramente a utilidade do inútil.”*

O homem/menino, Gaston Bachelard (1996), por exemplo, em seu livro/brinquedo *“A Poética do Devaneio”*, defende as teses que:

*“... visam todas a fazer reconhecer a permanência, na alma humana, de um núcleo de infância, uma infância imóvel mais sempre viva, fora da história, oculta para os outros, disfarçada em história quando a contamos, mas que só tem um ser real nos instantes de iluminação – ou seja, nos instantes de sua existência poética.”* (p. 94)

Bachelard (1996), diz ainda que um potencial de infância habita em nós, permitindo, sempre que se queira, que todo o tempo de criança seja re-imaginado, possibilitando desse modo o reviver dos libertários devaneios. Os mesmos devaneios que não se configuravam como simples fuga da realidade, mas, devaneios que nos lançam ao alçar vôos de superações e de conquista do mundo.

Esses inquietos devaneios põem a criança a se mover rumo à descoberta do mundo real, e isso ela faz jogando, partindo de seu mundo fantástico, sonhado, idealizado, criado e ampliado à medida que cresce a sua capacidade de desejar.

---

<sup>1</sup> O homem é o único animal a nascer absolutamente imaturo, e sua maturação se dá por intermédio de sua juventude exageradamente longa, a esse fenômeno, segundo os estudos de que se valeu Freire (2000), denomina-se neotenia. Logo, juventude é o tempo para aprender. “É o tempo em que as formações incompletas, vão se completando na relação com o meio ambiente humano, isto é, sua cultura.” (Freire, 2000, p. 5). E assim são os meus dias!

<sup>2</sup> Esta frase de Nietzsche foi encontrada no livro de Adriana Friedmann (1996, p. 24) e também no livro de Rubem Alves (2002, p. 119), no qual foi possível encontrar referências que apontam que esta frase está contida no livro *“Além do bem e do mal”* de Nietzsche, na página 75 da edição da Cia das Letras.



Fernando Pessoa (1985, p. 57-60), na expressão de seu heterônimo Alberto Caeiro, num meio-dia de fim de primavera, sonhou (desejou) que Jesus na forma de menino voltasse à Terra, “*Tornando outra vez menino*”. E hoje ele vive em sua aldeia, “*É uma criança bonita de riso e natural (...) A mim ensinou-me tudo (...) A criança eterna acompanha-me sempre*”.

Já outro de seus heterônimos, o engenheiro Álvaro de Campos (Pessoa, 2002, p. 467), disse: “*Depus a máscara e vi-me ao espelho... / Era a criança de há quantos anos... / Não tinha mudado nada... / É essa a vantagem de saber tirar a máscara. / É-se sempre a criança, / o passado que fica, / A criança.*”

Até Kierkegaard (apud BACHELARD, 1996, p. 127) compreendeu que se o homem quisesse ser metafisicamente grande, só conseguiria seu intento se a criança fosse seu mestre.

Franz Hellens (apud BACHELARD, 1996, p. 130), é contundente ao confirmar e fazer coro às proposições acima:

*“A infância não é uma coisa que morre em nós e seca de uma vez cumprido o seu ciclo. Não é uma lembrança. É o mais vivo dos tesouros, e continua a nos enriquecer sem que saibamos... Ai de quem não pode se lembrar de sua infância, reabsorvê-la em si mesmo, como um corpo no seu próprio corpo, um sangue novo no sangue velho: está morto desde que ela o deixou.”*

Ouso dizer que a pedra filosofal que garante a eternidade aos poetas, não se perfaz em seu produto, a poesia, mas sim no elixir que desencadeia o processo, sendo este seus devaneios de infância, pois recordá-los é transformá-los em lenda. “*Toda infância é, no fundo da memória, legendária*” (Bachelard, 1996, p. 130). Assim, “*nutrida pela lenda, a força vegetal da infância subsiste em nós por toda vida.*” (Bachelard, 1996, p. 130).

Mário Quintana confirma isso em sua poesia: “*O que tu fazes hoje é o mesmo poema / que fizeste em menino, / É o mesmo que, / Depois que tu te fores / Alguém lerá baixinho e comovidamente, / A vivê-lo de novo...*” (Quintana, 1986, p. 95)

E Carlos Drummond de Andrade complementa: “*Será a poesia um estado de infância / relacionado com a necessidade do / jogo, a urgência do conhecimento / livresco, a despreocupação com os / mandamentos práticos do viver...*”

Em todo sonhador permanece viva essa criança (Bachelard, 1996). Uma criança que o devaneio magnifica e estabiliza, para quando o mundo real se mostrar cruel e intransigente, ela ofereça a sua mão e num atino estou jogando: *“Volto no tempo menino fieira e pião, sonhos embalam no vento a pipa e o balão(...) Vem o menino que eu fui e me estende a sua mão”* (Toquinho, 1983<sup>3</sup>)

Esse menino, criança, moleque impede que o mundo real me consuma, ajudando-me a driblá-lo, com gestos de rara beleza, ajeitando a bola para que, de bicicleta, eu marque mais um gol. Logo:

*“Há um menino, há um moleque / Morando sempre no meu coração / Toda vez que o adulto balança / Ele vem para me dar a mão. / Há um passado no meu presente / Um sol bem quente lá no meu quintal / Toda vez que a bruxa me assombra / O menino me dá a mão. / E me fala de coisas bonitas / Que eu acredito, que não deixarão de existir”*  
(Milton Nascimento)

Destarte, como poetizou Willian Blake (apud Machado, 1998), é preciso recuperar a felicidade ameaçada pela corrupção do homem, pois *“Não penseis que o destino seja outra coisa senão a plenitude da infância”* (Rainier M. Rilke, apud SAVATER, 2001), *“Faça o que faça, a vida é ficção (...) o que agora se prova outrora foi imaginado”* (W. Blake, apud Machado, 1998).

Se meu destino é minha infância, eis o motivo consciente e inconsciente deste estudo e dos meus dois trabalhos anteriores, que completam a minha trilogia de estudos sobre o futebol.

Estudar os jogos de bola com os pés e o futebol, neste trabalho, apresenta uma lógica particular, pois em minha monografia de final de curso sistematizei uma proposta para o ensino do futebol, a partir de um trabalho experimental que vinha sendo desenvolvido junto à FEF-UNICAMP, em sua escolinha de futebol, coordenada e idealizada pelo Prof. João Batista Freire, e que tinha por pressuposto fundamental ensinar futebol a partir de um resgate da cultura infantil.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Trecho da música “Esse menino”, gravado em 1983, tendo o LP o título Aquarela, e foi distribuído pela Polygram.

<sup>4</sup> Esse trabalho monográfico, com o título “Escola de Futebol: uma prática pedagógica” (Scaglia, 1999b), acabou sendo publicado pela editora Papyrus, em coletânea organizada pela Prof. Vilma Nista Piccolo, e parte dele na revista Motriz (vol 2, n. 1, p. 36-42) em 1996.

De posse dessa sistematização, meu próximo passo, no mestrado (SCAGLIA, 1999), foi investigar as várias propostas que se comprometeram com o ensino do futebol. Logo, foram constatadas e criticadas as várias propostas pedagógicas pautadas ainda em concepções empiristas, que dão azo ao tecnicismo.

Além dessa contribuição teórica a partir da revisão crítica da bibliografia relativa à pedagogia do futebol, o enfoque principal da dissertação recaiu sobre a constatação de que os ex-jogadores de futebol, atualmente professores em escolinhas, aprenderam a jogar de um jeito (a partir de jogos/brincadeiras, e em meio à liberdade de agir como criança), porém ensinam de outra forma, assumindo como referencial os treinos técnicos aprendidos e repetidos, exaustivamente, ao longo de suas respectivas carreiras profissionais.

Nos anos que se seguiram, investiguei ainda inovadoras correntes pedagógicas existentes aqui e no mundo, que se propõem ensinar esportes de maneira diferenciada, a partir da lógica de seus jogos, e não de suas técnicas (BAYER, 1994; GARGANTA, 2002 e 1998; GARGANTA & PINTO, 1998; GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999; TAVARES 2002 e 1998; BOTA & COLIBABA-EVULET, 2001; GRAÇA & OLIVEIRA 1998; GRAÇA 1998; MESQUITA, 1998; KIDMAN, 2002; OSLIN 1996; SIEDENTOP, 1994; WERNER & BUNKER & THORPER, 1996; GRIFFIN, MITCHEL & OSLIN, 1997; LAUNDER, 2001; BUTLER, 1997; BENTO, GARCIA & GRAÇA, 1999; FREIRE, 2002b; FREIRE, 2000b; FREIRE 1998; FREIRE & SCAGLIA, 2003; SCAGLIA, 1999 e 1999B; SCAGLIA & SOUZA, 2002; SCAGLIA, SOUZA, RIZOLA & OLIVEIRA 2002; SOUZA, 1999 e 1997; PAES, 2001 e 2002; MONTAGNER, 1999; GRECO, 2000; DAOLIO, 2002; BALBINO, 2001; SANTANA, 1996).

Agora em minha tese de doutorado, como que para alicerçar e completar meus estudos e trabalhos anteriores, procuro adentrar no universo fantástico do jogo, ousando compreender o feitiço da bola e as possíveis conseqüências de seu encantamento - sem com isso, incorrer no erro de infantilizar meu discurso.

Ao invadir o mundo do Jogo, tenho novamente que lançar mão de minha condição de homem/menino. O homem/menino encantado pelo sussurro da bola ao ouvido, para, parafraseando Hermann Hesse (1968), ao menos uma vez na vida, estudar e estruturar como especialista, o jogo, no livro de Hesse o de Avelório, em minha tese, em particular, na forma de suas manifestações mais significativas para mim, o futebol e os demais

jogos/brincadeiras de bola com os pés. “*O futebol é a paixão que nasce no berço, se desenvolve na infância, aumenta na adolescência, amadurece-se no jovem e não o abandona mais, até o fim da vida.*” (PORTO & MÁXIMO, 1968, p. 399)

Neste estudo pretendo apresentar e justificar a idéia de que o futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés pertencem ao mesmo universo, perfazendo um grande ecossistema, ao qual chamo de a Família dos jogos de bola com os pés.

A idéia de uma grande família de jogos com a bola nos pés me permite enveredar por um complexo estudo sistêmico, em que, como consequência, justificaria o fato de que aprender Futebol pressupõe aprender os jogos/brincadeiras de bola com os pés (pequenos jogos), ao mesmo tempo em que jogar essas brincadeiras, concomitantemente, se estaria jogando futebol.

Essa perspectiva de análise traz consigo de imediato um paradoxo, pois apesar desses pequenos jogos/brincadeiras poderem ser chamados de células do futebol (na concepção hologramática de que cada célula contém a informação do todo), eles mantêm certa independência do futebol, não dependem necessariamente dele para existir, pois bastam-se por si; adquiriram autonomia.

Para justificar a coexistência do futebol e dos jogos/brincadeiras de bola com os pés num mesmo ecossistema, inicio meu estudo procurando entender como se deu o processo de transição do jogo/brincadeira futebol para o jogo/esporte futebol, compreendendo que esse sofreu constantes ressignificações ao longo dos tempos (e vem sofrendo até hoje), porém em determinado momento histórico ao alcançar o *status* de esporte (sem deixar de ser uma manifestação de jogo), passa a ser produto (conteúdo) - devido à tamanha evidência adquirida na sociedade - para novas re-significações culturais, gerando novos jogos/brincadeiras de bola com os pés.

Sendo assim, depois de um breve passeio histórico, busco alicerçar minhas análises, valendo-me de estudos relativos à teoria do jogo. Todavia, o jogo é um fenômeno estudado por distintas áreas do conhecimento, e as leituras dessas inúmeras interpretações e análises, levaram-me a entender o jogo como um ambientado sistema complexo.

A partir da perspectiva de entender o jogo como um sistema complexo, permito-me mergulhar a fundo na investigação sobre a Família dos jogos de bola com os pés, almejando encontrar nas unidades complexas (jogos) que a compõem, características integrativas e

auto-afirmativas. Ou seja, busco evidenciar as semelhanças e as diferenças entre o jogo/esporte Futebol e os demais jogos/brincadeiras de bola com os pés, justificando a existência da Família dos jogos de bola com os pés e, conseqüentemente, a possibilidade de se entrevê-la como um sistema.

Aprofundando-me ainda mais no interior da Família dos jogos de bola com os pés, senti necessidade de procurar compreender o dinâmico processo organizacional desencadeado no interior de qualquer unidade complexa (jogo).

Para compreender o complexo processo organizacional sistêmico dos jogos (unidades complexas) pertencentes à Família, foi preciso investigar o interior de um sistema (jogo), evidenciando as interações engendradas pelas estruturas sistêmicas das unidades complexas.

As estruturas sistêmicas compreendem as condições externas, as regras, os jogadores e seus esquemas motrizes, e em meio às interações provenientes da tentativa de trazer ordem ao sistema, desordenado pelo jogo, cria-se emergências (condutas motoras), que por sua vez, influenciam o desencadear de modificações em todos os demais jogos da Família, engendrando um padrão organizacional específico dos jogos de bola com os pés.

Para isso, saí a campo com o intuito de coletar informações junto às brincadeiras com a bola nos pés realizadas por crianças em campos e praças, em momentos de descontração e sem a coação de adultos, ou mesmo a obrigação de se estar lá brincando.

Essa imersão ao interior das unidades complexas me possibilitou divisar que as semelhanças e as diferenças, não apenas aparentes, existentes entre os jogos/brincadeiras de bola com os pés e o futebol, corroboram características de complementaridade, de coexistência.

Por intermédio do padrão organizacional desses jogos, pude compreender a relevante produção de diversidade de respostas para as sempre diferentes exigências dos jogos e o transferir dessas emergências produzidas às outras unidades complexas que compartilham situações semelhantes.

Assim, todo o estudo aqui construído, respeitando a complexidade sistêmica, reuniu todos os jogos de bola com os pés numa mesma Família, porém, simultaneamente, diferenciou-os, possibilitando, dessa forma, entender com mais propriedade a dinâmica sistêmica dos jogos de bola com os pés e contribuindo para o enriquecimento dos

conhecimentos produzidos na Educação Física – os quais passam a ser básicos e imprescindíveis para a formação de qualquer pedagogo do movimento.

Entretanto, para iniciar é preciso voltar à fábula do menino e a bola; o mesmo menino que depois passeou pela história de Ronald Claver (1998, p.5), “... *que pegou a Lua cheia e convocou a turma para a pelada.*”; e a mesma bola, que igualmente se enveredou pelas histórias do também enfeitiçado Jorge Amado (2000) - ganhando a alcunha de Fura-Redes ao se apaixonar pelo goleiro Cerca-Frango.

Assim, na companhia do menino e da bola e enfeitiçados com o mantra que ecoa da fábula, convido-os à leitura deste estudo.

## Capítulo I

### **Os jogos/brincadeiras de bola com os pés e o futebol: o início de uma profícua história sistêmica/complexa**

“... o princípio nunca foi a ponta precisa de uma linha, o princípio é um processo lentíssimo, demorado, que exige tempo e paciência para se perceber em que direção quer ir, que tenteia o caminho como um cego, o princípio é só o princípio...”

José Saramago

O futebol é uma construção histórica. Não foi criado de repente, por alguma entidade que reuniu pessoas e combinou estrutura e regras. Ele é dinâmico e continua sendo construído nos jogos/brincadeiras<sup>5</sup>. Ou melhor, o futebol, hoje emancipado como esporte, não foi inventado ao acaso, da vontade de alguns jovens ingleses chutarem uma bola de couro inflada com ar, mas surgiu por influência e evolução de inúmeros jogos/brincadeiras de bola com os pés construídos em meio à cultura lúdica. E depois de consolidado como produção cultural continua a influenciar o surgimento de outros novos jogos/brincadeiras de bola com os pés, constituindo assim o ecossistema dos jogos de bola com os pés.

Ao mesmo tempo em que o futebol se originou de um processo de ressignificação cultural de jogos populares com bola – como se verá a seguir -, ele, depois que ascendeu à categoria de esporte, passou a ser constantemente re-significado em outros jogos.

Posso então, inferir que o futebol reúne em seu entorno duas características fundamentais, uma que o coloca na condição de produto cultural, já a outra traz evidências de processo. Isso porque, enquanto produto se originou de ressignificações de jogos/brincadeiras populares, todavia, através das características de processo permitiu que jogos/brincadeiras continuassem a ser modificados, dando origem a novos jogos/brincadeiras.

Quando me aproprio do termo ressignificar, quero apresentar a idéia de que o tradicional produto cultural é paulatinamente modificado por intermédio de novos

---

<sup>5</sup> Didaticamente este trabalho assume o termo jogo/brincadeira para denominar os vários jogos com bola ou não e os diferenciarem dos esportes, pois na língua portuguesa o vocábulo jogo assume inúmeros atributos significativos, como será discutido no início do segundo capítulo. Todavia vale destacar e antecipar que como jogo podemos definir um ecossistema, no qual estão inseridos as brincadeiras, os esportes, a dança, a ginástica, as lutas... Ou seja, o binômio jogo/brincadeira, refere-se ao jogo como uma categoria maior, entidade que representa o espírito (estado) lúdico, com suas características específicas, já a brincadeira ou o esporte equivale a duas de suas manifestações (FREIRE & SCAGLIA, 2003).

significados acrescentados por aqueles que se apropriam do antigo, ou seja, ressignificar é ação criativa de atribuir novos significados ao tradicional.

*“A tradição, enquanto conjunto de conhecimentos acumulados, catalogados, arquivados, expostos nas bibliotecas ou na lousa, não passa de relíquia embalsamada, sem o menor significado. No entanto, adquire vida, faz sentido, quando se eleva à condição de palavra significativa, tanto daquele que a anuncia quanto daquele que se põe à escuta (...) Abre-se, para ela [a autora faz referência às crianças], a partir daí, um universo de possibilidades. Participa, então, da tradição de uma cultura letrada à qual poderá acrescentar a sua própria palavra. A criação não é, portanto, o inédito, o absolutamente original, mas o resultado da oportunidade de imprimir, no já instituído, um outro sentido. A criação é, assim, ‘re-criação’ de sentidos, inseparável dos conteúdos que a tradição nos deixa como herança. Ao re-anunciá-los, fazendo nossas suas palavras, reintroduzimos, criativamente, outros novos significados ao já existente.” (ROSA, 1998, p. 23 e 24)*

As brincadeiras tradicionais infantis, em especial, as de pega-pega podem nos servir como bons exemplos ilustrativos para explicar esse dinâmico processo de ressignificação dos jogos/brincadeiras.

Não se sabe, nem nunca se saberá quem inventou os jogos/brincadeiras de pega-pega, porém pode-se, partindo de estudos especulativos de certos autores como Kishimoto (1993), Rosa (1998) e Brougère (1998b), inferir que essa brincadeira remonta aos tempos da pré-história.

Isto é passível de confirmação quando, ao se estudar os jogos tradicionais infantis, nota-se que esses representam simbolicamente a sociedade em que estão inseridos.

*“Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo.” (KISHIMOTO, 1993, p. 15)*

Logo, o pega-pega pode, especulativamente, representar um jogo de caça e caçador – as crianças representando em suas brincadeiras o ato de caçar, tanto dos humanos quanto entre os animais. As crianças desejando, como sempre, imitar o mundo, transformaram essa atividade de caçar em jogo/brincadeira. Simbolicamente, revivem-na correndo umas atrás



das outras, imitando seus pais. Essa brincadeira, à medida que o tempo passa, vai incorporando criações de outras gerações, que utilizam as brincadeiras para tentar entender o mundo à sua volta, ou brincar com ele, almejando um dia vivê-lo.

Segundo Elkonin (1998), atualmente, todos devem reconhecer que o conteúdo do jogo infantil está relacionado com a vida, o trabalho e a atividade dos membros adultos de uma sociedade.

A brincadeira de pega incorporou variações à medida que a sociedade à sua volta se modificava, e em cada variação novas particularidades surgiam. Foi dessa forma que surgiu o pique-bandeira, representação fiel de um batalha, onde se tem que invadir o campo de batalha adversário - penetrar em seu reino -, para capturar a bandeira – que simboliza o reino.

Outra variação é a brincadeira de Polícia e Ladrão, que representou uma dada época, que não é mais a mesma. Essa brincadeira representava uma época em que as polícias corriam atrás dos ladrões. Hoje, é fato que muitas vezes a polícia corre do ladrão, quando ela não é o próprio.

Atualmente, uma ressignificação dessa brincadeira, seria incorporar em seus conteúdos, características próprias da nossa sociedade atual, como policiais corruptos, seqüestros, rebeliões nas cadeias, tráfico de drogas etc... Como aconteceu com essa mesma brincadeira antes da sua re-significação para o Polícia e Ladrão.<sup>6</sup>

No período do engenho, não estavam evidenciados ainda os papéis sociais específicos atribuídos aos policiais e ladrões, porém as características dessas personagens sempre existiram, porém recebiam outros nomes. Nessa época, policial era o capitão do mato, e o ladrão, obviamente, os escravos fujões.

As crianças incorporaram esses conteúdos em suas brincadeiras, principalmente, nas de pega. Assim, na época do engenho, a brincadeira antecessora do Polícia e Ladrão chamava-se Capitão do mato amarra negro, ou então, Nego fujão (KISHIMOTO, 1998). E

---

<sup>6</sup> Como forma de tentar testar na prática algumas teorias sobre jogos tradicionais que estava lendo, em uma de minhas aulas de Educação Física para adolescentes que estavam cursando a sétima série, criei uma estratégia metodológica onde todo um ambiente de jogo foi possibilitado para que os alunos ressignificassem jogos tradicionais infantis. E, em relação ao jogo de Polícia e Ladrão, o que aconteceu foi exatamente isso, ou seja, à brincadeira foram incorporados conteúdos da sociedade atual, como drogas, traficantes, policiais corruptos, fugas da cadeia, rebeliões... Creio que se meus alunos tivessem a possibilidade (enquanto tempo) de brincar com os menores, tenho certeza que ensinariam esse novo Polícia e Ladrão para os menores, como antigamente acontecia com os jogos de rua, e assim a brincadeira estaria re-significada, atualizada. Porém como isto não foi possível, provavelmente essa brincadeira (Polícia e Ladrão) esteja fadada a cair no esquecimento, pois não é mais significativa às crianças.

ainda, antes do Polícia e Ladrão (conhecido atualmente), as crianças brincaram de cowboy e índio, mocinho e bandido, para então se representar os policiais.

Importante destacar o alto teor de representação simbólica explícita no interior das brincadeiras, não é apenas o nome que muda, mas sim uma outra cultura foi representada ao se ressignificar a brincadeira. (SCAGLIA & DURAN, 2000)

Segundo Brougère (1997), as brincadeiras acabam por evoluir ao ritmo das representações culturais que elas veiculam, e completa Ariés (1981, p. 119), “... talvez a verdade seja que, para manter a atenção das crianças o brinquedo deve despertar alguma aproximação com o universo dos adultos.”

Ariés (1981), em seus estudos conta que crianças na época medieval, quando proibidas de assistir aos torneios de Justas entre os nobres cavaleiros, “... começavam a imitar os torneios proibidos (...) as crianças cavalgavam barris em vez de cavalos.” (1981, p. 117)

Os brinquedos, ao passo que são indissociáveis dos jogos/brincadeiras, seguiram o mesmo processo de evolução<sup>7</sup>. Novamente, utilizo as palavras de Elkonin (1998), que diz algo parecido acerca da origem histórica dos jogos protagonizados, em seu breve histórico sobre os brinquedos, dizendo, que segundo seus estudos:

*“É perfeitamente natural que o brinquedo tampouco possa ser outra coisa senão uma reprodução simplificada, sintetizada e de alguma maneira esquematizada dos objetos da vida e da atividade da sociedade, adaptados às peculiaridades das crianças de uma ou outra idade.”*(ELKONIN, 1998, p. 42)

Enfim, se tanto os jogos/brincadeiras quanto os brinquedos incorporam conteúdos da sociedade em que estão mergulhados, pode-se afirmar que os jogos/brincadeiras com bola seguiram os mesmos caminhos?

A resposta para essa pergunta seria, inevitavelmente, um sim, acrescido de uma ressalva, pois alguns jogos se emancipam no século XIX, criando um dos maiores fenômenos lúdico/culturais produzido pelo homem, o esporte moderno.

---

<sup>7</sup> Apesar dos adultos, principalmente nos dias de hoje, através da indústria do brinquedo, quererem influenciar na idealização dos brinquedos infantis, que não são mais das crianças e sim para crianças, como adverte Barthes (1999), Benjamim (1984) e Oliveira (1989), na perspectiva crítica de que a sociedade de hoje prefere formar crianças utentes em detrimento de crianças criadoras.

*“As origens dos desportos colectivos, por mais obscuras que sejam, pesquisam-se nas tradições mais antigas e longínquas das sociedades primitivas ou civilizadas. Numerosos jogos de bola faziam parte do patrimônio cultural de cada civilização e constituem a fonte dos nossos desportos coletivos, onde as primeiras codificações se situam no início do século XIX. (...) Os Árabes jogavam **koura**, as tribos da América do Norte praticavam o **skinny** e os Abexins dedicavam-se ao jogo de malha, antepassado do **crosse** da Idade Média e do hóquei moderno (...) Quanto à sociedade pré-colombiana dos Incas (século VII a.c.) propunha um jogo, o **Pok ta pok**, onde as semelhanças com o basquetebol se mostram flagrantes (...) Alguns jogos populares conhecidos, o **faust-ball** (pai do voleibol) e a **Hazena** checa (uma das origens do andebol), deixaram todos os traços da sua passagem na história das diferentes sociedades, para serem reencontrados, na seqüência de modificações e de retoques parciais, sob novas formas que apresentam os nossos principais desportos colectivos: o futebol, o rãguebi, com as suas derivações, o jogo de 13 e de 7, o basquetebol e o seu primo germânico o **Korfball** holandês, o voleibol, o handebol, o hóquei e o pólo aquático, que utiliza o meio líquido.”(BAYER, 1994, p. 31 - 32)*

Manoel Tubino (1999), em seu livro “O que é esporte”, diz que o esporte não pode ser entendido desvinculado do jogo – entendido enquanto sinônimo de brincadeira. “As próprias definições de esporte passam pelo jogo, o que demonstra de forma inequívoca que é o jogo que faz o vínculo entre a cultura e o esporte.” (Tubino, 1999, p. 12).

O esporte é um jogo/brincadeira regulamentado a partir de regras rígidas; é um jogo/brincadeira que se emancipou, mas que não deixou de ser um jogo, porém, a complexidade de sua organização acabou por diferenciá-lo das brincadeiras, as quais estariam mais atreladas ao êxtase das conquistas (auto-superações) oportunizadas no jogo em si, do que à performance – ou os ganhos além do jogo em si - obtida nos esportes pela vitória sobre o oponente, e suas conseqüências posteriores (prêmios financeiros ou não).

### **1.1. Os Jogos/brincadeiras e os Jogos/Esportes: características peculiares**

“O jogo virou espetáculo.”  
Eduardo Galeano

Como Freire, acredito que tanto os esportes quanto as brincadeiras podem ser consideradas manifestações de um fenômeno maior denominado jogo.

*“O jogo é uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, que se concretiza quando as pessoas fazem esporte, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam.” (FREIRE & SCAGLIA, 2003, p. 33)*

Porém, cada manifestação, além de apresentar determinadas características que a qualifica como jogo, vale-se de tantas outras que garantem sua particularidade e especificidade.

Todo esporte um dia foi brincadeira, pois como a brincadeira o esporte é um produto cultural, produzido por alguém ou por uma pequena comunidade de acordo com um contexto social específico, que acabou por atrair um grande número de interessados em jogá-lo. Se muitos querem jogar, só é possível se se padronizar e universalizar suas regras. *“O esporte, por exemplo, é um jogo em seu contexto mais social, porque universal e rigorosamente regado para permitir a convivência de muitos povos.” (FREIRE & SCAGLIA, 2003, p. 146)*

Essa universalização e padronização das regras para abranger um contingente maior de interessados em praticá-lo, pode ser vista como a principal característica do esporte, colaborando com sua emancipação, ou seja, desvinculando-o das brincadeiras, das quais se originaram.

Nesse momento, os jogos/brincadeiras passam de processo – entendido enquanto meio para ressignificações -, para produto. E como produto, desencadeia um novo processo, em que passa a servir como conteúdo para futuras ressignificações.

Ao longo da história da humanidade muitos esportes foram assim estabelecidos, como por exemplo, o jogo de Péla que era muito tradicional, principalmente na Idade Média, até ir incorporando invenções e conteúdos das gerações ulteriores, dando azo ao surgimento do esporte Tênis de campo. O qual, por sua vez, originou outros jogos/brincadeiras - frescobol, o padle, o tamboréu... -, e, até mesmo, outros esportes - o squash, o tênis de mesa, o badminton...

É desse modo que o jogo/esporte passa a ser: *“... um fenômeno profundamente humano, de visível relevância social na história da humanidade e intimamente ligado ao processo cultural de cada época.” (TUBINO, 1999, p. 13)*

É notória a ascensão do esporte em nossa sociedade atual e também é evidente sua diferenciação dos jogos/brincadeiras, porém seria incorrer em grave equívoco, negligenciar o fato de que, apesar do esporte ter suas regras rígidas, se é um fenômeno cultural, não o é cristalizável, desse modo, ele continua a sofrer influências dessa sociedade que o gerou, e na qual está inserido.

Por exemplo, o esporte tem sofrido constantes mudanças a partir dos novos contextos sócio-econômicos globalizados – algumas superficiais outras profundas, que acabam até por descaracterizá-los (mas não deixando de ser esporte), como no caso do futebol de salão que pelas modificações e fusões acabou se transformando em outro esporte, o futsal. Já o voleibol passou por processo semelhante, todavia não originou outro esporte, mas para atender às necessidades da TV mudou a forma de contar os pontos. Isso gerou sistêmicas mudanças táticas e estruturais no jogo como um todo. Mas, também, ao mesmo tempo sua maciça divulgação tem potencializado suas características de processo, servindo de conteúdo para o surgimento de inúmeros novos jogos/brincadeiras, pretensos candidatos à esportivização.

Seguindo esta linha de raciocínio Magnani (2001), ao tentar distinguir jogo/brincadeira e esporte, diz que o jogo/brincadeira seria característico das sociedades tradicionais, pré-capitalistas, enquanto que o esporte “... *teria surgido ou ao menos se disseminado apenas quando do advento da burguesia como classe hegemônica no modo de produção capitalista.*” (MAGNANI, 2001, p. 19) Assim, segundo Magnani (2001), o jogo/brincadeira estaria mais voltado ao lúdico (liberdade para se expressar), já o esporte assumiria características de acentuada competitividade, o que não quer dizer que no jogo/brincadeira não se tenha competição, e nem que o esporte não possa também ser lúdico.<sup>8</sup>

Porém, para dar mais objetividade a este tópico, reuni algumas características peculiares que podem caracterizar melhor, principalmente as diferenças no tocante às respectivas organizações internas dos jogos/brincadeiras e dos jogos/esportes, pois, quanto às semelhanças só o fato de terem origem comum as justificam.

---

<sup>8</sup> Talvez o termo esporte tenha sido cunhado, exatamente, com o intuito de atribuir um certo grau de seriedade e organização – típica da sociedade capitalista – em relação aos antigos jogos/brincadeiras de que se derivaram.

As características peculiares que abaixo relaciono, estão longe de objetivar propor uma ruptura definitiva e pontual entre brincadeira e esporte, mesmo porque ela não existe, mas apenas apresentam evidências essenciais que justifiquem suas respectivas identidades.

Sendo assim, uma das características peculiares das brincadeiras e esportes são suas regras, e para melhor entendimento de minha linha de raciocínio, quero utilizar o jogo/brincadeira de Bétis<sup>9</sup> como exemplo ilustrativo. Para se organizar um campeonato mundial de Bétis, será preciso, inicialmente, unificar suas regras a partir da escolha de algumas entre as milhares existentes, para que dessa forma um jogador do Brasil possa jogar com um Japonês, sem precisar um saber falar ou entender a língua do outro, basta para o jogo acontecer que entendam a língua do jogo/esporte, a partir de seu livro universal de regras.

A brincadeira de Bétis é uma manifestação de jogo muito interessante, pois a convenção feita pelos meninos mais velhos aliada à tradição que perpassa as gerações dos menores, faz com o jogo tenha regras diferentes em cada rua. As regras básicas são mantidas não descaracterizando o jogo, todavia, existe uma infinidade de particularidades nas regras que acaba por impedir um jogador que não as conheça, consiga jogar.

Essa flexibilização das regras faz com que um número reduzido de pessoas se reúna em torno do jogo, apenas indivíduos de uma mesma região. Todavia, isto não quer dizer que poucos joguem Bétis, pelo contrário, existe um número expressivo de grupos de jogadores de Bétis, porém cada qual com regras que se adaptam melhor à sua rua, bairro, cidade, região...

Outras brincadeiras desenvolvem processos análogos, como a Amarelinha. Aparentemente ela apresenta regras rígidas, porém um olhar cabal para tal atividade lúdica, constatará que cada grupo estabelece as regras específicas que valem no seu jogo de Amarelinha.

Ou seja, o padrão essencial do jogo é mantido, no caso pular alternadamente com um pé depois com dois, contudo as variações são inúmeras, como, por exemplo, pisar ou não no céu ou no inferno; validar ou não o pulo se se pisar nas linhas divisórias; jogar a

---

<sup>9</sup> O jogo de Bétis é conhecido em algumas regiões com o nome de Taco. É um jogo/brincadeira muito realizado nas ruas, em que dois jogadores defendem seu alvo (a casinha) com um taco (pedaços de pau), enquanto outros dois com uma bola pequena tentam acertar a casinha para ganhar o taco. Os jogadores com o taco ao protegerem a casinha devem rebater a bolinha para longe e correr cruzar o taco no meio do campo, marcando assim pontos. Essas são as regras básicas, pois em cada rua elas são acrescidas por inúmeras outras, o que aumenta em muito a complexidade do mesmo.

pedra do céu ou do lugar onde se parou antes de errar; cantar uma ladainha caso a pedra pare no meio das casas – meia, meia, meia lua, lua inteira, dentro ou fora, fora ou dentro... Além dessas regras, existem outras que determinam a seqüência do jogo e a forma do desenho do jogo no chão. Chega-se ao ponto de pular as casas tendo de levar a pedra equilibrada nos pés e depois na cabeça.

Essa mesma constatação fez Piaget (1994), quando iniciou suas pesquisas sobre o juízo moral, e para isso utilizou o jogo das bolinhas de gude. Ele detectou uma infinidade de variantes do jogo, necessitando escolher apenas um – o jogo do quadrado – e ainda apenas esse jogo que acontece em determinada região.

*“... um mesmo jogo, como o do quadrado, comporta variações bastante importantes segundo o local e o tempo. Como pudemos verificar, as regras do quadrado não são as mesmas nos quatro municípios de Neuchâtel, situados a dois ou três quilômetros uns dos outros. Não são as mesmas em Genebra e em Neuchâtel. Diferem, sob certos aspectos, de um bairro a outro, numa mesma cidade, de uma escola para outra (...) há variações de uma geração para outra.” (PIAGET, 1994, p. 25)*

Mesmo com regras díspares, pode-se dizer que os objetivos dos jogos/brincadeiras tendem mais ao prazer, devido a sua gratuidade e, conseqüentemente, a liberdade de se expressar, colocar no jogo o seu entendimento e os seus desejos, atribuindo mais valor a isso do que à performance – entendida como uma recompensa gerada pelo sucesso no jogo. Isto não quer dizer que nos jogos/brincadeiras não existe performance nem competição, e que não se joga seriamente uma brincadeira para ganhar, porém essas estão vinculadas mais às auto-superações do que às recompensas extras possibilitadas pelo jogo.

*“No jogo, há um espaço para a liberdade, e a criatividade encontra-se presente. São permitidas às pessoas a discussão e modificação de regras, sem a presença de uma ‘autoridade’ para decidir por elas e da qual dependeriam para a aplicação de regulamentos, aos quais teriam que obedecer sem contestação, sob a ameaça de expulsão.” (BRUHNS, 1996, p. 35)*

É muito comum ao observar no desenvolvimento dos jogos/brincadeiras, seus jogadores preferirem cooperar a vencer o jogo com facilidade. Na brincadeira, devido aos atributos que as incluem na família do Jogo, sua complexidade diz que algo a mais está em jogo do que simplesmente a vitória, ao mesmo tempo em que o jogo se encerra em si. Esse

algo a mais pode se resumir na superação individual, no prazer gerado pela possibilidade de se expressar e de jogar o jogo em si, muitas vezes mais importante do que, propriamente, a vitória sobre o adversário.

Lembro-me da minha infância, quando jogávamos Pelada (Futebol adaptado, ou rachinha), se um time começava o jogo fazendo dois ou três gols logo de início, o jogo parava e os times eram escolhidos novamente, ou então, para não se perder mais tempo, um dos jogadores já gritava: “- *Eu, fulano e beltrano, contra rapa*”.

A desigualdade numérica - proibida pelas regras do jogo/esporte -, trazia o desafio ao nosso jogo/brincadeira. No jogo só se tem prazer se existe o risco, se se estabelece um ambiente ao mesmo tempo desafiador, desequilibrador, imprevisível e lúdico.

A dificuldade colocada livremente em meu jogo/brincadeira de bola com os pés – na verdade eu e meu amigos estávamos ressignificando o futebol -, evidenciava mais a vontade da turma jogar (prazer do jogo, da tentativa de superação, aliada ao teste de nossas habilidades sem o peso da coação), do que a necessidade de vencer o jogo.

Janus Korczak (1981), em sua fantástica aventura de voltar a ser criança, sentiu e descreveu a mesma sensação:

*“Agora vou andando sozinho, devagar, e procuro andar de modo a pisar sempre no meio de uma pedra do calçamento. Assim como no jogo da amarelinha, onde a gente não pode pisar no risco de giz. A coisa em si seria fácil, mas é preciso esquivar-se das pessoas que passam. E nem sempre se consegue mudar de repente o tamanho do passo sem pisar na linha. Tenho o direito de errar dez vezes. Se errar mais, perdi. Vou contando os erros – dois, três, quatro. Ainda tenho direito a seis, agora cinco. Fico com medo, mas é bom sentir medo quando se está brincando.” (KORCZAK, 1981, p. 46)*

No jogo/esporte, também se tem o prazer ao jogar – é um dos atributos que ainda o caracteriza como jogo -, contudo, a busca obsessiva por performance, que pode ser considerada como uma das re-significações absorvidas pelo esporte – advindas das sociedades -, se sobressai na maioria das vezes, mais que o prazer em praticá-lo.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> O esporte nasce no apogeu da revolução industrial, a partir de um processo de controle do ócio dos operários, e da tentativa de controle disciplinar dos jovens filhos da aristocracia inglesa. Nesta perspectiva podemos pensar que o esporte traz mais alienação do que saúde aos seus praticantes. Porém, o que quero ressaltar é o forte elo de ligação entre o esporte e a sociedade capitalista, pois compreendendo essa interdependência, é possível entrever as mazelas existentes no mundo esportivo atual. O esporte mais do que atrair praticantes em busca de superação, faz que esses esportistas dependam do dinheiro oferecido como recompensa por vitórias. É possível perceber isto até nos esportes radicais, os quais de maneira radical buscaram romper com os modismos esportivos e criam novas manifestações de jogos, perspectivando a busca pela



*“No esporte performance, os jogadores são estimulados a vencer de qualquer maneira e avaliados por porcentagens de pontos, marcas, etc. A acumulação está sempre presente para lembrar que tudo é aquisitivo, competitivo, com limitações e comparações.” (BRUHNS, 1996, p. 35)*

Isso se deu de maneira mais efetiva no esporte no transcorrer do século XX, a ponto de hoje o ideário olímpico ter sucumbido frente à avassaladora indústria esportiva, à lavagem de dinheiro, à corrupção, além de outras mazelas parasitárias – na qual se enquadram as indústrias de materiais esportivos, as de marketing especulativo, as mídias...

Atualmente, são cada vez maiores as denúncias sobre atletas que burlam as regras de forma imoral no esporte, como, por exemplo, valendo-se de substâncias sintéticas proibidas para superar seus limites. A máxima da vitória a qualquer preço.

*“É lastimável que muitas formas de esportes venham perdendo, destarte, suas características de brincadeiras e jogos alegres, e com elas não somente já tenham perdido sua função de aliviar o stress como também se hajam transformado numa fonte a mais para esse mesmo stress.” (LORENZ, 1986)*

Esse fato de “roubar no jogo” de forma imoral é no jogo/brincadeira algo inaceitável, pois as regras do jogo são na verdade convenções coletivas aceitas por todos os que jogam, não sendo permitido que se burle regras de maneira acintosa, se isto acontece o jogo acaba, perde a graça.

Importante destacar também que esse “roubar” no jogo não inclui, por exemplo, o blefe, ou então, a tentativa de enganar taticamente o adversário, mesmo porque existem jogos que são desenvolvidos basicamente em cima de atitudes como essa, como por exemplo, o jogo de truco, ou mesmo outros jogos, como o de futebol, quando a bola se encontrava nos pés de Garrincha e esse ludibriava seus adversários através de literais blefes motrizes.

*“As regras que acabamos de expor constituem uma realidade social bem caracterizada, isto é, uma realidade ‘independente dos indivíduos’ (no*

---

“adrenalina”, como é o caso do surf, do skate, do rafting... Contudo, devido a essas manifestações de jogos terem alcançado também o status de esportes, acabam por determinar regras universais, pois é necessário criar campeonatos para selecionar os melhores. Assim, o surfista que antes se aventurava no mar buscando estabelecer uma disputa de forças com a natureza (a onda), vencendo-a com as manobras mais radicais (difíceis – quanto mais difícil e perigoso, mais “adrenalina”), agora precisa treinar manobras oficiais, para não correr o risco de errar e cair da prancha; cair significa ser desclassificado, não receber o prêmio que lhe possibilitaria correr o campeonato mundial, logo não mais arrisca da mesma forma que as indústrias na sociedade capitalista não se aventuram em lançar produtos que possam lhe trazer prejuízos. Portanto, reflexões como essa começam a mostrar que talvez o esporte, no seio da família do Jogo, seja como um irmão problemático, aquele que pode trazer sérios problemas e arruinar uma família, sem nunca deixar de fazer parte dela.

*sentido de Durkheim), transmitindo-se de geração a geração como um idioma. É claro que esses costumes são mais ou menos plásticos. As inovações individuais somente têm sucesso, tal como as inovações lingüísticas, se atendem a uma necessidade geral e se são sancionadas pela coletividade (desde que consideradas conformes ao ‘espírito do jogo’).” (PIAGET, 1994, p. 31)*

Logo, se essas regras são produções coletivas anônimas, que assumem características flexíveis, os jogos/brincadeiras acabam se adaptando ao grupo que joga. O que não acontece com os esportes, pois tendo suas regras rígidas faz com que os jogadores tenham que se adaptar às exigências – forma – para poderem jogar. Como por exemplo, se quero aprender a jogar o jogo/esporte voleibol devo respeitar suas regras de modo a não correr o risco de cometer infrações como dar dois toques na bola, ou carregá-la.

Todavia, com a intenção de trazer mais detalhes a fim de alimentar as discussões sobre jogo/esporte e jogo/brincadeira, suas semelhanças e diferenças, quero apresentar um breve histórico específico sobre a evolução dos jogos/brincadeiras de bola com os pés perpassando o surgimento do esporte futebol, visto que esses constituem o alvo desse estudo. Mas para isso quero abrir um novo tópico.

## **1.2. Os jogos/brincadeiras de bola com os pés e o futebol: breve histórico**

“Para os de sensibilidade, e que têm a coragem de se irmanar com o homem da rua, o futebol não é o gesto gratuito que muitos imaginam mas um território poético, imenso manancial do poder de criação humana no retorno à pureza da infância. É um cometimento estritamente estético com os supremos ingredientes da arte: ritmo, harmonia inventiva, movimento, incursão no tempo e no espaço, equilíbrio e plasticidade.”

*Wladimir de Carvalho*

São inúmeros os autores que já escreveram sobre a origem do futebol (; PORTO & MÁXIMO, 1968; MORRIS, 1981; CASTRO, 1998; SCAGLIA, 1999; UNZELTE, 2002, AQUINO, 2002; GALEANO, 2002; entre inúmeros outros). Todos eles apontam a existências de jogos/brincadeiras que exigiam o controle de uma bola com os pés.

Em minha dissertação de mestrado (SCAGLIA, 1999), no capítulo destinado à história do futebol, encontrei relatos, de que no jogo de Kemari, praticado pelos japoneses por volta de 4.500 ac, utilizava-se de uma bola feita com fibras de bambu, em que: *“nobres da corte imperial, em volta de uma cerejeira em flor, aproveitavam momentos de ócio e chutavam uma bola de fibras de bambu.”* (PORTO & MÁXIMO, 1968, p.10-11).

Nesse jogo, realizado até os dias de hoje – atualmente como forma de ritual -, o objetivo era manter essa bola de bambu no alto, apenas controlando-a com os pés. Os jogadores dispunham-se em círculos e a bola era passada de pé em pé, sem deixá-la cair no chão.

Na China<sup>11</sup>, uma derivação deste jogo levou o nome de T'su Chu. Ele era um jogo de bola parecido com o seu antecessor japonês, porém era praticado em três modalidades: uma, muito semelhante ao Kemari, exigia malabarismos com a bola nos pés, outra era uma disputa entre duas equipes que deveriam passar a bola por cima de um fio de seda suspenso por duas estacas fincadas no chão, cabia aos times não deixarem a bola cair no chão, e, finalmente a “*terceira modalidade opunha duas equipes empenhadas em arremessar a bola em algo parecido com gols colocados em cada canto do campo.*” (AQUINO, 2002, 11-12)

Do oriente para o berço da civilização ocidental, a bola já era feita com bexiga de boi inflada ou recheada com areia. No jogo Epyskiros, por exemplo, o qual os Espartanos utilizavam para treinamentos militares, as equipes de 15 jogadores tinham de levar a bola até o campo adversário e para isso podia usar os pés e as mãos (SCAGLIA, 1999). Essa bola do jogo Epyskiros<sup>12</sup> era feita com bexiga de boi, recheada de areia e ar, e todos os jogos que a utilizavam eram agrupados sob o nome genérico de *spahiromachia*. (PORTO & MÁXIMO, 1968). Esse jogo era praticado nas casernas durante os treinamentos militares.

Com a consolidação do império romano, aliado a forte influência da cultura helênica, os romanos inovaram na confecção das bolas, que agora continuavam sendo feitas com bexigas de boi infladas, porém, estas eram revestidas por uma capa de couro, fato que garantia uma maior durabilidade. Essa bola era chamada de *follis*, e era utilizada, principalmente, para se jogar Harpastum<sup>13</sup> (SCAGLIA, 1999).

*“Dizem que o imperador Júlio César era bastante bom com as duas pernas e que Nero não acertava uma: em todo o caso, não há dúvida de que os*

---

<sup>11</sup> É importante ressaltar que as informações relativas às datas desses jogos da Antiguidade são muito imprecisas. Os livros que pesquisei – os quais utilizo neste tópico - trazem dados conflitantes, como o fato do T'su chu chinês ter surgido antes do Kemari japonês. Além da imprecisão com a data, Aquino (2002, p. 11) diz que o T'su chu chama Tsutchu, e que significa “golpe na bola com os pés”. Porém a imprecisão sobre as datas, ou o fato de que precedeu quem, é menor frente à idéia que estou querendo construir.

<sup>12</sup> O Epyskiros incluía-se entre outros jogos com bola que utilizavam as mãos e os pés, como o aporaxis, a fênida e o epiceno. (Aquino, 2002)

<sup>13</sup> A *follis* também era utilizada em outros jogos, com o Trigon e a Pila Pagânica. (Aquino, 2002)

*romanos jogavam algo bastante parecido com o futebol enquanto Jesus e seus Apóstolos morriam crucificados.” (Galeano, 2002, p. 25)*

Harpastum era disputado num campo retangular com duas linhas de meta e uma divisória, sua organização previa jogadores de defesa, meio campistas e atacantes, e esses deveriam avançar com a bola rumo à meta adversária trocando passes com os pés.

Esse jogo tinha funções claras de treinamento militar, logo seu caráter funcionalista previa, além de cuidar do físico dos soldados, proporcionar aos comandantes uma maior visão dos comandados no campo de batalha, mesmo porque o jogo buscava representar uma batalha.

A *follis* deveria ser arremessada através da meta adversária para se marcar o ponto, podendo para isso utilizar os pés e as mãos. Outro fato interessante é que no Harpastum, devido a sua utilização como treinamento militar, estabeleceu-se uma organização parecida com o futebol atual, em que os jogadores, devido as suas características, desempenhavam funções específicas, como, por exemplo, os mais lentos ficavam guardando a meta na zona de defesa - *locus stantium* –, outros eram atacantes e jogavam no *pilae praetorvolantis et superictae*, e ainda existiam os jogadores que ficavam na zona divisória entre o ataque a defesa, porém atuavam para os dois times. (PORTO & MÁXIMO, 1968)

Em meio a contínuos processos de ressignificações pelos quais esses jogos/brincadeiras de bola eram submetidos, principalmente em decorrência de constantes influências culturais advindas das guerras e suas conseqüentes dominações, surgem na era medieval dois importantes jogos/brincadeiras: os jogos das multidões e o Soule, os quais, segundo os historiadores do futebol, são considerados antecessores diretos na árvore genealógica que coaduna o surgimento do jogo/esporte Futebol.

Os jogos das multidões, ainda hoje festejados em algumas localidades tradicionais na Europa, tinham por objetivo comemorar a expulsão dos dinamarqueses no período de dominação anglo-saxão, usando uma bola de couro inflada, que simbolizava a cabeça de um soldado dinamarquês, sendo o objetivo do jogo levar a bola, chutando-a, de um lado a outro da cidade.

O Soule, praticado na Normandia, por influência direta do Harpastum, ensinado aos gauleses, quando da campanha de Júlio César, perfaz-se oportuno no momento para tecer algumas ressalvas, como por exemplo, a falta de material fidedigno que comprove todas

essas informações. Elas chegam aos dias de hoje por meio de histórias contadas por outras gerações. Somente não podem ser consideradas lendas, pois alguns historiadores, mesmo sem ter por objetivo específico estudar o jogo de futebol, quando discorrem sobre determinados períodos da história, acabam por levantar e comprovar algumas informações.

Como exemplo, posso citar os estudos de Phillipe Ariés (1981), que ao escrever a sua pequena contribuição à história dos jogos e das brincadeiras, em seu livro “História social da criança e da família”, vem confirmar e possibilitar a continuidade de minha reflexão, dizendo que já no fim do século XVII o jogo de bola era considerado suspeito aos olhos dos especialistas em etiquetas e boas maneiras<sup>14</sup>, logo, pela sua rudeza, eram desaconselháveis aos nobres e praticado em sua grande maioria pelo camponeses. A bola nesses jogos de massa era chamada de *chole*, e era cheia de farelo. (ARIÉS, 1981, p. 123)

Os jogos/brincadeiras com bola, com suas características envolventes, fascinantes e violentas, começaram a preocupar os nobres conservadores, pois muitos jovens estavam deixando de lado o interesse pela prática da esgrima, da equitação e do arco e flecha, por exemplo, muito mais útil a uma nação envolvida em constantes guerras, para se deleitarem com os prazeres proporcionados pelos vis jogos de massa (ELIAS & DUNNING, 1992).

Os jogos se tornaram tão populares a ponto de o rei inglês<sup>15</sup>, ter de editar leis proibindo a sua prática. Mas, essa lei *foi apenas para inglês ver*, pois a bola continuou a rolar nas cercanias, encantando crianças, jovens e adultos, sem, todavia, ganhar um merecido destaque, principalmente na Inglaterra, como veremos a seguir com o passar dos anos (CASTRO, 1998).

No século XVI, surge o Calcio fiorentino, um jogo que utilizava a mesma bola de couro inflada, porém era um jogo mais regrado apesar de muito violento. Não obstante, foi utilizado exatamente para resolver uma velha rixa entre duas famílias tradicionais da cidade

---

<sup>14</sup> William Shakespeare, em sua Comédia dos erros pergunta: “Tomais-me por uma bola de futebol? Vós me chutais para lá, e ele me chuta para cá. Se devo durar neste serviço, deveis forrar-me de couro.” Em Rei Lear, a marginalização social desse esporte fica evidente na fala insultuosa de um personagem: “Tu, desprezível jogador de futebol”. (Aquino, 2002, p. 15)

<sup>15</sup> Há falta de informação precisa sobre qual rei veio a proibir os jogos com bola como salientei em minha dissertação (Scaglia, 1999), mas no recente livro do historiador Aquino (2002) encontrei dados mais organizados, que dizem ter sido o rei Eduardo I que proibiu a realização dos jogos/brincadeiras em 1297, e que devido ao fato dessa lei não ter sido muito respeitada, houve a necessidade do rei Eduardo II novamente baixar um édito real proibindo os jogos em 1314. Já Norbert Elias e Eric Dunning (1992), afirmam que foi o Rei Eduardo II o primeiro a editar leis reais proibindo esses jogos populares. Esses autores ainda trazem informações detalhadas de todos os sucessores reais que mantinham a proibição, com a principal alegação a de que estes jogos desviavam os jovens da prática do arco e flecha, para não falar sobre a violência e seu caráter estritamente popular.

de Florença, quando em 1529, esta estava sitiada pelas forças militares do príncipe Orange (SCAGLIA, 1999).

Embora no final do século XVI as regras do Calcio foram escritas e a violência de certa forma contida, o jogo ainda se destacava pela permissão em suas regras do contato corporal mais pungente.

Entretanto, quero ressaltar que todos esses jogos/brincadeiras de bola com os pés descritos até o presente momento não se configuram em evolução ou aprimoramentos de seus antecessores, mas sim são resultantes consolidadas de re-significações culturais.

Assim sendo, a história dos jogos ressignificados nunca pode ser linear – num sentido evolutivo -, pois cada sociedade (jogadores) atribuía aos jogos/brincadeiras sentidos particulares, próprios do contexto de cada cultura, engendrando então transformação (ressignificação), não evolução.

Neste sentido, posso compreender o advento da esportivização de vários jogos/brincadeiras ocorrida, principalmente, no decorrer do século XIX, como um processo de mudança, porém impregnado por um decisivo fator político/social/econômico, o qual gerou profundas transformações na sociedade europeia, sendo propício para o surgimento dos esportes modernos e consolidando o Futebol como principal representante (ELIAS & DUNNING, 1992; REIS, 2000; HUIZINGA, 1999).

*“... na Europa, mais particularmente na Inglaterra, muitos jogos passaram por um processo de metamorfose que culminou com o aparecimento do esporte moderno e que demarcava uma nova postura das elites;” (LUCENA, 2001, p. 42)*

Na Inglaterra, com o apogeu da Revolução Industrial, estabelece-se um marco – um “ponto crítico” - para os esportes modernos, e, simultaneamente, para história do futebol e dos jogos/brincadeiras de bola com os pés.

Como os jogos se popularizaram em toda Inglaterra, os pedagogos ingleses começaram a perceber neles outras características, utilizando-os assim, no interior da escola. Mesmo porque, começavam a surgir, na escola e na sociedade, problemas com os filhos da nova aristocracia inglesa, logo era preciso ocupá-los, diminuindo o tempo livre, perspectivando discipliná-los a partir da necessidade de seguir as regras incontestáveis dos jogos (BETTI, 1991).

É exatamente por esse motivo que os ingleses levaram esses jogos para o interior das escolas, porém a justificativa acaba sendo mais interessante, como diz Betti (1991, p. 45):

*“As tradicionais Escolas Públicas (...), as Universidades e a classe média emergente da Revolução Industrial tiveram participação fundamental nesse processo. Os estudantes das Public Schools promoviam seus próprios jogos – futebol, caça e tiro – desafiando às vezes a proibição das autoridades educacionais que os consideravam perigosos e violentos.(...) A Inglaterra foi também pioneira em aceitar e utilizar o esporte como meio de educação. O exemplo da Escola de Rugby, onde seu diretor Thomas Arnold (1795-1842) suprimiu a ilegalidade de alguns jogos esportivos (...) A ‘capacidade de governar outros e controlar a si próprio, a atitude de combinar liberdade com ordem’ (Comissão Real das Escolas Públicas, citado por McIntosh, 1973, p. 119) era o modelo aceito da Educação Física nas Escolas Públicas”*

Se os filhos da elite inglesa aprendiam jogos na escola e cada escola tinha regras particulares e jogos próprios, significativas apenas ao pequeno grupo de estudantes, logo posso deduzir que quando esses chegavam às universidades – reunindo-se com alunos de várias outras escolas e localidades -, para que pudessem continuar a jogar seus jogos era preciso combinar novamente as regras. Frutos dessa necessidade é que entrevejo mais uma condição favorável ao surgimento dos esportes, e mais precisamente o futebol, pois é desse processo que se advém o início da universalização das regras, um dos fatores essenciais para a consolidação dos esportes.

Em 1846, os primeiros folhetos foram impressos com as dez primeiras regras do futebol. Todavia, foi na famosa reunião do dia 26 de outubro, na Taberna dos Maçons Livres, na Great Queen Street, em Londres no ano de 1863, que se deu a emancipação definitiva do futebol, com a consolidação e aceitação – por convenção - de suas regras pela maioria dos jogadores. Apenas os representantes da Universidade de Rugby não concordaram - para o bem do esporte Rugby que se emanciparia anos depois.

Assim, o futebol nasceu decorrente de um conjunto de acontecimentos interacionais, em meio à sobreposição, confusão, superposição e dependência de sistemas. O encadeamento desses sistemas gerou o futebol, pois ele surgiu graças à existência de todos os outros jogos/brincadeiras – antecessores – re-significados por outras culturas, aliada à favorável condição político/econômica/social, como a estabelecida pela sociedade inglesa. Especialmente, quando essa sociedade procurou se utilizar desses jogos - principalmente do

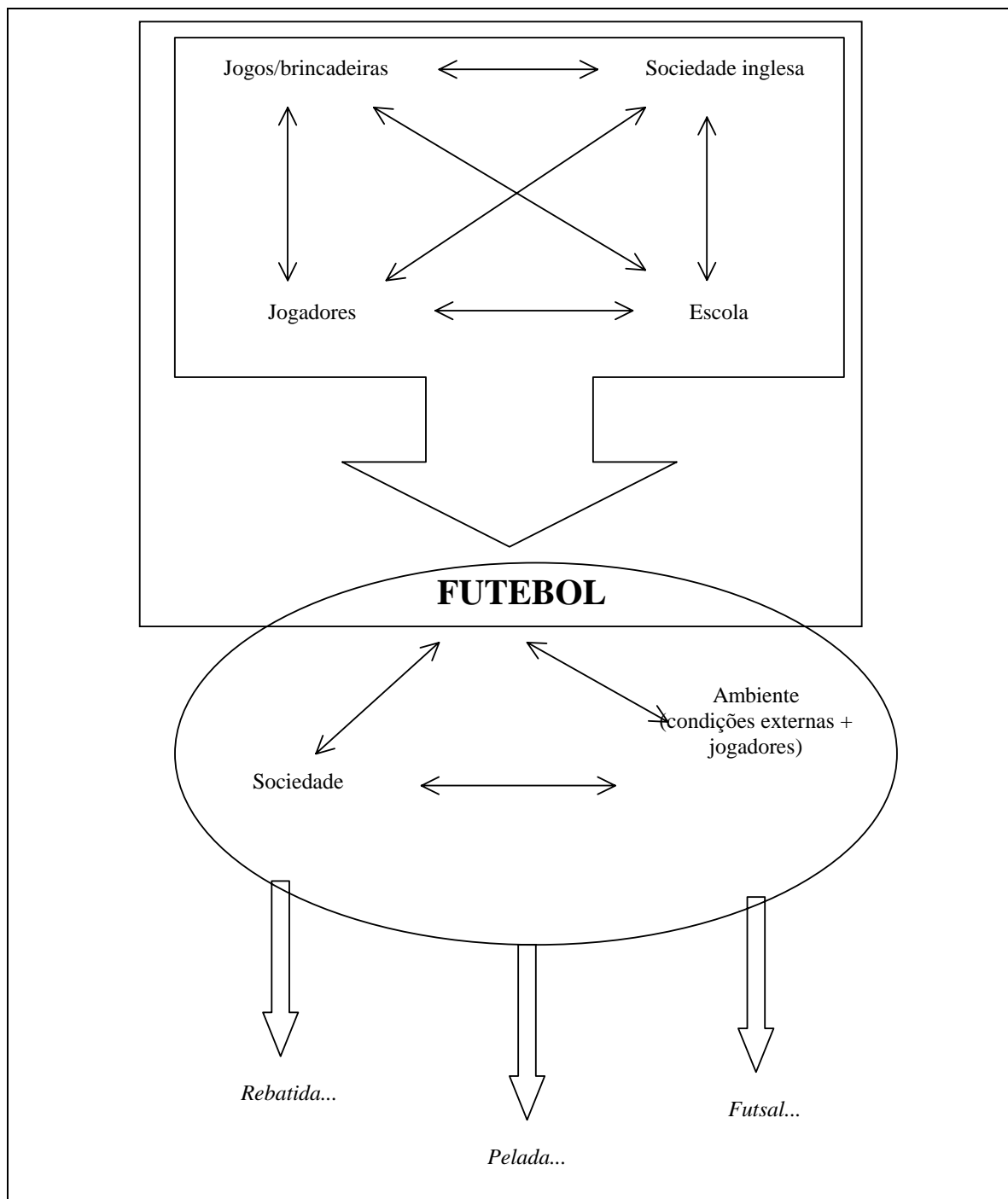
futebol - como forma de “educar” (controlar, disciplinar pela obediência incondicional às regras) as novas aristocratas gerações.

*“A transformação de polimorfos jogos populares ingleses em futebol ou soccer assume o carácter de um desenvolvimento bastante vincado no sentido de maior regulamentação e uniformidade. Esta culminou na codificação do jogo, a um nível nacional, mais ou menos em 1863...”*  
(ELIAS & DUNNING, 1992, p. 189)

O resultado, contudo, além de propiciar o surgimento do jogo/esporte Futebol, não impediu o contínuo processo sistêmico interacional de ressignificação dos jogos.

Como é possível observar no esquema sintético por mim construído:





Esquema sintético sobre o processo sistêmico/interacional que possibilitou o surgimento do jogo/esporte futebol e, conseqüentemente, de outros jogos/brincadeiras de bola com os pés, todos constituintes da Família dos jogos de bola com os pés.

Por meio das oportunas palavras de Luiz Henrique de Toledo (2000), posso sintetizar minhas idéias e todo esse processo de ressignificação pelo qual passou os jogos de bola com os pés, o qual culminou com o advento da esportivização e ressignificação de inúmeros outros jogos.

*“As regras fazem parte de um processo crescente de disciplina e adestramento corporal, social e moral através do qual se passou de um aglomerado de indivíduos espalhados correndo atrás de objetos nem sempre esféricos (...) para uma configuração mais estável e ordenada, passível de repetição e continuidade na sua fruição estética, dentro ou fora do campo. Esse fenômeno regulador das atividades lúdicas ocorrido nas sociedades européias fundiu-se com os mecanismos mais abrangentes de processos similares, políticos, econômicos e sociais, de longa duração, que alteraram significativamente as sensibilidades no domínio da sociedade (...) Nesse sentido, esses jogos coletivos com bolas, cada vez mais caracterizados como esportivos, preconizaram na sua dinâmica e fruição, um determinado ethos competitivo que se ambicionava generalizar, o que de fato ocorreu, em consonância com as outras dimensões da sociedade burguesa igualmente regida pelos princípios da equidade competitiva individualista.” (TOLEDO, 2000, p. 20-21)*

Desse modo, como foi possível observar no transcorrer do texto, esportes e brincadeiras são jogos, que apresentam um denominador comum, pois guardam traços característicos de extrema semelhança. Contudo posso diferenciá-los, principalmente pelo fato de inferir que todo esporte um dia foi brincadeira, porém, em determinado momento histórico, entrevê-se um processo com o qual se acabou por marcar, validar e pontuar suas diferenças, como, por exemplo, o que aconteceu com o futebol e as brincadeiras de bola com os pés ao longo da história.

Entretanto, como se deu o processo de generalização do esporte ao redor do mundo, mais especificamente no Brasil, e em particular com relação ao futebol?

### **1.3. O futebol no Brasil - somente em 1894?:**

“Este esporte estrangeiro se fazia brasileiro, na medida em que deixava de ser o privilégio de uns poucos jovens acomodados, que o jogavam copiando, e era fecundado pela energia criadora do povo que o descobria.”

Eduardo Galeano

No Brasil, Charles Miller é considerado o patrono do futebol. Ele, filho da aristocracia paulista, de origem inglesa, foi estudar na Inglaterra, no Banister Court School e jogou pelo Southampton Football Club do condado de Hampshire, e ao retornar para o Brasil em 1894, trouxe junto o futebol (uma bola de couro e um manual de regras) na bagagem e no coração (TOLEDO, 2000; CALDAS, 1990; PEREIRA, 2000).

*“O futebol foi transplantado para o Brasil por Charles W. Miller, um brasileiro de origem inglesa. Aos dez anos foi enviado à terra de seus pais para freqüentar a escola. Quando voltou a São Paulo, em 1894, trouxe em sua mala uma bola de futebol. Para difundir o futebol entre os ingleses, que viviam em São Paulo e jogavam cricket, Miller entregou-se a uma fervorosa atividade de missionário. O primeiro círculo que cultivou o jogo numa forma organizada foi formado por sócios de um clube inglês – o São Paulo Athletic Club, que havia sido fundado para a prática do cricket e ao qual Miller se associou. O clube reunia altos funcionários ingleses da Companhia de Gás, do Banco de Londres e da São Paulo Railway.” (Rosenfeld, apud CALDAS, 1990, p. 23)*

A história da chegada do futebol no Brasil apresenta outros personagens marcantes, como Oscar Cox. Pereira (2000), entre outros (SCAGLIA, 1999; AQUINO, 2002), credita a Cox a responsabilidade pela disseminação do esporte bretão na elite carioca - na época nossa capital federal. Oscar Cox viveu uma história muito parecida com a de Miller, tanto na Inglaterra - onde fora estudar -, quanto quando do seu retorno ao Brasil em 1897 no Rio de Janeiro começou a ensinar o novo esporte aos cariocas.

Entretanto, não quero seguir o mesmo caminho já trilhado por inúmeros estudiosos do futebol (CALDAS, 1990; WITTER, 1990 e 1996; LEAL, 2000; TOLEDO, 2000 E 2002; PEREIRA, 2000; PRONI, 2000; MURRAY, 2000; AQUINO, 2002; GIULIANOTTI, 2002; BRUHNS, 2000)<sup>16</sup>, mesmo porque eles já o fizeram com regular propriedade, ao abordarem a gênese do futebol e sua história no Brasil através dos pés de Miller, Cox, entre outros.

---

<sup>16</sup> Todos os autores citados iniciam seus estudos a partir desse marco histórico, e desenvolvem a história da chegada e difusão do futebol no Brasil, porém cada qual segue distintos caminhos discursivos, partindo, muitas vezes, de bases epistemológicas dispares.

Almejo seguir por trilhas desafiadoras e incertas, ainda pouco exploradas. Investigar os rastros deixados por alguns autores que ousaram especular sobre a chegada do futebol ao Brasil antes de seu marco consensual, 1894.

Pode-se dizer que existem três versões que indagam, a partir de evidências concretas em consonância com uma lógica contextual, a chegada do futebol ao Brasil antes de Charles Miller. Ou seja, antes de 1894 um certo jogo de futebol já era praticado em solo nacional, principalmente, devido à intensa inserção da cultura inglesa na sociedade (elite) brasileira. Como adverte Soares (2001, p. 49): *“Se se leva em consideração a penetração inglesa no Brasil, em investimentos e recursos humanos, nada mais fácil de supor que os ingleses trouxeram o futebol e as bolas vendidas pelos comerciantes.”*

A primeira versão diz que marinheiros ingleses, já desde 1864, durante os períodos de folga, jogavam futebol nas praias e capinzais existentes no vasto litoral brasileiro (AQUINO, 2002).

*“Novas referências indicam a praia da Glória, na cidade do Rio de Janeiro, como local de jogos durante o ano de 1874. Quatro anos depois, tripulantes do navio inglês Criméia teriam disputado uma partida em um terreno baldio, no bairro de Laranjeiras, na então capital federal.”* (AQUINO, 2002, p. 24)

Witter (1996), também comunga com a versão dos marinheiros terem jogado futebol antes de Miller, dizendo:

*“No entanto, há informações de que, antes disso, já se praticava o ‘jogo de bola’ no Brasil. As partidas de futebol teriam sido jogadas nos litorais de Pernambuco e de Santos, em São Paulo. Os times adversários teriam sido organizados por marinheiros ingleses e por brasileiros residentes nesses locais. Essas informações são difíceis de serem comprovadas, porém devem ter muito de verdade.”* (WITTER, 1996, p. 10-11)

A segunda versão apresenta a idéia de que jogos de futebol eram organizados por operários ingleses, vindos ao Brasil para compor a lacuna de mão de obra especializada nas empresas inglesas, tanto na cidade de São Paulo quanto na capital federal, o Rio de Janeiro. Esses operários eram, em sua grande maioria, trabalhadores da empresa de estrada de ferro São Paulo Railway e Leopoldina Railway – no Rio de Janeiro -, e nos jogos realizados, os

colegas brasileiros de trabalho eram convidados para completar as equipes, ou mesmo jogar contra. Nas oportunas palavras de Witter (1990, p. 48): “...é verdade que futebol e ferrovias têm muito a ver entre si.”

*“Segundo outras fontes, coube a um certo mister Hugh a primazia de introduzir o futebol no Brasil, mais precisamente em 1882 na cidade de Jundiaí, palco de disputas futebolísticas entre brasileiros e ingleses que trabalhavam na São Paulo Railway” (AQUINO, 2002, p. 25)*

Nicolau Sevcenko (1994), confirma e reforça essa versão, além de ramificá-la – dando azo a uma possível quarta versão -, dizendo que o futebol no Brasil teria seguido dois caminhos: “Um foi o dos trabalhadores das estradas de ferro, que deram origem aos times de várzea, o outro foi através dos clubes ingleses que introduziram o esporte dentre os grupos de elite.” (SEVCENKO, 1994, p. 36)

Já, a terceira versão afirma que o futebol foi introduzido no Brasil pelos religiosos pés dos professores/padres jesuítas nas escolas católicas (MELO, 2000; NETO, 2002). Os colégios jesuítas, por serem detentores das mais avançadas linhas pedagógicas da época, procuravam introduzir em seus programas a prática de atividades esportivas, coadunando suas idéias com as de outros pedagogos europeus.

Na Itália, os colégios jesuítas desde o início de 1880, já ofereciam o futebol aos seus alunos, entre outras práticas esportivas (MELO, 2000). Na França, o padre Du Lac, professor do Colégio de Vannes, era um dos grandes defensores da introdução do futebol inglês nas escolas (NETO, 2002).

No Brasil se tem como precursores o Colégio São Luiz, fundado em 1861 na cidade de Itu-SP e o Colégio Anchieta em Nova Friburgo – RJ. Nesses colégios, os professores jesuítas, após excursão pelos principais colégios católicos europeus, acabaram por incorporar o discurso sobre os benefícios advindos da prática de exercícios, principalmente, os esportivos, dentre os quais o futebol ganhava relativo destaque.

Essas inovadoras idéias, emergentes nas searas educacionais européias, vinham ao encontro das proposições de Rui Barbosa, quando em 1882, esse escreveu sobre prementes necessidades do Brasil efetuar reformas em sua educação, sendo uma delas a inclusão de atividades físicas nos currículos escolares (NETO, 2002).

*“No Colégio São Luiz, o futebol era praticado desde 1880. Quando as bolas vindas da Europa furavam, eram substituídas por bexigas de boi. Na verdade, existem indícios de que o futebol foi introduzido mesmo antes, nesse Colégio, quando um dos sacerdotes começou a jogar com os alunos durante o recreio. (...) No Colégio Anchieta, por exemplo, os exercícios físicos, entre eles o futebol, foram introduzidos logo depois de sua fundação, em 1886.” (MELO, 2000, p. 19)*

Outro colégio brasileiro onde o futebol era incentivado e praticado antes do marco Charles Miller foi o renomado Colégio D. Pedro II, na época chamado de Ginásio Nacional - em decorrência da proclamação da república -, esse registrava em seu regulamento datado de 1892 a seguinte anotação:

*“O diretor e o vice-diretor do Ginásio procurarão desenvolver em seus alunos o gosto pelos exercícios de tiro ao alvo, de besta, tiro e flechas, exercícios ginásticos livres, saltos, jogo de volante etc. (...) São permitidos como jogos escolares: a barra, a amarela, o **futebol**, a peteca, o jogo de bola, o cricket, o lawn-tennis, o croché, corridas, saltos e outros, que ao juízo do diretor, concorram para desenvolver a força e a destreza dos alunos, sem pôr em risco a sua saúde.” (MELO, 2000, p. 19, grifo meu)*

Enfim, mesmo após apresentar essas pertinentes evidências sobre o futebol sendo praticado antes de Miller, a grande maioria dos estudiosos sobre futebol acabam por não defendê-las. Pelo contrário, optam por validar o marco Miller e a data 1894, por entenderem que não era exatamente o *football association* o jogo praticado anteriormente.

Aquino (2002), questiona a possibilidade de assumir essas versões como oficiais, dizendo que as informações são insuficientes e termina por perguntar: *“Além do mais, as regras, ainda em processo de elaboração, estariam presentes nesses jogos?” (AQUINO 2002, p. 25)*

Witter (1990 e 1996), oportunamente chama esse futebol pré-Milleriano de “jogos de bola”, sendo então esses jogos diferentes do futebol no aspecto de que não respeitavam as regras oficiais do futebol.

Neste momento chego ao ponto mais interessante e profícuo desse tópico, o qual não é o de investigar ou validar quem primeiro trouxe o futebol para o Brasil, mas sim compreender como se deu seu processo de aprendizagem significativa do jogo.

Deparo-me, então, com a necessidade de me aprofundar nos estudos relativos a esses “jogos de bola”, ou seja, a questão do futebol pré-milleriano, seus desdobramentos e, simultaneamente, suas conseqüências.<sup>17</sup>

#### 1.4. O futebol pré-Milleriano do Brasil

“O inglês apenas joga futebol, ao passo que o brasileiro ‘vive’ cada lance e sofre cada bola na carne e na alma.”  
Nelson Rodrigues

Em 1887, no Colégio São Luiz (Itu-SP), alunos e padres jogavam juntos certo jogo/brincadeira de bola com os pés denominado “bate bolão”, consistindo num jogo em que a bola deveria ser chutada contra parede. Esse era um dos jogos que faziam parte da estratégia gradual dos padres para se introduzir os esportes na escola, como salienta Neto (2002).

Na seqüência desse processo, em duas paredes que se opunham no pátio da escola foram feitas demarcações na forma de dois retângulos, e uma turma de alunos foi dividida em duas equipes:

*“(...) camisas verdes de um lado e camisas vermelhas do outro. O jogo passou a ter um objetivo concreto, isto é, levar a bola até a parede do time adversário e lavrar um tento fazendo-a bater no espaço delimitado pelas marcas” (NETO, 2002, p. 21-22)*

Como conseqüência, o futebol no colégio deixou de ser apenas jogo/brincadeira de chutar bolas contra paredes e passa a ser praticado com mais dinamismo, aproximando-se cada vez mais do modo como é praticado atualmente, principalmente com a ascensão ao cargo de reitor do padre Luís Yabar, um entusiasta do trabalho de Thomas Arnold, o grande responsável pela introdução dos esportes ao ar livre na Inglaterra (NETO, 2002).

Relato esses fatos históricos para mostrar o futebol sendo ressignificado, mesmo antes de sua chegada oficial. Nos tópicos anteriores deste estudo, levantei dados que evidenciavam a ressignificação dos jogos/brincadeiras de bola com pés até o

---

<sup>17</sup> Essas adaptações de jogos de bola com os pés que sempre ocorrem com o futebol quando ele é praticado sem a exigência de se seguir às regras oficiais, pois, só há um local onde essas regras são de fato respeitadas: um campo oficial de futebol, quando o jogo tem algum caráter oficial, mesmo amistosos, profissional ou amador, com juiz para manter o

estabelecimento de regras mais rígidas, dando azo ao surgimento do futebol, a partir de uma convenção entre seus praticantes - *football association* -, ou seja, o jogo/brincadeira futebol se transformou no esporte futebol.

Todavia, neste momento, principalmente, em consonância com as três versões de jogos de futebol pré-milleriano, fica evidente a necessidade de adaptações no regulamento do *football association*. As condições externas, as regras e, conseqüentemente, as formas de se jogar foram alteradas, mesmo porquê, na época, ainda não existiam bolas, nem campos específicos, muito menos o livro de regras da *association*, contudo existia o desejo, a vontade de jogar futebol dos marinheiros, dos funcionários ingleses das estradas de ferro e dos padres jesuítas (e seus alunos), levando-os a modificar o jogo para satisfazer seus desejos.

*“Como o tango, o futebol nasceu dos subúrbios. Era um esporte que não exigia dinheiro e que podia ser jogado sem nada além da pura vontade. Nos baldios, nos becos e nas praias, os rapazes nativos e os jovens imigrantes improvisavam partidas com bolas feitas de meias velhas, recheadas de trapos ou de papel, e um par de pedras para simular o arco.” (GALEANO, 2002, p. 33)*

Sendo assim, o trabalho de Charles Miller acabou facilitado, pois seu futebol trazido com o diploma inglês não se configurava em algo genuinamente novo. O que se deu de fato foi o futebol incorporando os jogos/brincadeiras de bola com os pés, que já aconteciam nos colégios jesuítas, nos momentos de lazer dos funcionários ingleses e marinheiros.<sup>18</sup> Vale lembrar que o primeiro jogo de futebol – pós Miller – aconteceu entre os amigos de Miller e os funcionários das empresas inglesas (CALDAS, 1990).

Esse pequeno detalhe de complexidade tamanha faz toda diferença. Se realmente existe um jeito todo particular do brasileiro jogar futebol, diferentemente dos outros países do mundo, um dos grandes responsáveis foi esse desprezado detalhe.<sup>19</sup>

---

cumprimento de regras. Ou seja, na esmagadora maioria das vezes, não se poderia chamar o futebol de futebol, todavia, esse simples detalhe, muitas vezes desprezado, se configura no complexo objeto de investigação deste trabalho.

<sup>18</sup> É importante destacar que não ignoro o fato de que o esporte teve sua ascensão e disseminação facilitada devido sua congruência com a ideologia do liberalismo do século XIX, como discute Betti (1997), contudo o trabalho caminha por outro viés, o qual procura dar ênfase à questão emancipatória dos jogos/brincadeiras, ou melhor, ao processo interno de auto-organização sistêmica que aconteceu no desenrolar desse processo.

<sup>19</sup> Portanto, não concordo plenamente com uma das tese defendida por Mario Filho (2003) em seu clássico livro “O negro no futebol brasileiro”, em que o autor defende a idéia de que o estilo de jogar do brasileiro advém apenas da cultura do negro. Diferentemente, acredito que surgiu dos jogos de futebol adaptados, das peladas que o autor até cita mais não faz a devida reflexão pedagógica, sendo que essas exigiam condutas motoras que poderiam ser facilmente transferidas de outros



Oportunamente, Betti (1997) escreveu:

*“O futebol no Brasil demonstra bem este processo de assimilação e transformação cultural. Hoje, até achamos que o futebol foi uma invenção brasileira. Talvez seja mais apropriado falar numa reinvenção brasileira.”* (BETTI, 1997, p. 21; grifo meu)

A esse respeito escrevi certa vez uma crônica, a qual tinha exatamente o intuito de questionar o título inglês de inventores do futebol moderno, e depois de contar de forma sintética a história da transformação do jogo/brincadeira futebol em esporte, acabei por dizer:

*“Porém, quem pensa que o futebol moderno sobrevive até hoje está muito enganado. O futebol moderno, principalmente durante o longo período de sua estada em território nacional, sofreu um processo de transformação. Nossas crianças, inconformadas com a obrigatoriedade de se jogar sempre da mesma maneira, metamorfosearam o futebol moderno, reinventaram um novo futebol a partir de uma infinidade de pequenos jogos que utilizavam para brincar nos campinhos e terrenos baldios. Quem nunca jogou uma rebatida, ou então: três dentro três fora, tenteio, golzinho, gol caixote, bobinho, embaixadinha, casquinha, levanta saia, lixa, gol de cabeça, controle, linha, driblinho, cada um por si, timinho...? Resultado disso, o Brasil reinventou o futebol, deixou para trás o moderno, para rebatizá-lo com o nome de Futebol Arte. E foi com arte que nossa seleção venceu quatro campeonatos mundiais e revelou ao mundo artistas como: Leonidas da Silva, Pelé, Garrincha, Romário, entre muitos, mas muitos outros.”* (SCAGLIA, 1999c)

Esses pequenos jogos citados na crônica reforçam a idéia de que esse esporte futebol, ressignificado de outros jogos/brincadeiras ao longo de um processo de constantes modificações e adaptações, incorporando conteúdos culturais às suas formas de manifestações, passou então agora a ser produto para novas ressignificações, principalmente, nas mãos (pés) e imaginação das crianças.<sup>20</sup>

---

jogos realizados tanto por negros quanto por outros indivíduos também pertencentes às classes excluídas. Logo, o jeito brasileiro de jogar provém de uma série de influências, dentre elas as culturais, que, interagindo, coadunam-se para resolver os problemas impostos pela improvisação dos jogos, pelo não seguimento do manual de regras e pela inexistência de um modelo a ser copiado - vale lembrar que vivíamos o apogeu do modelo tradicional de ensino, sendo que a aprendizagem desses jogos adaptados de futebol seguiam uma pedagogia diametralmente oposta à pedagogia tradicional/técnica sempre dependentes de modelos e verdades absolutas.

<sup>20</sup> Essa reflexão, longe de ser saudosista, procura valorizar o jogo, o processo sistêmico desencadeado pelo ato de jogar. Esse processo é facilmente observável nos jogos realizados pelas crianças, como sensivelmente capta Galeano (2002),

## 1.5. As crianças e suas brincadeiras de futebol

“O menino brasileiro aprende cedo a amar a bola e a ser fiel a ela. Nesse amor – ou nessa fidelidade – o presente e o futuro do futebol brasileiro.”

João Máximo & Luis R. Porto

Aproveito a última citação do tópico anterior para volver os holofotes sobre mais um importante responsável pela implementação/impregnação do futebol no Brasil, as crianças. Pois, da mesma forma que os padres/jesuítas, os marinheiros e operários ingleses, as crianças, querendo jogar futebol como os mais velhos, também reinventaram novos pequenos jogos/brincadeiras de bola para satisfazer seus desejos de imitação.

*“A bola é um brinquedo barato. Ao alcance de qualquer menino, seja o mais afortunado que a tem de couro, grande e redonda, seja do menos favorecido, que a faz de meia, murcha e pequena, ela, mais do que qualquer brinquedo caro, faz a alegria da criança brasileira. À sua falta, chutam-se pedra, chapinha, laranja, lata, caixa de fósforos, qualquer coisa que, mesmo de longe, lembre o pé de um jogador de verdade a mandar uma bola de verdade à rede adversária.”* (PORTO & MÁXIMO, 1968b, p. 399)

Ou nas palavras de Mario Filho (2003) quando dizia que os moleques, impossibilitados de ter contato com o jogo real de futebol, fabricavam bolas de meia para *“... jogar, para aprender. Procurando se lembrar do que tinha visto. Imitando, a memória servindo de espelho. Um espelho não muitas vezes fiel. Deturpando jogadas.”* (FILHO, 2003, p. 73-74)

Indiscutivelmente não fomos os inventores do futebol, todavia, também, de forma indubitável, esse futebol inglês aqui introduzido recebeu inúmeras influências provenientes das modificações, ou deturpações – como diz Filho (2003) -, criadas por nossos jogadores.

---

porém é chamado de ingênuo por Luvisolo (2001), quando este critica todos aqueles que defendem o fato de que a maneira de jogar futebol antigamente era melhor ou mais bonita do que a atual. As críticas de Luvisolo (2001) são parcialmente pertinentes. Concordo com elas quando dizem que o jogar deve se adaptar as mudanças que ocorrem em suas estruturas, ou seja, o jogo acontece sempre de acordo com suas circunstâncias (ambientes) – joga-se em dados momentos sempre de maneiras diferentes, o que não quer necessariamente afirmar que um modo seja melhor do que o outro, são apenas diferentes; contudo posso inferir sobre suas conseqüências e formas - beleza. Já não posso concordar com Luvisolo (2001) quando o autor em seu texto, de cunho sociológico, não leva em consideração as questões pedagógicas, ou melhor, o como se deu o processo de aprendizagem do futebol antigamente (por meio de jogos/brincadeiras) em contrapartida com as abordagens tradicionais de ensino atuais, suas circunstâncias e conseqüências.

Esses jogadores/inventores na maioria das vezes não eram os representantes da elite brasileira ou inglesa (que aqui viviam), pois eles jogavam *a inglesa*, desse modo, os jogadores de que falo eram os recém libertos escravos, outros trabalhadores imigrantes, outros membros da sociedade menos afortunados e, principalmente, as crianças.

Kishimoto (1993), em seus estudos sobre o cotidiano das crianças e seus jogos/brincadeiras no início do século XX, na cidade de São Paulo, diz que o futebol figura como uma das principais brincadeiras de rua dos meninos paulistas, e para tanto, utiliza-se da análise da obra “Futebol em Brodósqui”, pintada por Cândido Portinari<sup>21</sup>.

*“Portinari documenta o tema conhecido por todo menino brasileiro, rico ou pobre, sem distinção de classe social, em qualquer ponto do país. Ele mesmo aparece no meio do gol, carregando um enorme chapéu na cabeça. Em terreno arenoso, fincado entre as terras roxas plantadas com café, o campinho improvisado tinha troncos de madeira marcando o gol e até cavalos nos arredores.” (KISHIMOTO, 1993, p. 79)*

Já Silva, Garcia e Ferrari (1989), em trabalho que buscou levantar a memória e as brincadeiras na cidade de São Paulo nas primeiras décadas do século XX, apresentam algumas entrevistas com moradores antigos da atual metrópole, sendo que um dos entrevistados, Dr. Hubhy, nascido em 1925, contribui dizendo:

*“A brincadeira maior mesmo era o futebol... as peladinhas de rua; e uma vez ou outra no domingo, no sábado, formavam-se aqueles timinhos de futebol e jogavam contra uma vila. Os garotos de cada lugar da várzea..., não tinha regra, não tinha time de 11.” (SILVA, GARCIA E FERRARI, 1989, p. 101)*

Posso dizer então, que a cultura futebolística do brasileiro também foi tecida num ambiente de jogo, em meio a uma teia de pequenos jogos/brincadeiras de bola com os pés, análogos às atividades molares<sup>22</sup> defendidas por Bronfenbrenner (1996), as quais eram

---

<sup>21</sup> Cândido Portinari, nasceu em Brodósqui em 1903 e pintou o quadro “Futebol em Brodósqui” em 1940.

<sup>22</sup> Segundo Bronfenbrenner (1996, p. 37), atividade molar é um comportamento continuado que possui um momento (quantidade de movimento, impulso) próprio e é percebido como tendo significado ou intenção pelos participantes do ambiente.

criadas para resolver o problema de se jogar futebol, o que indiretamente colaborou na construção de um modo todo particular de se jogar futebol no Brasil.<sup>23</sup>

*“Temos de lembrar sempre que o futebol brasileiro, aprendido por nossos grandes jogadores, nas brincadeiras de suas infâncias, é uma das atividades que mais distinguiram os brasileiros no cenário internacional, graças ao seu perfil inconfundível, pelo menos durante muito tempo.” (FREIRE, 2000b, p. 95)*

Essas atividades molares – pequenos jogos/brincadeiras contínuos - são produzidas e mantidas em decorrência da existência de uma preliminar intenção “... o desejo de fazer aquilo que a pessoa está fazendo, por si mesmo ou como meio para atingir um fim”(BRONFENBRENNER, 1996, p. 38)

Esse fim, no caso particular de meus estudos, seria a imitação, por intermédio de atividades molares – o jogo -, do futebol praticado pelos adultos pertencentes ao ambiente relacional dessas crianças. Pois, como adverte Elkonin (1998), as brincadeiras e brinquedos das crianças nascem exatamente do desejo de representar o mundo que as cercam (seus vários ambientes relacionáveis), ou seja, as atividades delas acabam sendo, desde cedo, influenciadas pelas atividades dos adultos; quer sejam elas produtivas (conectadas à esfera do trabalho), ou então, estéticas (ligadas à ordem do lazer e da ludicidade).

*“As atividades molares emergentes da criança refletem o alcance e a complexidade crescentes do meio ambiente ecológico percebido, tanto dentro quanto além do ambiente imediato, assim como a crescente capacidade da criança de manejar e alterar seu meio ambiente de acordo com suas necessidades e desejos.” (BRONFENBRENNER, 1996, p. 39)*

<sup>23</sup> Daolio (1997; 2000), Da Matta (1982), Byington (1982), Soares e Luvisolo (2003), Lopes (1994) são alguns autores que buscaram discutir e/ou explicar esse fato de tão recíproca relação do brasileiro com o futebol. Os dois primeiros, pautados pela antropologia social e o último pela psicologia simbólica. Daolio (1997) destaca quatro aspectos do futebol que se relacionam com as características do povo brasileiro, as quais possibilitaram a construção de um modo todo peculiar do brasileiro jogar, são elas: (1) a busca da igualdade existente no futebol; (2) a questão do futebol ser jogado basicamente com os pés; (3) a necessidade e importância de no jogo existir o drible; (4) a permissão da livre expressão individual. Já Da Matta (1982, p. 40), diz: “o futebol seria popular no Brasil porque ele permite expressar uma série de problemas nacionais, alternando percepção e elaboração intelectual com emoções e sentimentos concretamente sentidos e vividos.”. Byington (1982), vai defender a proposição de que o Futebol “... contém os símbolos que expressam e nutrem a vida psíquica deste povo” (p. 21), sendo assim, constitui-se palco de significativas representações simbólicas, “(...) nosso maior exercício psicológico simbólico de desenvolvimento.” (p. 21). Soares e Luvisolo (2003), procuram entender o futebol com base na sociedade, discutindo a partir das proposições de alguns autores, dentre eles Da Matta e Toledo, evidenciando uma crise de identidade na maneira do brasileiro jogar. E por fim, Lopes (1994), que ao investigar a invenção do jornalismo esportivo aborda a questão da entrada do negro no futebol brasileiro.

Rubem Alves, em seu *Livro sem fim* (2002b) vem dizer que no intervalo entre o desejo e sua satisfação se tem estabelecido o conceito de problema. E a inteligência nada mais é que a ferramenta para resolver problemas. “*O senhor da inteligência é o problema. É ele quem lhe dá ordens.*” (ALVES, 2002b, p. 91)

As crianças desejosas por fazer o mesmo que viam os adultos fazerem com prazer, punham-se a tentar imitá-los, e, conseqüentemente, usando de inteligência para resolver esse problema, criaram jogos que simbolizavam o futebol, aprendendo a jogá-lo; estabelecendo-se um ambiente de jogo.<sup>24</sup>

Mario Filho (2003), em seu clássico livro *O Negro no futebol brasileiro*, retrata que os moleques faziam de tudo para não perder de assistir aos jogos de futebol. Os garotos pobres faziam escadinhas para trepar nos muros:

*“Enquanto isso, os garotos do Rio na arquibancada. Sem perder um jogo. Cada jogador do Fluminense era um professor para eles. (...) Eles podiam bater bola dentro do campo. A bola de pneu, que os moleques só chutavam quando ia fora (...) [Já] Os moleques do Retiro da Guanabara, não podendo ter nada disso. Nem o campo, nem a bola, nem a chuteira, nem as meias, nem as camisas. Jogando na rua, de pé no chão, com bola de meia.”* (FILHO, 2003, p. 76)

Se jogar futebol no Brasil, mesmo antes de Miller, caracterizava-se por problemas suggestionados pelo desejo/satisfação, a realização dos jogos possíveis acabavam engendrando certas desordens (ao se buscar adaptações/soluções) que levaram a novas ordens ao interagirem, culminando numa organização toda particular de cada uma das manifestações produzidas.

Essa organização própria leva em consideração todos os elementos que estão à sua volta, ocasionando o surgimento de qualidades emergentes nas mais variadas manifestações de jogos/brincadeiras com os pés.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Importante salientar que esta imitação é análoga a um espelho deformante, ou melhor, um espelho que se encontra na mente. Sendo assim, a criança precisa inicialmente colocar a imagem para dentro, que é logo contaminada por seu eu. Essa imagem interiorizada se transforma, através de sua motricidade, em seu gesto, ou seja, na sua maneira de executar a suposta imitação, resultando numa imitação deformante, de forma semelhante ao que acontece com a criança na fase pré-operatória, quando esta deforma a realidade para adequá-la ao seu eu.

<sup>25</sup> Como será possível observar no decorrer desse estudo, com mais detalhes (do que os apresentados nas três versões de jogos pré-millerianos), a partir de algumas situações pontuais de crianças brincando com a bola nos pés, que servirão como exemplos ilustrativos, buscando salientar o modo como as crianças aprendiam a jogar futebol ao longo dos tempos.

Monteiro Lobato<sup>26</sup> (apud BETTI, 1997, p. 22), certa vez, num raro momento em que escreveu sobre futebol, publicou uma crônica num jornal em 1905, dizendo: *“Do dia para a noite surgiram mais de 250 clubes esportivos (...) Fedelhos de quatro anos já chutavam a bola, com sete já faziam ataques e com oito gazeteavam a escola para treinar no campo vizinho (...).”*

Mario Filho (2003), dizia que:

*“A desvantagem do moleque era enorme. É verdade que a bola de meia, pequenina, saltando feito bola de borracha, ia fazer de muito moleque um virtuoso do futebol. Os moleques passando o dia inteiro com a bola de meia. Brincando com ela. Apostando quem demorava mais com ela nos pés. Sem deixar que ela caísse no chão.”* (FILHO, 2003, p. 76)

Mauro Betti (1997, p. 22), complementa ao dizer que: *“Nas famosas ‘peladas’ os meninos pobres, sobretudo negros, que não iam à escola, desenvolviam suas habilidades no novo esporte.”*

Novamente, Mario Filho (2003) corrobora as palavras de Betti, dizendo que:

*“Havia moleque que ficava toda a vida assim. Suspendendo a bola, passando a bola de um pé para outro, cinqüenta, cem, duzentas vezes. Amanheciam com a bola de meia, a rua era o campo, formavam times de par ou ímpar, jogavam até não poder mais. A manhã, a tarde, a noite, eram deles. Não iam para o colégio, ficavam na rua. Fazendo inveja aos garotos de boa família...”* (FILHO, 2003, p. 76-77)

Um dos maiores craques do futebol brasileiro, Mané Garrincha, como relatou Castro (1995), é um desses meninos pobre das citações acima. Até os sete anos sua vida se resumia a caçar passarinhos, nadar no rio e jogar peladas, e Ruy Castro (1995), ainda salienta: *“Aos doze anos, em 1945, Garrincha já jogara mais peladas do que fizera qualquer outra coisa na vida. Era no mínimo duas ou três vezes por dia...”* (p. 38)

Mas o menino Mané não é o único a confirmar a oportuna citação de Betti (1997), pois o melhor jogador de futebol do mundo é outro nome certo na lista dos meninos cabuladores de aula para jogar futebol.

*“E era comum Pelé cabular as aulas para bater uma bolinha em alguns dos chamados campinhos de quintal, do tamanho de um campo de futebol de*

---

<sup>26</sup> Citado literalmente no artigo de Anatol Rosenfeld (apud Betti, 1997, p. 22)

*salão, ou menor com as traves feitas de bambus, tocos de madeira, ou mesmo com os próprios sapatos de alguns jogadores. A paixão pela bola era maior do que a vontade de estudar...*” (CORDEIRO, 1997, p. 21)

Esses meninos, antes de jogarem o jogo/esporte futebol, como evidencia os autores pesquisados, cresceram brincando com a bola. Através de seus inúmeros jogos/brincadeiras de bola com os pés de sua infância, os quais exigiam constantes adaptações de seus esquemas motrizes para se realizar os jogos, de maneira que essas acabavam por ser resultados de adequações às mais variadas condições externas (ambientes físicos) e regras adaptadas.

Ruy Castro (1995) relata que Garrincha, por exemplo, jogava suas inúmeras peladas no campinho chamado Bariri: “...um descampado de 50m X 30m, forrado de barro seco, cheio de buracos, com um ou outro tufo de grama, à beira de uma ribanceira.” (CASTRO, 1995, p. 38)

Outro exemplo ilustrativo de Garrincha, pode ser apontando quando o menino Mané, com então sete anos, ganhou sua primeira bola, e com esta a liberdade de “...correr sozinho com ela, driblar árvores e chutá-la contra os muros sem depender dos outros.” (CASTRO, 1995, p. 30)

Mais um relato pertinente foi o do ex-jogador de futebol Sócrates<sup>27</sup> (2002), ao discorrer sobre os jogos de sua infância no interior do estado de São Paulo:

*“No meu tempo de garoto, vivíamos pelos campos da vida. De manhã, no intervalo das aulas, íamos para o pátio do colégio em busca de alguma coisa que lembrasse bola. Dezenas de caroços de abacate se rompiam diariamente por culpa de nossos chutes. À tarde, corríamos atrás de alguma área livre para continuarmos a brincadeira e de vez em quando arrumávamos um time contra quem jogar”* (SÓCRATES, 2002, p. B-2)

Tostão (2002), contribuindo com mais uma peça de interligação dessa pontual reflexão, já escreveu algumas repetidas vezes em suas crônicas futebolísticas, com certa dose saudosista que, antigamente: “(...) Os jogadores se divertiam em campo. Repetiam nos gramados o que faziam na infância, nos campos de peladas.” (p. 7)

---

<sup>27</sup> Sócrates foi ex-jogador de futebol, tendo atuado com maior relevância no Corinthians na década de 80, chegando a ser o capitão da seleção brasileira nas copas de 82 e 86. Atualmente desenvolve as funções de médico, formação adquirida antes de atingir o estrelato do futebol. (Jornal Agora São Paulo – 30 de abril de 2002 – p. B2)

De forma similar, complementa Freire (2002b):

*“Em seu bairro, no Rio de Janeiro, durante muitos anos Mané Garrincha, brincando, aprendeu a arte de jogar futebol de uma maneira inigualável em todo o mundo. Mesmo depois de se tornar profissional, continuou brincando pelos campos de nosso País...”* (FREIRE, 2002b, p. 365)

Com peculiar e interessante semelhança, Nelson Rodrigues (1993; 1994), no ápice de suas elucubrações poéticas ao descrever os feitos de Garrincha na copa de 1962 e do escrete nas copas subseqüentes, creditava à molecagem advinda do trato lúdico da bola, o elemento inédito, revolucionário e criador, com o qual o brasileiro se destacava de todos os outros. Para ele era o óbvio ululante o fato de que:

*“... o brasileiro não se parece com ninguém, nem com os sul-americanos. Repito: o brasileiro é uma nova experiência humana. (...) Para nos vencer, o alemão ou suíço teria de passar várias encarnações aqui. Teria que nascer em Vila Isabel, ou Vaz Lobo. Precisaria ser camelô no Largo da Carioca. Precisaria de toda uma vivência de boteco, de gafeira, de cachaça, de malandragem geral.”* (RODRIGUES, 1994, p. 80 - 81)

Ainda, Florenzano (1998), na introdução do seu livro, quando investiga artigos jornalísticos publicados pelo jornal Gazeta Esportiva, datados de 1959, encontra num texto em específico a seguinte afirmativa:

*“Jogador de futebol em nossa terra já nasce feito, o que, em outras pragas, não se vê. Enquanto em nossa terra um garoto de dez anos já é um exímio controlador de pelota (...), em outros países, mormente, os da Europa, os craques são ‘fabricados’, isto é, lhes é ensinada a arte futebolística como se a mesma fosse uma matéria qualquer.”* (FLORENZANO, 1998, p. 10-11)

O que não se pode deixar de apontar, e que fica evidente principalmente nas duas últimas citações, é o fato de que muitos ainda pensam, pautados no senso-comum, que jogar futebol é um dom, e ainda mais, um dom curiosamente apenas brasileiro. Ou seja, o que não consigo explicar atribuo a Deus, ao destino, aos genes, esporadicamente ao ambiente e, muito raramente às interações do ser/criança/jogador nos mais variados ambientes de jogos.



João Batista Freire (1998), é um desses raros interacionistas, pois desenvolveu um dos mais importantes trabalhos referente à sistematização de uma pedagogia para ensinar futebol, a qual busca se aproximar ao máximo do nível de competências desses jogos praticados na rua em meio às interações das crianças – pedagogia da rua. Assim, Freire (1998), acrescenta dizendo:

*“... basta dar uma volta por aí, pelas areias das praias, pelas quadras de futebol de salão, pelas ruas de terra ou de asfalto, por cada pedacinho de chão onde dê para rolar uma bola, que o observador atento descobrirá que o futebol para o brasileiro é uma grande brincadeira. Jogar bola tem sido a maior diversão da infância brasileira, principalmente da infância mais pobre e masculina, dos meninos de pés descalços, das periferias, dos lugares onde sobra algum espaço para brincar. Pés descalços, bola, brincadeira, são alguns dos ingredientes mágicos dessa pedagogia de rua que ensinou um país inteiro a jogar futebol melhor do que ninguém.”*  
(FREIRE, 1998, p. XIII - XIV)

Assim, em consonância com as citações acima descritas e alicerçado nos estudos de Bronfenbrenner (1996), sobre a teoria ecológica do desenvolvimento humano, a qual, dentre outros pontos, afirma que *“... o desenvolvimento implica mudanças duradouras que persiste em outros lugares, em outros momentos.”*, começo a encontrar ressonância e sustentação para minhas idéias relativas às re-significações do futebol inglês.

Entretantes, ao mesmo tempo em que encontro sustentação preliminar para meu estudo, crio, cada vez mais, urgências de explicações mais detalhadas, pois o mesmo Bronfenbrenner (1996), ao passo que deu indícios de respaldo necessário para este texto sintético, gera-me problemas ao dizer que:

*“A ecologia do desenvolvimento humano envolve (...) acomodação progressiva, mútua, entre um ser humano ativo, em desenvolvimento, e as propriedades mutantes dos ambientes imediatos em que a pessoa em desenvolvimento vive, conforme esse processo é afetado pelas relações entre esses ambientes, e pelo contexto mais amplo em que os ambientes estão inseridos.”* (BRONFENBRENNER, 1996, p. 18)

Ou seja, para Bronfenbrenner (1996), no que concerne o estabelecimento de sua *validade desenvolvimental*<sup>28</sup>, não é suficiente apenas dizer que pela modificação do ambiente seja possível evidenciar uma mudança significativa no comportamento, ratificando o desenvolvimento. Porém é necessário também investigar se essas mudanças apresentam certa invariância através dos tempos e dos espaços, ou mesmo em ambos.

Não obstante, é fato incontestável que ocorreram e estão ocorrendo mudanças sociais significativas no mundo, e, em particular, no Brasil, as quais obviamente ocasionam reflexos em todos os ambientes, dentre os quais o de jogo. No caso específico do futebol, ou melhor, dos jogos/brincadeiras de bola com os pés realizados pelas crianças, esse sofreu um grande abalo sistêmico, pois pela violência exacerbada muitas crianças não brincam mais na rua ou nos campinhos como antigamente, todavia, isto não significa que as ressignificações do futebol desapareceram, ou mesmo que as crianças deixaram de criar e interagir com o mundo da bola através de seus jogos.

Florenzano (1998) e Soares (1994), apresentam com pontual clareza o momento em que o ambiente do futebol no Brasil mudou substancialmente. Foi na década de 60, após a derrocada da seleção brasileira na copa de 66, quando se buscou incorporar o padrão de ordem dos europeus em todas as instâncias – com o consentimento eloqüente dos nossos militares/governantes -, em detrimento à desordem lúdica tão peculiar do futebol brasileiro.<sup>29</sup>

Contudo, tenho consciência de que neste momento o enfoque seqüencial do meu trabalho não seja diretamente justificar essa *validade desenvolvimental*, da qual se refere Bronfenbrenner (1996), apesar de que, inevitavelmente, contribuirei de modo significativo para tal análise até o fechamento deste estudo, pois:

*“Na pesquisa ecológica, as propriedades da pessoa e do meio ambiente, a estrutura dos cenários ambientais e os processos ocorrendo dentro e entre eles devem ser considerados como interdependentes e analisados em termos de sistema.” (BRONFENBRENNER, 1996, p. 33)*

---

<sup>28</sup> Segundo Bronfenbrenner (1996, p. 28), validade desenvolvimental significa observar que mudanças produzidas em determinado ambiente sejam transferidos para outros.

<sup>29</sup> Porém, acredito no fato de que todos os problemas sociais que impedem o futebol varzeano e espontâneo das crianças ressurgir, podem ser contornados através de uma pedagogia pautada no jogo, que podem ser desenvolvidas tanto nas escolas formais quanto nas escolas de esportes. Pedagogia esta, por sinal, já sistematizada, e possíveis de ser analisadas nos trabalhos de Freire (1998) e Scaglia (1996; 1999b).

Desse modo, ao passo que evidenciei até o presente momento, o futebol advindo de ressignificações e sendo ressignificado, necessito encontrar nesse jogo dialógico, pretextos complexos a partir dos quais posso estabelecer efetivamente esses indícios de semelhanças e diferenças, os quais evidenciariam o fato do jogo (tanto os jogos/brincadeiras quanto os jogos/esportes), configurar-se um sistema complexo.

Assim, se quero justificar o que venho alardeando desde o folhar inicial deste estudo, que é o fato de que tanto as brincadeiras de bola com os pés quanto o futebol, são, antes de tudo, jogos. Levando em consideração que em cada manifestação de jogo encontro a interação de suas estruturas padrões: jogadores (sujeitos), condições externas (ambiente físico), esquemas motrizes (habilidades sensíveis e inteligíveis para resolver os problemas do jogo) e as regras (convenções), num processo de organização sistêmica a qual engendrará condutas motoras, no interior de um ambiente de jogo.

Mas, para isso, terei de me aprofundar nas questões relativas à teoria do jogo. O estudo sobre o fenômeno jogo será de fundamental importância para as posteriores análises inferenciais que evidenciarão, de modo específico, as semelhanças e diferenças existentes entre o futebol e os demais jogos/brincadeiras de bola com os pés.

## CAPÍTULO II

### A teoria do jogo

“O jogo é um fenômeno total. Diz respeito ao conjunto das actividades e dos anseios humanos.”

Roger Caillois

#### 2.1. A palavra jogo

João Batista Freire (2001; 2002) diz que o jogo existe através de suas manifestações. Para o autor o ato de jogar revela o jogo. Ou seja, não são considerados jogos as atividades ou situações específicas, apenas por, comumente, ou culturalmente, serem chamadas de jogo.

A palavra jogo é aplicada de maneira irrestrita, principalmente em nossa língua, que atribui ao jogo uma considerável amplitude de sentidos. Isso pode ser comprovado com uma simples pesquisa ao dicionário Houaiss (2001, p. 1685). O verbete jogo ocupa, praticamente, uma página inteira desse dicionário, constituindo-se, se não o maior, um de seus maiores verbetes.

Kishimoto (1998), deparou-se com o mesmo problema, ao tentar definir o que é jogo, brinquedo e brincadeira:

*“Existem termos que por serem empregados com significados diferentes, acabam se tornando imprecisos como o jogo, o brinquedo e a brincadeira. A variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo.” (Kishimoto, 1998, p. 1)*

A autora continua, dizendo que essa dificuldade cresce à medida que se passa a analisar as inúmeras outras situações que recebem a mesma denominação de jogo, pois se denomina jogo, as mais variadas situações, como, por exemplo, disputar uma partida de xadrez, um gato que empurra uma bola de lã, um tabuleiro com piões, ou mesmo uma criança que brinca com bonecas.

E, enfim, ela completa salientando que a complexidade aumenta ainda mais quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não jogo.

Roger Caillois (1990), contribui com essa reflexão, reforçando a idéia de quão difícil é definir o jogo:

*“... a heterogeneidade dos elementos estudados sob o nome de jogos é tão grande, que se é levado a supor que a palavra **jogo** não passa de um mero ardil que, pela sua enganadora generalidade, alimenta firmes ilusões acerca da suposta familiaridade de condutas diversificadas.” (Caillois, 1990, p. 187)*

Poderia continuar citando autores que procuraram definir, ou estudar, o jogo por meio de sua lógica semântica, como Brougère (1998) e Huizinga (1999), que utilizam um capítulo inteiro de seus trabalhos discutindo essa questão.

Em consonância com Freire (2001; 2002), acredito que investigar o fenômeno jogo não deve se restringir ou recair sobre o estudo da linguagem. *“De modo que não seria a linguagem a fortalecer definitivamente o conceito que queremos aqui desenvolver”* (FREIRE, 2001, p. 37)

Mesmo porque, o mundo dos jogos é tão variado e tão complexo, que seu estudo pode ser abordado por diferentes áreas do conhecimento, sendo que temos trabalhos importantes sobre o jogo na sociologia, na psicologia, na filosofia, na matemática, na pedagogia, na biologia, na educação física...

Logo, prefiro comungar com a proposta de Kishimoto (1998) e Brougère (1998), quando esses assumem a existência de uma família do jogo, onde todos os fenômenos chamados de jogo seriam reunidos em um mesmo grupo, fazendo uma analogia direta ao conceito de família, onde os todos diferentes guardam semelhanças entre si, que podem ir se perdendo de um para o outro, porém sempre algo permanece, constituindo-se os fios de uma mesma teia.

Essa família do jogo foi inicialmente proposta por Wittgenstein, em sua obra *“Investigações Filosóficas”*, em meio aos seus estudos sobre o jogo da linguagem. Para ele a família do jogo seria:

“§66 - Considere, por exemplo, os processos que chamamos de “jogos”. Refiro-me a jogos de tabuleiros, de cartas, de bolas, torneios esportivos etc... O que é comum a todos eles? Não diga: ‘Algo deve ser comum a eles, senão não se chamariam jogos – mas veja se algo é comum a todos. – Pois, se você os contemplar, não verá na verdade algo que seja comum a todos, mas veja semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles. Como disse: não pense, mas veja! – Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiros, com seus múltiplos parentescos. Agora passe para os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem. Se passarmos aos jogos de bola, muita coisa comum se conserva, mas muitos se perdem. – São todos ‘recreativos’? Compare o xadrez com o jogo da amarelinha. Há em todos um ganhar e um perder ou uma concorrência entre os jogadores? Pense nas paciências. Nos jogos de bola há um ganhar e perder, mas se a criança atira a bola na parede e a apanha outra vez, este traço desaparece. Veja que papéis desempenham a habilidade e a sorte. E como é diferente a habilidade no xadrez e no tênis. Pense agora nos brinquedos de roda: o elemento divertimento está presente, mas quantos dos outros traços característicos desaparecem! e assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver semelhanças surgirem e desaparecerem. Então este é o resultado desta consideração: vemos uma rede complicada de semelhanças, que se envolvem e se cruzam mutuamente. Semelhanças de conjunto e de pormenor. §67 – Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do que com a expressão ‘semelhanças de família’, pois assim se envolvem e se cruzam as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento, etc., etc. – E digo: os jogos formam uma família. (...)” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52)

A idéia de se pensar o jogo enquanto uma grande família, além de justificar as idéias desenvolvidas no capítulo anterior, norteará o desenrolar de todo este trabalho, pois, não seriam os jogos/brincadeiras de bola com os pés e o futebol como que membros de uma mesma família, em que eles se inter-relacionam ao mesmo tempo em que mantêm certa independência?

A família do jogo seria então a instância aglutinadora, que se concretizaria na existência de seus membros, ou seja, nas mais diferentes manifestações de jogo que poderiam ser agrupadas pelas suas semelhanças além de se levar em consideração suas diferenças.

## 2.2. O jogo e sua caracterização

Antes de iniciar qualquer reflexão sobre o jogo e suas teorias, quero adiantar que o fenômeno jogo será aqui estudado na perspectiva de ser esse um sistema complexo, em que seu ambiente (contexto) determinará o que é jogo e não jogo, evidenciando a predominância da subjetividade em detrimento da objetividade (o estado de jogo). E é com este sentido de totalidade e complexidade, inseridos num ambiente que lhe é próprio, que procuro entendê-lo.

Porém, para assim entendê-lo é necessário compreender o que outros autores dizem a respeito da caracterização do jogo, mesmo porque foram muitos os que se debruçaram ao estudo desse tema, e assim, posso reconstituir todo processo que me levou a construir e assumir tal conjectura.

Sendo assim, ao se abordar o tema em jogo, uma das referências obrigatórias é a obra *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, escrita na década de 30 do último século. Huizinga (1999), ao longo de toda sua densa obra, apresenta três conceitos de jogo. Logicamente, não divergentes, porém um olhar mais cabal aos meandros do seu discurso, torna possível um melhor entendimento de algumas características. Assim, a partir de suas três definições, pode-se didaticamente estudar o conceito de jogo proposto pelo autor:

*“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana””*  
(HUIZINGA, 1999, p. 33)

*“... é uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com as circunstâncias. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e distensão.”*  
(HUIZINGA, 1999, p. 147)

*“... aplicarmos à ciência a nossa definição de jogo como atividade desenvolvida dentro de certos limites de espaço, tempo e significado,*

*segundo um sistema de regras fixas (...) limitado no tempo, não tem contato com qualquer realidade exterior a si mesmo e contém o seu fim em sua própria realização. Caracteriza-se, além disso, pela consciência de se tratar de uma atividade agradável, que proporciona um relaxamento das tensões da vida cotidiana” (HUIZINGA, 1999, p. 225-226)*

Em um dos conceitos, especificamente o primeiro que encontrei no livro, Huizinga (1999) aborda explicitamente a característica de ocupação voluntária presente no jogo. Em decorrência desta característica o jogador pode suspender o jogo a qualquer momento, ficando livre de imposições externas, sendo a obrigatoriedade advinda de estímulos internos, que absorvem inteiramente os praticantes e os levam a um certo fim, que pode ser diferente para os demais envolvidos no jogo. Logo, o jogo não comporta coação externa.

Outra característica, presente nas definições construídas por Huizinga (1999) ao longo de seu texto, ressalta os limites em meio aos quais o jogo se concretiza. “*A frivolidade e o êxtase são os dois pólos que limitam o âmbito do jogo*” (HUIZINGA, 1999, p. 24). Se o jogador extrapola o êxtase (prazer, a emoção, o deslumbre) deixa de jogar; o mesmo acontece se encara o jogo com desprezo (frivolidade).

Além dos limites temporais e espaciais, todo jogo é organizado a partir de regras que possibilitam o aparecimento da ordem em meio à desordem harmônica. Essas regras podem ser explícitas, implícitas, flexíveis ou rígidas, porém, são fixas, obrigatórias e respeitadas por todos os jogadores, sendo dificilmente burladas por desmancha-prazeres.

Vale ressaltar que apesar da obrigatoriedade, todas as regras são previamente aceitas pelos jogadores. Dessa forma todos que iniciam o jogo sabem das suas regras e das conseqüências decorrentes do resultado final.

E é esse resultado final o fim do jogo, ou seja, ele tem um fim em si mesmo. Um fim na sua própria realização. Assim não se trata de preparação para algo maior, mas apenas repetições de condutas (ações) que visam a superação do que está sendo colocado em jogo no momento, e, também a busca de auto-superação que o próprio jogador se impõe. Pode-se entrever que o impulso de auto-superação se caracteriza como o catalisador do prazer decorrente do jogo, além de proporcionar liberdade de expressão do ser que joga suas vontades a cabo de seu entendimento, evidenciando seu caráter lúdico.



Tudo isto que está sendo colocado em jogo gera tensão, e, por conseguinte, incerteza, imprevisibilidade, pois enquanto o jogo acontece ocorrem inúmeras mudanças, alternâncias, sucessões, associações, ou seja, ele é todo movimento, propiciando em meio ao acaso um ambiente instável, totalmente propício e facilitador para o aprendizado.

Já outra característica no conceito de jogo enfatizada por Huizinga (1999) é a agradável sensação de arrebatamento possibilitada por seu ritmo e harmonia extremamente cativantes. Entretanto, ao mesmo tempo em que gera alegria é seriamente encarado por seus praticantes. *“Mas insistimos uma vez mais: o jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério”* (HUIZINGA, 1999, p. 24)

O jogo, ao mesmo tempo, é lúdico e sério, e talvez aí se encontre uma das suas mais valiosas virtudes. Assim sendo, o jogo apresenta inúmeras outras características paradoxais, tais como: ordem, desordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo...

Destarte, o jogo torna-se uma suspensão da realidade, uma forma de manipulação de algo que não é vida corrente, nem real (mantendo semelhanças e vínculos com o sagrado, o profano e seus rituais). Um momento de deformação da vida cotidiana, um jogo de faz de conta - quando possível consciente, levando-se em conta o nível de desenvolvimento cognitivo do jogador, por exemplo.

*“O jogo autêntico possui, além de suas características formais e de seu ambiente de alegria, pelo menos um outro traço dos mais fundamentais, a saber a consciência, mesma que seja latente, de estar apenas “fazendo de conta””.*(HUIZINGA, 1999, p. 26)

Enfim, essas características fazem do jogo um fenômeno cultural carregado de valores éticos, transformando-se em legado ao ser passado de geração em geração.

Todas essas reflexões acima decorrentes do rico conceito de jogo elaborado por Huizinga (1999) permitiram que outros autores chegassem a conclusões parecidas, ao produzirem também vossos inventários sobre o jogo.

Caillois (1990), Chateau (1987), Brougère (1997; 1998; 1998b), são alguns nomes de renomados estudiosos que desenvolveram estudos voltados à área da sociologia sobre o

jogo<sup>30</sup>. Entretanto, tecer os inventários produzidos por esses autores seria repetir alguns já citados por Huizinga (1999), acrescentar poucos e reforçar alguns outros por eles idealizados.

Por exemplo, Chateau (1987), reforça a idéia de jogo como preparação para o futuro, para condutas superiores; Caillois (1990), além de desenvolver uma interessante teoria sobre os tipos de jogos (*Agon* – jogos de competição -, *Alea* – jogos de azar -, *Mimicry* – jogos de simulacro -, *Ilinx* – jogos de vertigem), os quais me permitem sintetizar muitas outras, diz em resumo que o jogo é livre, delimitado, incerto, improdutivo, regulamentado ou fictício; Brougère (1997; 1998; 1998b), evidencia a característica de espontaneidade aliada à co-construção da cultura lúdica por meio do jogo, e direciona as suas análises para o campo da educação.

Enfim, eu poderia também citar outros autores, de outras áreas que, partindo ou não dos estudos de Huizinga (1999)<sup>31</sup>, valeram-se das premissas das teorias sobre o jogo formuladas por essa vertente sociológica/antropológica, re-inventariando-o ou apenas se alicerçando nas características evidenciadas para sustentar suas respectivas idéias sobre jogo. Como por exemplo, Paes (1992), Bruhns (1993; 1996), Marcelino (1987, 1988, 1989, 2001), Betti (1998), Mello (1989), Miranda (2001), Duarte Jr. (1988), Lebovici & Diatkine (1988), Friedmann (1996), Kishimoto (1997, 1998, 1998b), Leif & Brunelle (1978), Rosamilha (1979), entre outros.

Contudo, apenas essas premissas levantadas pela sociologia do jogo não sustentam sozinhas o conceito estabelecido no início deste tópico, mesmo porque ele não pode ser explicado apenas com um inventário de suas características, muito menos, somente pelas evidências do comportamento lúdico. O que não quero dizer que as características do comportamento lúdico – ou do jogo – e seu inventário de características foram descartados

---

<sup>30</sup> Outras áreas do conhecimento desenvolveram estudos significativos sobre o jogo, como os clássicos trabalhos desenvolvidos na seara da psicologia da aprendizagem, por Vigotski (2000), Piaget (1990), Winnicott (1975), Elkonin (1998), Buytendijk (1974), dentre inúmeros outros, sendo que esses autores se detinham mais em compreender o jogar e como a partir dele as crianças adquirem conhecimento (desenvolvendo-se) do que necessariamente o jogo em si. Ou então pelas ciências exatas, através dos estudos de Eigen e Wincker (1989), que se preocuparam em estudar as leis naturais que regulam o acaso, ou ainda dos matemáticos Von Neuman e o nobel John Nash (apud NASAR, 2002). Já filósofos como Pascal (apud DUFLO 1999), Schiller (1995), Rousseau (1974), Leibniz (apud DUFLO 1999), Gadamer (2002), entre outros, a partir de suas áreas afins, também contribuíram formulando teorias sobre o jogo, ou mesmo atribuindo a esse fenômeno características importantes, fazendo com que, o antes totalmente desprezado passasse a ganhar certo respeito no meio acadêmico. Esses autores e seus estudos me serão oportunos, direta ou indiretamente, ao longo da tese.

<sup>31</sup> Mesmo porque, Huizinga não foi o primeiro a pesquisar o jogo, muitos filósofos e até religiosos, estudaram o jogo, encontrando nesse, características interessantes, como mostra Duflo (1999), em seus estudos sobre o jogo.

na sua idealização. Elas explicam em partes o jogo, logo, em partes sustentam um conceito sistêmico.

Se afirmo ser o jogo um sistema, não posso entendê-lo apenas a partir de suas partes (características), como diz Capra (2001, p. 260), “... *os sistemas são totalidades integradas, cujas propriedades não podem ser reduzidas às de unidades menores*”.

O jogo é complexo, logo, ordem e desordem, certezas e incertezas, confusão e clareza, coabitam um mesmo sistema, que não prevê apenas soluções, mas, problemas, sem eliminar a simplicidade e tampouco a complexidade.

E finalmente, o jogo é ambientado, devido à subjetividade – interna – predominante, a qual influencia e é influenciada pela objetividade – externa -, criando assim, um ambiente próprio, específico, de jogo.

Mas, para que possa me explicar melhor, quero abrir um novo tópico, e nele abordar questões relativas ao pensamento complexo e sistêmico, usando-os como alicerce para as minhas reflexões sobre o jogo.

### **2.3. Jogo - um sistema complexo**

Umberto Eco (1989), escreveu um interessante ensaio sobre o livro *Homo Ludens*, tecendo pertinentes críticas aos estudos de Huizinga, alicerçado pelo ensaio de outros estudiosos, entre eles Carlo Antoni.

O italiano diz que Huizinga não desenvolveu uma teoria do jogo, mas uma teoria sobre o comportamento lúdico:

*“... hoje pediríamos ao autor [Huizinga], depois de ter-nos dito que a cultura nada mais é do que a ordem de um jogo, é justamente que surjam esquemas e fórmulas, e que o material seja ordenado sistematicamente. O que Huizinga não faz porque, como veremos adiante, não está absolutamente interessado em dizer-nos qual é o jogo, e como funciona, mas no fato de que o jogo é jogado.” (ECO, 1989, p. 274)*

Assim, Eco (1989), a partir de uma analogia, diz que o holandês não se preocupou em fazer uma “gramática” do jogo, examina apenas “frases” de jogo “...e mais ainda as modalidades de pronúncia das mesmas e o fato de que as pessoas gostam de falar.” (ECO,

1989, p. 276). Ou seja, para Umberto Eco (1989), Huizinga estuda o jogo jogado e o hábito de jogar, deixando de lado a possibilidade de estudar o jogo jogante, “*o jogo que nos joga*” (ECO, 1989, p. 277).

De certa forma, Freire (2001; 2002) faz coro a Eco (1989), pois também faz sua crítica, não apenas a Huizinga, mas a todos os autores que em seus estudos apenas inventariaram o jogo, fragmentando-o em características. Freire (2001; 2002) acredita que não é inventariando o jogo que se pode chegar a compreendê-lo enquanto um todo, pois, além de o separar em partes para tentar entendê-lo, caindo ainda nas armadilhas do obsoleto paradigma positivista, esse processo de fragmentação seria contínuo, não teria fim, pois ao passo de cada nova característica que observo nos jogos o inventário aumentaria.

*“Agir de modo a fragmentar o fenômeno em partes, analisando cada uma das partes separadamente, juntando-as ao final, produz não uma compreensão, mas uma ilusão. O problema do jogo é complexo e deve, portanto, ser pesquisado do ponto de vista dessa complexidade.” (FREIRE, 2001, p. 44)*

Ao falar em complexidade para entender o jogo, recorro às idéias de Morin (2000; 2001; 2002), pois é um dos autores que tem falado com muita propriedade a respeito da complexidade. Ele nos convida a meditar sobre “... *a complexidade paradoxal da consciência... ao mesmo tempo subjetiva e objetivante, distante e interior, estranha e íntima, periférica e central, epifenomenal e essencial*” (MORIN, 2000, p. 17).

A complexidade, ou melhor, o pensamento complexo, pode ser considerado um paradigma emergente que nasce no bojo de revolucionárias idéias decorrentes do imbricamento de várias áreas do conhecimento, as quais buscam definitivamente romper com o paradigma mecânico/cartesiano e seus dualismos positivistas, buscando entender o mundo a partir de uma visão ecológica<sup>32</sup> e sistêmica, em que o sistema deve “...*significar um todo integrado cujas propriedades essenciais surgem das relações entre as suas partes, e ‘pensamento sistêmico’, a compreensão de um fenômeno dentro do contexto de um todo maior.*” (CAPRA, 2001b, p. 39).

---

<sup>32</sup> A ecologia, entendida num sentido mais amplo e profundo, seria o novo paradigma que substitui o obsoleto cartesiano/mecanicista. Segundo Capra (2001b, p. 25): “A percepção ecológica profunda reconhece a interdependência fundamental de todos os fenômenos, e o fato de que, enquanto indivíduos e sociedades, estamos todos encaixados nos processos cíclicos da natureza (e, em última análise, somos dependentes desse processo).”

Entender o mundo pela vertente ecológica e da complexidade, põe fim às certezas, “... *sabedora do fato de que todo ato que se compromete sempre engendrará efeitos não previstos e freqüentemente indesejados...*” (MORIN, 2000, p. 17), e rompe com a idéia de que para se conhecer o todo, deve-se primeiro fragmentá-lo em partes, estudando as suas partes separadamente.<sup>33</sup>

Todavia, adverte Morin (2002):

*“A idéia da unidade complexa vai ganhar densidade se pressentirmos que não podemos reduzir nem o todo às partes nem as partes ao todo, nem o uno ao múltiplo, nem o múltiplo ao uno, mas que temos que tentar conceber em conjunto, de modo simultaneamente complementar e antagônico, as noções de todo e de partes, de um e de diversos.”* (MORIN, 2002, p. 135)

Dessa forma, o jogo se caracteriza como uma unidade complexa, envolto pela organização sistêmica de suas estruturas padrões, definida pelo seu ambiente (contexto). Seria então, incoerente negar a existência de elementos característicos que podem até, serem chamados de partes, ou seja, sob o prisma do pensamento complexo é necessário que essas partes constitutivas do jogo sejam indissociáveis ao gerarem as diferentes manifestações complexas de jogo.

Edgar Morin (2000; 2000b; 2001b), sempre traz à tona as idéias de Pascal, quando este se referia ao equívoco de apenas se separar o todo em partes<sup>34</sup> para sua cabal compreensão, porém, o mesmo afirmava a necessidade de também se conhecer as partes, concatenando-as ao todo, evidenciando assim a complexidade.<sup>35</sup>

*“Complexus significa o que foi tecido junto; de fato, há complexidade quando elementos diferentes são inseparáveis constitutivos do todo (como o econômico, o político, o sociológico, o psicológico, o afetivo, o mitológico),*

<sup>33</sup> O paradigma mecânico/cartesiano de Descartes e Newton entre outros, desenvolveu um método de investigação analítica, que consiste em quebrar fenômenos complexos em pedaços a fim de compreender o comportamento do todo a partir da propriedade das suas partes (CAPRA, 2001b) - dando azo à especialização e hiper-especialização -, ou melhor estudá-las de forma separada para depois as juntá-las, ter uma compreensão melhor do todo.

<sup>34</sup> Outro equívoco mecanicista se refere ao fato de que além de se separar o todo em partes, se analisa-as descontextualizadas das circunstâncias que as geraram e mantêm, supondo novamente que ao juntar as informações se teria um melhor entendimento do todo. Infelizmente, esse ainda é o pensamento hegemônico que direciona as pedagogias tecnicistas na construção de metodologias para se ensinar esportes.

<sup>35</sup> O princípio de Pascal é: “Como todas as coisas são causadas e causadoras, ajudadas e ajudantes, mediadas e imediatas, e todas são sustentadas por um elo natural e imperceptível, que liga as mais distantes e as mais diferentes, considero impossível conhecer as partes sem conhecer o todo, tanto quanto conhecer o todo sem conhecer, particularmente, as partes.” (apud MORIN, 2000b, p. 88)

*e há um tecido interdependente, interativo e inter-retroativo entre o objeto de conhecimento e seu contexto, as partes e o todo, o todo e as partes, as partes entre si.” (MORIN, 2001b, p. 38)*

Por exemplo, cada célula do nosso corpo contém informações genéticas que permitem a realização de uma hipotética clonagem humana, ou seja, em cada parte (célula) o todo está presente, porém sozinhas sob a lente de um microscópio não passam de células humanas, não um ser humano.

*“Nós somos constituídos de 30 ou 50 bilhões de células. Mas, na verdade – e creio que foi Atlan quem fez essa observação -, nós não somos constituídos de células, somos constituídos de interações de células.” (MORIN, 2000, p. 51)*

Fritjof Capra (2001), em seu clássico livro “O ponto de mutação”, quando aborda a questão dos sistemas, diz que o pensamento sistêmico é um pensamento de processo. Então se digo ser o jogo um sistema, ele não pode ser estudado apenas enquanto produto concreto, logo deve ser analisado de forma dinâmica, em movimento, levando-se em consideração sua relativa tendência à desordem harmônica, ou “*sua natureza intrinsecamente dinâmica*”.(CAPRA, 2001, p. 261)

Como sistema complexo o jogo, e todos os sistemas existentes que compõem ecossistemas maiores, são simultaneamente partes e todos, ou seja, um sistema apresenta uma tendência integrativa (evidenciando sua parcela de dependência), quando funciona como parte de um todo maior, e outra oposta, que seria uma tendência auto-afirmativa, que preserva sua autonomia. “*Essas duas tendências são opostas mas complementares*”. (CAPRA, 2001, p. 40).

A partir dessas premissas sistêmicas posso com mais exatidão entrever, por exemplo, que jogo e cultura se encontram justapostos, tecidos juntos. Sendo que tanto o jogo influencia a cultura quanto a cultura fornece elementos para o jogo. O jogo está contido na cultura, é produto cultural – enquanto parte nela se manifesta -, ao mesmo tempo em que se auto-afirma, desencadeando contínuos processos culturais – é todo. Essa relação

de contigüidade se constitui as bases para as idéias de Caillois (1990), o qual propõe desenvolver uma sociologia a partir do jogo.<sup>36</sup>

Contribuindo e alicerçando à reflexão, Edgar Morin (2000b, 2001b), inspirado no holograma, em que cada ponto contém a totalidade de informação do objeto que ele representa, evidência e ajuda na compreensão desse aparente paradoxo das organizações complexas, em que não apenas a parte está no todo, como o todo está inscrito em cada parte (como no exemplo da relação entre jogo e cultura), e chama isso princípio hologramático. E ainda, cita-o como um dos saberes que devem ser levados em consideração para uma reforma do pensamento.

Sendo assim, estudar o jogo, buscando apenas detectar ou inventariar suas partes torna o estudo um tanto quanto reducionista. Essas partes isoladas perdem significado de contexto, pois “... *um sistema é a cada instante a unidade em sua totalidade.*” (MATURANA & VARELA, 1997, p. 79), porém ao mesmo tempo são imprescindíveis para sua complexa e total compreensão.

Desse modo, esse conhecimento particularizado não pode ser negligenciado, mas sim estudado por outro prisma, pois as partes isoladas me permitem somente determinar comportamentos de jogo e não o jogo que joga; o jogo em si, como um todo complexo e contextualizado.

*“As propriedades sistêmicas são destruídas quando um sistema é dissecado, física ou teoricamente, em elementos isolados. Embora possamos discernir partes individuais em qualquer sistema, a natureza do todo é sempre diferente da mera soma de suas partes.” (CAPRA, 2001, p. 260)*

Quando fico a observar por um longo tempo, uma criança chutando uma bola na parede, solitária, repetindo esse movimento inúmeras vezes e demonstrando satisfação a cada ação, pergunto-me como essa ação poderia ser um jogo complexo? Ou então, recordando-me da época de escola, quando terminava rapidamente de copiar o ponto que a

---

<sup>36</sup> Huizinga (1999) em seus estudos afirma que o jogo é anterior a cultura, já Caillois (1990) apresenta que na visão do senso-comum o jogo surge decorrente da degradação da cultura. Mas, por fim, Caillois diz ser menos importante investigar quem precedeu quem, mas sim entender as relações de interdependência que se estabelecem entre esses dois fenômenos. Sendo assim, Caillois afirma que se pode compreender a sociedade a partir de seus jogos, pois os mesmos advêm das inter-relações estabelecidas. Como exemplo ilustrativo, a partir das idéias de Caillois posso compreender a sociedade inglesa do século XIX a partir dos seus jogos em consonância com o advento de esportivização, ou mesmo o jogo de Capitão do mato amarra negro, o qual deu azo ao Mocinho e bandido e ao Polícia e ladrão - quando re-significados -, em decorrência das mudanças sócio-culturais perpetradas ao longo da história da humanidade.

professora passava na lousa, para ter mais tempo de jogar meu futebol, transformando minhas canetas em jogadores, minha borracha em bola, meu estojo em gol e minha carteira em campo, o meu Maracumbi.

Ah! Quantos jogos emocionantes não aconteceram naquele campo fantástico, não obstante, lembro-me de nunca mais ter jogado depois do dia em que a professora me pegou jogando, e com um berro estridente me trouxe de volta à sala de aula. Bem no momento que minha caneta azul, depois de dar um “drible da vaca” na verde, e desferir um chute certo que a caneta vermelha nem viu, ela (a professora) gritou GOOLLL!!!, bem no meu ouvido, e a classe toda caiu na gargalhada, com o holofote iluminando meu ruborizado rosto, em decorrência do susto que levei, pela bronca que se seguiu, mais a humilhação de ter que explicar o jogo à diretora.

Mas, voltando à pergunta, como analisar esses dois exemplos semelhantes de jogos, apenas dissecando-os em partes? É evidente que tanto eu quanto o garoto que chutava bola na parede, estávamos absorvidos pelo jogo, manipulando de certo modo a realidade, sentindo prazer em jogar, sendo que, desse modo, o jogo era sério para nós ao mesmo tempo em que em si se encerrava, enfim... Todavia, existia algo a mais. O meu ato de jogar era mais do que simples comportamento manifesto. Havia muitos conteúdos latentes facilmente evidenciados, como, por exemplo, a minha incomensurável necessidade (desejo) de jogar futebol, impedida pelos regulamentos da escola, ou então, a vontade de não estar na escola, mas sim num campo de futebol; os desafios de criar um jogo em que o oponente era eu mesmo; as leis que criava e manipulava pautado nas regras do jogo de futebol – evidenciando, então, que eu estava ressignificando uma construção cultural; o meu simples ato de animismo em relação às canetas só foi possível graças à minha capacidade humana de simbolizar - se simbolizo, estou a expressar o meu interior, fornecendo a minha interpretação sobre a cultura futebolística – deixando a minha marca, a minha impressão sobre uma construção histórico-cultural da humanidade; os meus anseios, as minhas necessidades, a situação problema a qual necessito solucionar, movem-me a buscar, com e no jogo, minha satisfação; porém a minha criação sempre estava presa ao futebol, meu jogo apresentava apenas aparente liberdade de criação<sup>37</sup>, pois além de jogar estava sendo jogado.

---

<sup>37</sup> Essas características levantadas evidenciam o caráter educativo do jogo, que em consonância com Freire (2002), aglutinariam suas qualidades entorno das hipóteses do jogo ser um tematizador de aprendizagens, apresentando um fim



*“Essa ordem resulta de atividades coordenadoras que não constroem rigidamente as partes, mas deixam margem para a variação e flexibilidade, e é essa flexibilidade que habita os organismos vivos a adaptarem-se a novas circunstâncias.” (CAPRA, 2001, p. 262)*

A ordem de um sistema, entendido enquanto um processo contínuo de auto-organizações e auto-renovações mostra um alto grau de flexibilidade e plasticidade interna. Isto se dá devido ao fato de os sistemas, apesar de suas respectivas autonomias, serem influenciados por fatores externos (sócio-culturais) e internos (individuais).

Sendo assim, não posso simplesmente descartar o inventário feito por outros autores, e em especial Huizinga (1999) - mesmo porque eles me ajudam a compreender o jogo jogado -, mas encontro neles apenas os produtos e subprodutos de uma organização maior, permitindo evidenciar que, ao estudar o comportamento lúdico no jogo, é preciso percebê-lo para além de suas aparências, imbricamentos culturais e facilitação (desencadeamento) de aprendizagem. Pois, compreendendo que minhas ações descritas acima são combinações de experiências adquiridas anteriormente, e que, por necessidade intrínseca (desejo de jogar), foram geradas em decorrência de inúmeras variáveis que se combinaram de forma a se expressar enquanto jogo, engendrando inevitavelmente conseqüências, aprendizagem.

*“O jogo é uma coisa nova feita de coisas velhas. Quem vai ao jogo, leva, para jogar, as coisas que já possui, que pertencem ao seu campo de conhecimento, que foram aprendidas anteriormente em procedimentos de adaptação, de suprimento de necessidades objetivas. Os ingredientes do jogo, portanto, são as coisas velhas fechadas pela objetividade que marcou sua aprendizagem.” (FREIRE, 2002, p. 119)*

Não obstante, vale lembrar que esse comportamento é atitude externalizada, a qual posso observar. Observo o concreto, o palpável, o real, porém o jogo é também “irreal” (predomínio do subjetivo), é mais um estado de espírito que apenas externalização de comportamentos (objetivos) gerados a partir de regras claras ou latentes, é a ascendência da forma sobre o conteúdo. Desse modo, por exemplo, posso até dizer que num mesmo jogo

---

nele mesmo, possibilitando a formação de inteligência criativa e de individualidades, sem falar ainda no seu caráter utilitário/funcional (na maioria das vezes mal utilizado e interpretado pela educação).

de futebol, um jogador pode estar jogando e sendo jogado e outro não, apenas se movimentando segundo as regras – ou até talvez trabalhando, ao se pensar em alguns jogadores do jogo/esporte futebol. Pois, se o jogador não adentrar (ser absorvido) ao mundo do jogo, não se deixará levar pelo embalo do jogo. O estabelecimento de um ambiente de jogo advém de motivações intrínsecas, dependentes da entrega e do desejo do jogador.

O jogo é abstrato. Ele se concretiza por intermédio de suas manifestações – jogo/brincadeira, jogo/esporte, jogo/dança, jogo/lutas..., constituindo-se como uma família – conceito *a priori* abstrato – que se concretiza por seus componentes (indivíduos – pai, mãe, filhos...)

Com isso, como Freire (2002) não quero dizer que no jogo “*a forma suprime o conteúdo, mas predomina. Quanto mais o jogador se entrega, mais a forma domina, mais o conteúdo, sem desaparecer, rende-se e a obra torna-se bela.*” (FREIRE, 2002, p. 74)

Para explicar melhor esse “estado de jogo”, tenho que entrar na questão do ambiente de jogo, do significado de contexto que quero atribuir ao jogo. Essa idéia associa-se às de Freire (2001; 2002), quando ele discorre a respeito da ambientação do jogo, o nicho ecológico que o acolhe, apoiado nas idéias de Gadamer (2002).

Esse nicho ecológico descrito por Freire (2002), é substanciado por um Mundo do jogo, um Ser que joga e ao mesmo tempo é jogado pelo Senhor do jogo.

#### **2.4. O Mundo do jogo, o Ser do jogo e o Senhor do jogo: o ambiente do jogo**

“Só quem se permite ser possuído pelo Senhor do Jogo pode saber do prazer que isso dá.”

João Batista Freire

Essa pertinente metáfora do jogo a princípio idealizada por Freire (2001; 2002) para explicá-lo, servirá de ponto de partida e apoio para minhas reflexões, pois, já advertia Huizinga (1999), quando joga, o jogador é absorvido pelo jogo<sup>38</sup>.

Há uma espécie de suspensão momentânea da realidade. O real – objetivo - cede espaço ao simbólico - subjetivo. Porém, quero de antemão frisar que esta suspensão é

---

<sup>38</sup> Os autores que inventariaram o jogo, dentre eles Huizinga (1999) já haviam detectado tal característica, porém a trataram de forma simples, não permitindo que se compreenda esse caráter de subjetividade como um dos produtos principais e mais complexos do jogo.

momentânea, pois, quando quiser o jogador pára o jogo e o real volta a tomá-lo, além do fato de que o jogo tem sua ancoragem na realidade.

Essa característica dá ao jogador uma certa sensação de liberdade<sup>39</sup>, de satisfação de desejos interiores, de externalização de seu entendimento sobre os acontecimentos de seu entorno, muitas vezes impossíveis de serem concretizados no mundo real.

Almejados sentimentos ganham forma nos jogos, à medida que o jogador tem o poder sobre o real. Ele pode reviver o sentimento de poder, mesmo tendo já superado a fase pré-operatória, em que, em decorrência de seu desenvolvimento, tinha de deformar o real para assimilá-lo. (PIAGET, 1990; 2001)

Com seu jogo simbólico a criança, além de apreender e aprender o mundo, inconscientemente brincava de “Deus”, pois, ao passo de seu egocentrismo, deformava o mundo para entendê-lo, ou seja, ela jogava com o real e o fazia adaptar-se a ela. Porém, nesse jogo a criança exercia um poder relativo sobre o real, pois é esse mesmo real que delimita e determina o que e como deve ser simbolizado, ou seja, ao mesmo tempo em que a criança joga com o real, ela é jogada por ele, em meio ao contínuo jogo de ação e significado.

O mundo do jogo, mundo de transformação, atribui esse poder aos seus jogadores. Seria como em Fantasia, mundo fantástico descrito por Michael Ende (1997), onde Bastian viveu a sua história sem fim, com Atreiu, Artax e Fuchur, salvando a Imperatriz Criança e, por conseguinte, o reino dos sonhos humanos, do vazio humano. Em Fantasia não havia fronteiras físicas, elas eram delimitadas pela imaginação humana, que, de sua parte, era delimitada pelo real, tanto é que, depois de quase destruído pelo Nada, esse mundo fantástico pôde ser reconstruído, e nessa reconstrução, pode ser ampliado, renovado, reformulado, re-significado... pelos desejos de ser e ter de Bastian, um menino humano – real -, que vivia num mundo real, e acaba por encontrar em Fantasia as soluções para seus problemas no mundo real.

*“(...) quando os filhos dos homens vêm até o nosso mundo, tomam o caminho certo. Todos os que nos vêm visitar aprendem coisas que só aqui*

---

<sup>39</sup> Essa sensação de liberdade é que atribui ao jogo a perspectiva de nele se encontrar o refrigério do corpo e da alma. Quem analisa o jogo superficialmente vai dizer que ele (e a reboque a Educação Física) somente deve permanecer nas searas educacionais pela possibilidade de oferecer aos alunos a oportunidade de se aliviarem do stress causado pelas disciplinas ditas sérias, que os aprisionam nas salas/celas de aula. Esse era o pensamento que tinham os padres/professores no século XV, segundo Duflo (1999).

*podem aprender e regressam modificados ao seu mundo. Seus olhos se abrem, pois eles se vêem em seu verdadeiro aspecto. Por isso também podem olhar com novos olhos seu próprio mundo e os outros homens. Descubrem de repente maravilhas e segredos onde outrora só viam a monotonia e o cotidiano.”(ENDE, 1997, p. 154)*

No mundo do jogo se tem a oportunidade de extravasar aquilo (conhecimentos – os possíveis) que não se tem certeza de que é possível acontecer e fazer, e nesse ínterim, por exemplo, é que as jogadas, até antes nunca vistas, se realizam, como num passe de mágica, dando azo à arte; valorizando-se assim, o estético em detrimento ao funcional e pragmático.

Ainda é nesse mundo que se tem a permissão para repetir quantas vezes o jogador quiser as ações aprendidas nas mais variadas situações de jogo. Nas palavras de Gadamer (2002, p. 179): *“Isso aparece também no espontâneo impulso à repetição, que surge no jogador e no renovar-se permanente do jogo, que cunha sua forma.”*. Desse modo, repetem-se as ações pelo simples prazer de a cada repetição, tornar a sentir o mesmo prazer dantes sentido, e, conseqüentemente, aperfeiçoando o aprendido.

Reviver pelo jogo o prazer possibilitado pelas mais recentes conquistas (conhecimentos) e partir delas se preparar para aquisição de novos conhecimentos, como destaca Freire (2002), permite-me entender com mais exatidão e paixão as propostas de Snyders (1993), Celestin Freinet (1991 e 1998), Rubem Alves (1987; 2001; 2002) entre outros pedagogos, que almejam com seus escritos explicar e descrever o prazer que emana do ato de aprender.

Entretanto, quero retomar, para melhor entendimento, ao fato de que essa manipulação do real tem seus limites atrelados a esse próprio real, ou seja, há um predomínio da subjetividade nesse ambiente, porém, como salienta Freire (2001, p. 51):

*“Predomina, nesse ambiente, a subjetividade, embora possam permanecer âncoras objetivas na realidade, como a criança que escolhe, para brincar de cavalinho, um bastão comprido em vez de uma mesa, por exemplo, porque o bastão, mais que a mesa, assemelha-se a um cavalo, e é essa semelhança que constitui o vínculo com a realidade.”*

No jogo existe “liberdade”, o jogador é o Ser do Jogo, tem poder, porém, sua liberdade e poder são relativos e só podem ser entendidos à luz do pensamento complexo, pois eles são cerceados pelo real, ou por aquilo que se está colocando em jogo. Na

perspectiva de Albert Jacquard (1989, p. 6): “... *conheço interiormente minha possível liberdade, mas minha inteligência me dá o conhecimento das grades que me aprisionam.*”

Neste sentido, Gadamer (2002), vai dizer que:

*“Tem ainda [o jogador] a liberdade de se decidir assim ou assado, por esta ou por aquela possibilidade. Por outro lado, essa liberdade não é sem risco. Antes, o próprio jogo é um risco para o jogador. Só se pode jogar com sérias possibilidades. Isso significa, evidentemente, que somente confiamos nelas na medida em que elas podem dominar alguém e se impor. O atrativo que o jogo exerce sobre o jogador reside exatamente nesse risco. Usufruímos com isso de uma liberdade de decisão que, ao mesmo tempo, está correndo um risco e está sendo inapelavelmente restringida.”* (GADAMER, 2002, p. 180-181)

É exatamente neste momento que entra em cena a figura do Senhor do jogo. Ele é o legislador, o ente que controla e restringe o jogo de forma subjetiva, como um sedutor que embala o jogador através do ritmo harmônico de seu jogo; é dessa forma que o Senhor do Jogo, o sujeito metafórico do jogo, joga com o jogador.

O Senhor do jogo controla o jogo para que não se extrapole a dimensão subjetiva do Ser que joga. É aquele que estabelece sanidade aos jogos, concedendo aos jogadores a lucidez necessária para que não se percam, como aconteceu com alguns personagens do livro de Ende (1997), os quais não mais conseguiram retornar de Fantasia. Logo, o Senhor do Jogo é o ser essencial que dá sentido às ações/representações dos jogadores.

*“... entregar-se à tarefa do jogo [Senhor do Jogo] é, na verdade, um colocar-se em jogo. A auto-reapresentação do jogo faz, ao mesmo tempo, que o jogador alcance sua própria auto-representação, enquanto ele joga algo, isto é, representa.”* (GADAMER, 2002, p. 183)

Da mesma forma, por exemplo, como descrevi anteriormente, quando jogava futebol sobre a minha carteira na sala de aula. Eu criava meus jogos, bem como as ações de meus jogadores/canetas, a partir da vontade de representar simbolicamente um jogo real de futebol. Meus jogadores/canetas reproduziam as ações que os jogadores de futebol faziam durante os jogos reais. Minha carteira era o campo, pois dentre os materiais reais de que dispunha era o mais parecido ao campo real; minhas canetas representavam melhor um jogador do que meu estojo; minha borracha detinha as qualidades necessárias para

substituir uma bola real, qualidades estas melhores do que a tampa de uma caneta ou uma régua.

Enfim, o jogo sobre minha carteira era fisicamente muito diferente do real jogo de futebol, porém simbolicamente era uma representação desse, pois ele passou pelo crivo do Senhor do Jogo, que sancionou as regras para as simbolizações feitas por mim, a par com meus anseios e necessidades de solucionar um problema real – a escola que não satisfazia os meus desejos. Logo eu criei o jogo, sou o Ser do jogo, ressignifiquei o futebol real segundo o meu entendimento sobre ele, mas ao jogá-lo fui também jogado/embalado por ele – na figura do Senhor do Jogo. Quando adentrei ao Mundo do Jogo, cedi às imposições do Senhor do jogo – o qual determina as leis que regulam o acaso. Assim o “legislador do acaso” passou a comandar o processo sistêmico organizacional, desencadeando progressiva busca à ordem frente à desordem que se instaurava a cada nova ordem, adquirindo significado a partir do sentido de minha representação.

O Mundo do jogo passa a ser então um terreno fantástico, arrebatador, concatenando-se com a realidade. Não se configura um local de fuga, como pode, desavisadamente, parecer *a priori*, atribuindo-lhe até um falso caráter alienante.<sup>40</sup> O ambiente de jogo, por si só, não permite que a realidade simplesmente seja deixada de lado, porém de uma forma muito peculiar ela permanece suspensa.

Segundo Gadamer (2002, p. 175)

*“Aquele que joga sabe, ele mesmo, que o jogo é somente jogo, e que se encontra num mundo que é determinado pela seriedade dos fins. Mas isso não sabe na forma pela qual ele, como jogador imaginava essa relação com a seriedade. Somente então é que o jogar preenche a finalidade que tem, quando aquele que joga entra no jogo. Não é a relação que, a partir do jogo, de dentro para fora, aponta para a seriedade, mas é apenas a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres. O modo de ser do jogo não permite que quem joga se comporte em relação ao jogo como em*

---

<sup>40</sup> O jogo é subversivo ao pensá-lo nesta perspectiva, pois encontro no Ser do Jogo, um sujeito histórico, que apesar de relativo cerceamento da cultura (num sentido lato), tem o poder de modificar o real (a cultura num sentido estrito), porém é preciso salientar a necessidade de um ambiente rico e diversificado para abastecer o jogo com conteúdos, que serão embalados pela forma nas mãos do Ser do Jogo. Logo, o jogo só será alienante na perspectiva de se anular esse ambiente de Jogo que proponho, como por exemplo, por meio dos jogos funcionais/instrumentais ou mesmo recreativos, indiscriminadamente disseminado nas aulas de Educação Física, os quais têm na figura do professor/animador o seu comandante; dessa forma sim, acredito que o jogo possa adquirir contornos alienantes e manipuladores; já segundo a perspectiva que proponho, não, ele é subversivo.

*relação a um objeto. Aquele que joga sabe muito bem o que é jogo e que o que está fazendo é ‘apenas um jogo’, mas não sabe o que ele ‘sabe’ nisso.”*

Enfim, o Ser do Jogo se lança ao jogo e acaba por desenvolver atitudes, refinando-as, mediante as imposições do vaivém envolvente e cativante do Senhor do Jogo, encontrando-se dessa forma no metafórico Mundo do jogo.

O festejado escritor João Antonio (1993), em seu livro “Afinação da arte de chutar tampinhas”, fornece bons exemplos ilustrativos, que vêm ao encontro do que acabei de falar acima. Peço licença para abusar um pouco das regras latentes sobre citações literais em teses, para apreciar mais demoradamente as saborosas idéias advindas da boa literatura produzida por esse paulista.

*“Há algum tempo venho afinando certa mania. Nos começos chutava tudo o que achava. A vontade era chutar. Um pedaço de papel, uma ponta de cigarro, outro pedaço de papel. Qualquer mancha na calçada me fazia vir trabalhando o arremesso com os pés. Depois não eram mais papéis, rolhas, caixas de fósforo. Não sei quando começou em mim o gosto sutil. Somente sei que começou. E vou tratando de trabalhá-lo, valorizando a simplicidade dos movimentos, belezas que procuro tirar dos pormenores mais corriqueiros da minha arte se afinando. Chutar tampinhas que encontro no caminho. (...) Posso diferenciar ao longe que tampinha é aquela ou aquela outra. Qual marca (se estiver de cortiça para baixo) e qual a força que devo empregar no chute. Dou uma gingada e quase já controlei tudo. Vou me chegando, a vontade crescendo, os pés crescendo para a tampinha, não quero chute vagabundo. Errei muitos, ainda erro. É plenamente aceitável a idéia de que para acertar, é necessário pequenas erradas. (...) Porque como as coisas, as tampinhas são desiguais. Para algumas que vêm nas garrafas de água mineral, reservo carinho. Cuidado particular, jeito. É doce chutá-las bem baixo, para subirem e demorarem no ar. Ou de lado, quase com o peito do pé, atingindo de chapa. Sobem. (...) Descobri com encanto que meus sapatos de borracha se prestam melhor para apurar minha tarefa. (...) A borracha apenas toca o cimento, a tampinha desliza, vai embora. Necessário equilibrar a força dos pés. (...) E mesmo calçando-os fico estudando os chutes. Necessário valorizá-las como merecem, ir trabalhando os pontapés com cautela, até que a borracha se aproxime de leve e atinja a tampinha e a faça subir, voar, pequenas distâncias atravessando a noite. (...) Porque desenvolvo variações, aprendo descobrindo chutes, chaleiras, usando o calcanhar, os lados dos pés. Com o direito, com o esquerdo, meio de lado... Tentativas. Consigo por exemplo embocá-las nos bueiros da rua. Se é impossível trabalhar na calçada, passo para o asfalto e fico a chutar.”(ANTONIO, 1993, p. 13-16)*

Ao ler João Antonio, lembro-me novamente da minha infância, dos inúmeros objetos que chutei pelo simples prazer de chutá-los. Ah! Quantas mangas e laranjas não entraram nos ângulos de gols imaginários! Quantas latas de refrigerante não possibilitaram rachas espetaculares! Ou então, quantas meias e jornais não se transformaram em objetos chutáveis com formas mais ou menos esféricas... Como também salienta Luís Fernando Veríssimo (1986, p. 64), em mais um de seus divertidos contos “Futebol de Rua”, que como bola “... *usa-se qualquer coisa que role, como uma pedra, uma lata vazia ou a merendeira do seu irmão menor...*”

Mas, voltando ao real, à necessidade de justificar minha longa e saudosista citação literária. Bem, vamos a ela: chutar é uma habilidade motora, logo foi adquirida pelo homem, em meio à sua necessidade de produzir cultura – expressando-se através de sua motricidade; evidenciando um ser que sente, simboliza e interage com o mundo.

Ninguém nasce dotado de capacidade de chutar, porém nossas estruturas físicas – advindas do processo evolutivo dos hominídeos -, aliadas às nossas possibilidades biomecânicas, permitiram que o homem se expressasse por intermédio de sua habilidade motora de chutar. Essa habilidade não foi criada para satisfazer a necessidade de chutar uma bola, mas sim, pela motivação de impulsionar com os pés qualquer objeto, quer seja ele animado ou inanimado. Essa habilidade se justifica por seu contexto e situação, evidenciando uma conduta motora.

A personagem de João Antonio chutava, além de outras coisas, tampinhas. O ato, a habilidade de chutar logo era condicionado pela razão de chutar – impulsionar um objeto com pés, o que é uma produção cultural - chuta-se porque se aprendeu a chutar frente a uma necessidade. A razão de chutar era, por sua vez, advinda de uma vontade interior subjetiva – não explícita no texto.

O objeto chutado, no caso a tampinha, exigia do chutador certas atitudes particulares, habilidades (esquemas motrizes), principalmente quando o objetivo do chute era explícito: atingir um alvo. As habilidades além de serem ajustadas de acordo com os diferentes tipos de tampinhas e alvos eram condicionadas também, pelo tipo de calçado utilizado pelo chutador.

Desse modo, o Ser que joga o jogo de chutar tampinhas, cria o jogo a partir de suas vontades interiores - advindas de seus relacionáveis ambientes culturais -, que,



conseqüentemente, são orientadas pelo Senhor do Jogo, que lhe impõe algumas condições prévias para o jogo acontecer no Mundo do Jogo. Como, por exemplo, proporcionar interações organizacionais entre as estruturas padrões do sistema (jogo de chutar tampinhas): os desejos e as habilidades (esquemas motrizes) de chutar dos jogadores interagem com as regras explícitas e implícitas estabelecidas, mais as condições físicas externas existentes para que esse chute – conduta motora – concretize-se atingindo ou não o seu objetivo final – engendrando competência. Caracterizando-se assim, um sistema complexo que preza por suas tendências integrativas e auto-afirmativas, em que há coexistência de determinismo e imprevisibilidade.<sup>41</sup>

Ou seja, o Ser do Jogo influencia e é influenciado pelo Senhor do jogo, ao mesmo tempo em que isto se repete nas relações entre o Ser e o Mundo e o Senhor e o Mundo, gerando o ambiente de jogo, instável.

Assim, o jogo visto como um sistema complexo, não pode ser analisado de forma simples, ou mesmo por partes, pois ele é dotado de natureza holomônica. Ou seja, o todo está em cada uma de suas partes, ao mesmo tempo em que as partes influenciam o todo, gerando constantes mudanças adaptativas – no próprio sistema e, concomitantemente, no ecossistema (de qual esse sistema é parte integrante).

Contudo essas constantes necessidades de adaptação, segundo o pensamento complexo/sistêmico, geram muitas vezes situações que forçam o sistema a evoluir para uma nova estrutura.

*“Na visão sistêmica, o processo de evolução não é dominado pelo ‘acaso cego’, mas representa um desdobramento de ordem e complexidade que pode ser visto como uma espécie de processo de aprendizagem, envolvendo autonomia e liberdade de escolha.” (Capra, 2001, p. 281)*

Sendo assim, pensar o jogo como um fenômeno complexo/sistêmico, o qual propicia um ambiente particular para o jogo acontecer, permite-me compreender as relações complexas (teias) que se estabelecem, em cada manifestação de jogo, tanto em relação à

---

<sup>41</sup>O jogo comporta simultaneamente determinismo e imprevisibilidade, compondo um sistema dinâmico caótico. Determinismo, devido a possibilidade de se entrever um padrão organizacional. Imprevisibilidade, em decorrência da interação entre as estruturas padrões e simultânea retroalimentação do sistema, gerando um sistema instável – de não equilíbrio.

perspectiva cultural quanto às questões referentes à aquisição de conhecimentos pelo ato de jogar.<sup>42</sup>

Por fim, no jogo processo e produto coexistem, o jogador joga o jogo e é jogado por ele numa relação interdependente e complexa. O jogador traz para o jogo seus desejos e vontades advindas e construídas ao longo de sua história de vida, concomitante ao ambiente que se relaciona. Já o jogo reúne (traz) os desejos e vontades de outros que jogaram e lá os deixaram ao serem absorvidos, para que outros sejam jogados pelos desejos da humanidade<sup>43</sup>, ao mesmo tempo em que a transformam (ressignificam).<sup>44</sup>

Contudo, para dar continuidade às construções teóricas até aqui estabelecidas neste capítulo, relacionando-as com as idéias desenvolvidas no capítulo anterior, necessito investigar com mais profundidade a evidência de que o futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés sejam, concomitantemente, partes de um ecossistema (família dos jogos) e simultaneamente todos independentes. Ou melhor, que cada jogo/brincadeira de bola com os pés está contido no futebol e vice-versa, ao mesmo tempo em que são independentes, evidenciando as características essenciais de todos sistemas: sua tendência integrativa e auto-afirmativa, ao passo que consolidam as justificativas para o estabelecimento da Família dos jogos de bola com os pés (esmiuçando o dinâmico processo de organização sistêmica dos jogos no interior da Família – ecossistema).

---

<sup>42</sup>A psicologia, em especial, sua área de conhecimento que investiga as origens e desenvolvimento da cognição (psicologia da aprendizagem), contribui sobremaneira para os estudos referentes ao jogo, pois seus trabalhos averiguam a aprendizagem decorrente das ações lúdicas (do jogar) desenvolvidas no interior dos jogos (Elkonin,1998; Vigotski, 2000; Piaget, 1990, 1994, 2001; Winnicott, 1975; Kishimoto, 1998b).

<sup>43</sup> Humanidade termo cunhado por Jacquard (1989, p. 163) para representar a contribuição de todos os homens, de outrora ou de hoje, para cada homem.

<sup>44</sup> Embora no jogo se manifestem as vontades individuais do Ser do Jogo, que promovem sua resignificação, não se pode esquecer que ele é um constructo histórico-social, logo as interferências individuais interrompem o jogo num exato momento, contudo, não pode fugir de uma memória social que está armazenada nessa unidade complexa. Dessa forma, jogadores reproduzem conhecimentos pré-estabelecidos, previsto no sistema (jogo) e que por meio de interação, oferecem uma nova alternativa para o jogo, que incorporada a outras, em um longo espaço de tempo, promoverão as modificações sistêmicas. Assim, quando alguém ensina o jogo, parte do pré-estabelecido para resultados previstos, que podem ou não acontecer por conta da interação que se estabelece entre os jogadores e o jogo.

## CAPÍTULO III

### O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: partes integrantes e independentes de uma mesma família

#### 3.1. A família dos Jogos de bola com os pés

“Confesso que o futebol me aturde, porque não sei chegar ao seu mistério. Entretanto, a criança menos informada o possui. Sua magia opera com igual eficiência sobre eruditos e simples, unifica e separa como as grandes paixões coletivas. Contudo, essa é uma paixão individual mais que todas.”

Carlos Drummond de Andrade (2002)

Ao propor a idéia da família dos jogos de bola com os pés, aproximo-me do conceito de ecossistema, buscando encontrar nesse o respaldo para minhas colocações, pois um ecossistema, integra os seres vivos – organismos - e os ambientes em que vivem, com suas características peculiares, mais as inter-relações que acontecem intra e entre todos os elementos envolvidos no sistema, gerando constantes modificações e superações, em meio à busca constante ao equilíbrio, decorrentes de um ambiente instável.

Numa perspectiva ecológica, o ecossistema inclui a totalidade de interações e relações entre os seres vivos e não vivos, em todos os níveis, especialmente, a rede de estruturas que vão constituindo uma teia interligada e interdependente influenciada pelo ambiente como um todo.

*“A grande maioria dos organismos estão não só inseridos em ecossistemas, mas são eles próprios ecossistemas complexos, contendo uma infinidade de organismos menores que possuem considerável autonomia e, no entanto, integram-se harmoniosamente no funcionamento do todo.” (CAPRA, 2001, p. 269)*

Nos ecossistemas, acontece de um organismo - parte do todo - interferir no ambiente ao mesmo tempo em que tem suas ações cerceadas ou delineadas pelo próprio ambiente que modifica. Ou seja, em meio às inter-relações entre os organismos – partes - do sistema, é desencadeado um potencial processo gerador (criador) de profícuas e

necessárias mudanças no sistema como um todo, evidenciando as qualidades emergenciais<sup>45</sup>, como sugere Morin (2000).

Sendo assim, Morin (2001), contribui com o estabelecimento do conceito de ecossistema, dizendo que:

*“... as interações entre seres vivos, conjugando-se com as restrições e as possibilidades fornecidas pelo biótopo físico (e retroagindo sobre este), organizam precisamente o meio em sistema. Assim, o meio pára de representar uma unidade apenas territorial para tornar-se uma realidade organizadora – o ecossistema – que comporta a ordem geofísica e a desordem da ‘selva’.” (p. 33)*

Ao me valer do conceito de ecossistema para justificar a metáfora da família quero destacar, além de suas características holomônicas<sup>46</sup> suas respectivas capacidades auto-reprodutoras e auto-organizadoras, que por sua vez, necessitam levar em consideração certo grau de dependência em relação ao ambiente, como bem destacado por Morin na citação acima.

Destarte, a eco-dimensão organizacional de um sistema considera que suas partes vivem o paradoxo da independência (autonomia) e da dependência (heteronomia), permeada por relativa liberdade (PETRAGLIA, 2001). Esta dialógica relação levou Morin (2001), ao pensar no ser vivo, à auto-eco-organização, em que nas palavras do autor:

*“... o ecossistema está no interior do ser vivo que está no interior de seu ecossistema; o ser vivo é ao mesmo tempo produto e produtor, meio e fim, operador e operado da organização viva. (...) É preciso, portanto, chegar a idéia complexa, **contraria sunt complementa**: duas proposições contrárias podem também ser complementares.” (MORIN, 2000, p. 116)*

Dessa forma, é preciso re-dimensionar o conceito de autonomia, que acaba cerceado por certa dependência de outros fatores para se manter presente num ecossistema, evidenciando a complementaridade entre os vários contrários que se juntam.

---

<sup>45</sup> Segundo Morin (2000), emergência se refere ao produto gerado pela organização (das partes) no interior de um sistema (todo). “Do átomo à estrela, da bactéria ao homem e à sociedade, a organização de um todo produz qualidades ou propriedades novas em relação às partes consideradas isoladamente: as emergências.” (p. 209)

<sup>46</sup> Holomônica corresponde à holonomia – o ser total contido de alguma forma, em cada uma de suas partes. Tal como num holograma, o todo está codificado em cada parte (Capra, 2001; Morin 2000b e 2001)

O interessante é o fato de que dessa relação dialógica se produzem emergências que nunca existiriam apenas nas partes, sendo assim, o todo é maior que a soma das partes (MORIN, 2002), todavia, também, esse todo é menor do que a soma das partes “*porque as partes podem ter qualidades inibidas pela organização do conjunto*” (MORIN, 2000, p. 202).

Essas complexas relações que acabam por demonstrar as características integrativas e auto-afirmativas das partes de um sistema irão me auxiliar a pensar a organização das estruturas padrões da família dos jogos de bola com os pés, propósito final deste capítulo, abrangendo toda a discussão até aqui elaborada.

A família dos jogos de bola com os pés reúne, obviamente, todos os jogos realizados com a bola nos pés. Quando me refiro ao termo jogo para caracterizar tal família, incluo nele todas as suas manifestações, quer as por mim classificadas como emancipadas – jogos/esportes com bola nos pés -, quer as que ainda conservam evidentes características de jogos/brincadeiras que usam os pés para impulsionar uma bola qualquer.

Sendo assim, o futebol, o futsal, o beach soccer, o futevôlei, o futebol irlandês, o rúgbi, o futebol americano, coabitam o mesmo espaço representativo especificado, com a rebatida, o gol caixote, a pelada, o três dentro três fora, o 1 toque, o toquinho mineiro, o bobinho, o tira-tira, o cada um por si, o centro-avante, o Maria levanta saia, o lixa, o gol de cabeça, o gol dentro da área, os campeonatos de embaixadas, as disputas de pênalti a brinca, o canelobol...

A partir dessa visão ecológica, a família dos jogos de bola com os pés estabelecida pela necessidade humana de expressar pela motricidade os símbolos construídos (decorrentes de sua capacidade de sentir o mundo), num ambiente de jogo, é análoga a todos os ecossistemas existentes. Ou seja, ela se mantém a partir de interações estabelecidas entre suas estruturas (em todos os níveis), e dessas com o meio ambiente físico e social, preestabelecendo uma coexistência, intermediados pela motricidade humana, entendida, a partir de Freire (1991; 2002), como o movimento intencional humano, carregado de sentido e significado, que se expressa pelo jogo.

Se o futebol um dia foi jogo/brincadeira, e alguns jogos/brincadeiras de bola com os pés lembram o futebol, logo, querer analisar tal simbiose e complexidade se justifica pela cabal inferência de encontrar um no outro, ao mesmo tempo em que se possa distingui-los.

Quero dizer que o futebol existe nos outros jogos/brincadeiras com bola e outros jogos/brincadeiras existem no futebol, porém cada qual mantém a sua autonomia, e irredutibilidade, ao mesmo tempo em que estabelecem vínculos de dependência mútua.

Importante destacar novamente, que o futebol mesmo atingindo o status de esporte, não deixou de ser jogo. Ao passo que ganhou popularidade na cultura do adulto, tornando-se o “irmão” famoso e mais complexo da família<sup>47</sup>, foi e continua sendo fonte de inspiração para muitas brincadeiras de crianças e outros jogos de bola desenvolvidos pelos próprios adultos, como por exemplo, as peladas. Ao mesmo tempo em que o futevôlei e o beach-soccer, antes jogos/brincadeiras realizado apenas com intuito de diversão, atualmente já estão praticamente emancipados, ou seja, já estão adquirindo o *status* de esporte, ao tenderem a ser praticados ao redor do mundo sempre com as mesmas regras.

Quanto às características hologramáticas dessa família, evidencio-as construindo uma analogia em que os jogos/brincadeiras de bola com os pés (ressignificados do futebol) se configuram células do futebol. Pois como células, são partes, porém partes que mantêm em sua essência o todo. Entretanto, essa mesma célula além de parte do todo, adquire características próprias, independentes.

Ou então, numa visão mais microscópica, posso me valer novamente dos oportunos estudos de Capra (2001), quando esse apresenta as características das organelas no interior dos organismos celulares, para, através de nova analogia, dizer que os jogos/brincadeiras de bola com os pés agora são as organelas da célula futebol:

*“Os mitocôndrios, por exemplo, a que freqüentemente se dá o nome de casa de força da célula, porque alimentam quase todos os sistemas de energia celular, contêm seu próprio material genético e podem se reproduzir independentemente da reprodução da célula.”(CAPRA, 2001, p.273)*

Portanto, o ecossistema (Família) jogos de bola com os pés apresenta, no transcorrer de sua dinâmica sistêmica, duas tendências: uma integrativa – em que se evidencia essa

---

<sup>47</sup> No interior da família dos jogos de bola com os pés, pode-se dizer que o futebol adquiriu um status de destaque em relação aos seus irmãos mais velhos e mais novos (os demais jogos/brincadeiras de bola com os pés). Ele é o “irmão” mais famoso, cujo título se justifica devido ao fato de ser considerado um dos maiores fenômenos culturais integrativos de massa já produzido pela humanidade. Entrementes, atingiu com isso um maior nível de complexidade, tamanha a sua abrangência e influência na cultura humana. Essa condição leva muitas vezes, valendo-se de uma análise simplista, a se cometer o erro de colocar o futebol na condição de patriarca da família dos jogos de bola com os pés.

integração hologramática das partes com o todo; outra auto-afirmativa – que mantém a autonomia das partes.

### **3.2. O jogo/brincadeira Rebatida e o futebol: um exemplo de complexidade**

Utilizarei neste momento um tradicional jogo da cultura das brincadeiras de bola com os pés, a Rebatida<sup>48</sup>, como exemplo ilustrativo, para destacar na prática suas características auto-afirmativas e integrativas, tendo por referência o futebol.

O jogo/brincadeira Rebatida, enquanto atividade lúdica realizada pelas crianças se basta por si, ou melhor, tem um fim em si mesma, mantendo-se por conta de alterações internas e particulares, que atendem as necessidades do grupo que a pratica. Isso faz com que a Rebatida assuma características de jogo/brincadeira tradicional (pertencente ao universo da cultura lúdica infantil), pois de região para região são construídas variações nas suas regras – ratificando a tendência auto-afirmativa.

Contudo, com um olhar mais rigoroso para as situações problemas desencadeadas por esse jogo/brincadeira de bola com os pés – ou mesmo por um outro qualquer, como o Bobinho, três dentro três fora... -, é possível encontrar ações similares às exigidas no futebol. Conseqüentemente, para a criança, de maneira mais inconsciente do que proposital, jogar rebatida é jogar futebol, levando-a até ao aperfeiçoamento nas duas manifestações de jogo com os pés – evidenciando a tendência integrativa.

As ações adaptativas – soluções dos problemas do jogo - decorrentes das situações exigidas no desenvolvimento tanto dos inúmeros jogos/brincadeiras de bola com os pés quanto do futebol, transitam de um para o outro, conseqüentemente, gerando novas ações em ambos, que por sua vez resultam modificações no todo.

Mas, dando continuidade e profundidade à discussão, devido às semelhanças estruturais existentes entre esses jogos, é possível que o indivíduo envolvido num desses

---

<sup>48</sup> A Rebatida por ser um jogo tradicional (até mesmo folclórico) assume particularidades diferentes em cada estado, cidade, bairro, rua, campinho ou portão onde é realizado, porém a sua essência é mantida. Joga-se na maioria das vezes dois contra dois, sendo que dois assumem função de goleiros enquanto os outros dois desferem três chutes cada um ao gol. Em cada chute, os dois goleiros defendem o mesmo gol, um chuta e seu companheiro fica próximo do gol para pegar eventual rebote dos goleiros. O que é mais comum ser diferente nas regras de Rebatida em cada local em que é praticada são os pontos atribuídos aos rebotes, se os goleiros rebaterem a bola chutada e os jogadores marcarem o gol no rebote (onde se desenvolve um jogo de 2X1) esse gol vale dois pontos; se o mesmo acontecer de uma bola rebatida pela trave vale cinco pontos, do travessão valem dez pontos, do vértice das traves (ângulo) valem quinze pontos; escanteio vale dois, e gol direto vale um.

jogos generalize suas conquistas, ou seja, uma ação motriz utilizada com sucesso no jogo de Rebatida, pode ser transferida para o jogo de futebol, ou mesmo um drible criado no jogo/brincadeira Cada um por si, pode ser empregado também no jogo de futebol – ou vice e versa.

Como atesta Piaget (apud MACEDO, PETTY e PASSOS, 2000, p.14):

*“Partamos de uma inovação qualquer do sujeito, que, a meu ver, resulta sempre de uma necessidade anterior (...) logo que atualizada, essa inovação constitui um novo esquema de procedimento, que, como todo esquema, tenderá a alimentar-se, aplicando-se a situações análogas. Mas há mais: essa generalização possível do esquema de procedimento confere ao sujeito um novo poder e o simples fato de ter conseguido inventar um procedimento para certas situações favorecerá, aos meus olhos, o êxito noutras.”*

Freire (2002b), pautando-se nos mesmos estudos de Piaget, constrói a idéia de acervo de possibilidades de solução de problemas para o jogo, coadunando com a reflexão iniciada acima:

*“(...) qualquer ação, antes de ser realizada, deve se tornar possível. Em outras palavras, quando uma criança, por exemplo, tem que lançar uma bola na direção da meta de futebol ou de handebol, antes de fazê-lo, por um processo que geralmente lhe escapa à consciência, cria um leque de hipóteses. Em seguida, uma dessas hipóteses será testada, levando ao êxito ou ao fracasso. Ou seja, a necessidade de realizar uma ação torna-se responsável pela criação de várias ações possíveis. A ação escolhida entre todas as outras para realizar o objetivo da criança poderá levar ao êxito, e nesse caso ela será reforçada, ou ao fracasso, criando nessa situação outro tanto de possibilidades.”* (FREIRE, 2002b, p. 373-374)

Todavia, é importante destacar, em relação às tendências auto-afirmativas e integrativas, que ao mesmo tempo em que esses jogos/brincadeiras e o futebol apresentam ações semelhantes - que podem ser transferidas quando entendidas enquanto esquemas assimilados e acomodados para se resolver problemas análogos -, posso ter como emergência de um jogo/brincadeira como a Rebatida um chute biomecanicamente idêntico aos executados no futebol, porém com intenções e objetivos totalmente diferentes - segundo a lógica particular desse jogo -, logo podem também não ser consideradas iguais.



Por exemplo, no jogo da Rebatida o objetivo é chutar a bola em direção ao gol, como acontece no jogo de futebol, ou seja, nos dois jogos o objetivo é acertar por meio de um chute um alvo específico, porém, a intenção (o que se pretende alcançar com a ação, o alvo a ser atingido), ou melhor, a forma de executar o chute no jogo/brincadeira de Rebatida é diferente de acordo com as circunstâncias da partida, pois, segundo suas regras específicas, acertar um chute na trave, no travessão, é mais interessante para o jogo do que chutar para marcar o gol. Uma bola chutada na trave gera uma rebatida, ocasionando uma situação na partida em que dois jogadores (parceiros de chutes) confrontam-se contra um adversário e um goleiro (goleiros parceiros). Se os dois vencem o adversário, driblando-o e marcando o gol no goleiro, esse tento vale cinco pontos, enquanto que um simples chute ao gol que entre direto - sem ser rebatido pelos goleiros ou pela trave -, vale apenas um ponto.

Desse modo, numa partida de Rebatida em que os jogadores estão perdendo por uma diferença de no mínimo dois pontos, e os chutadores têm apenas um chute a desferir, obviamente (segundo a lógica do jogo), chutarão a bola com a intenção de acertar a trave, o travessão, conseguir um escanteio, ou mesmo uma rebatida, e não chutarão para marcar o gol diretamente, pois, o mesmo só valeria um ponto – logo perderiam o jogo por dois a um.

Já os goleiros, quando são experientes no jogo, abandonam o gol e se posicionam junto às traves para defendê-las; situações estas que no jogo/esporte futebol nunca irão acontecer, pois todos os chutes objetivam vencer o goleiro – que protege a meta e não as traves - para marcar sempre apenas um ponto.

Como se vê, segundo a lógica específica desse jogo/brincadeira de chutar a bola, ele é muito diferente do jogo/esporte futebol, todavia, ao mesmo tempo, é evidente que quase todas as características que compõem o todo futebol estão nele presentes.

Todas as habilidades motoras exigidas no jogo de futebol podem ser encontradas no jogo/brincadeira Rebatida, contudo elas também necessitam ser adaptadas às circunstâncias do jogo/brincadeira, pois as condições externas de jogo sofreram adaptações (gol, campo e muitas vezes a bola), e o mesmo pode-se dizer das regras.

Simultaneamente, é certo que jogar Rebatida permite que se desenvolvam habilidades (esquemas motrizes) facilmente transferíveis às exigências do jogo/esporte futebol, afirmação esta que coaduna com as inferências de Freire (1998), quando diz que um programa para ensinar crianças a jogar futebol poderia se resumir na aprendizagem e

execução de apenas quatro jogos/brincadeiras de bola com os pés: Repetida (o mesmo que Rebatida), controle (ou três dentro três fora), bobinho e golzinho (ou gol caixote, ou o mesmo que “pelada”).

Quero utilizar um exemplo concreto para deixar mais evidentes minhas idéias: ao se analisar o chute que o jogador Rivaldo desferiu contra o goleiro alemão na final da copa de 2002, e este rebateu sobrando a bola rebatida para o atacante brasileiro Ronaldo completar e marcar o gol, leva-me a pensar: será que este chute foi aprendido nos treinamentos ou na prática do jogo/brincadeira Rebatida? Sei que para essa pergunta não há resposta *a priori*. Todavia, a situação evidenciada naquele exato momento do jogo é semelhante a que acontece nos jogos/brincadeiras de Rebatida<sup>49</sup>.

Contudo, analisado pelo prisma da intenção/desejo, no qual permito-me apenas especular, pois nunca terei acesso ao que se passava na cabeça do jogador brasileiro no preciso momento do chute, acredito que este chutou com a intenção de marcar o gol direto.

Deduzo isto, devido ao fato de que no jogo/esporte futebol não existe a regra que atribui dois pontos ao gol marcado depois de um rebote do goleiro. Esse fato desencadeia a construção de uma lógica própria para se pensar no jogo/esporte futebol, pois todo chute desferido em direção ao gol deve objetivar entrar direto, pois pensar em chutar para conseguir um rebote é lançar mão de uma tática não muito pragmática, porque no momento do rebote a equipe do chutador perde a posse da bola. A bola fica a mercê de quem estiver mais próximo para dominá-la (geralmente a defesa sempre tem mais jogadores que o ataque, e como estes defensores devem se posicionar sempre entre o gol e os atacantes, eles terão, na maioria das vezes, maiores probabilidades de dominar a bola após o rebote do goleiro).

Assim, sobre esse fato, chego à conclusão que esse chute perpassa os dois universos familiares, permitindo-me inferir e apresentar na prática as tendências auto-afirmativa e integrativa. Ou seja, esse chute no interior do processo organizacional desencadeado pelo sistema jogo/brincadeira rebatida se auto-afirma (adquire autonomia) a partir do contexto (fator de dependência) em que é utilizado, ao mesmo tempo em que passa a ser parte integrante da família dos jogos de bola com os pés, pois está presente em

---

<sup>49</sup> Essa situação é semelhante a uma variação de Rebatida que aprendi, em que os chutadores podiam dar um pequeno toque na bola para chutá-la. Dessa forma o chute não acontecia com a bola parada, como é de costume, mas com ela em

outros jogos/brincadeiras e, especialmente, no jogo/esporte futebol, evidenciando o princípio hologramático e de emergências citado por Morin (2000).

Desse modo, posso pensar em estreitos laços familiares complementares e interdependentes entre os jogos/brincadeiras de bola com os pés, e, especialmente desses com o futebol, constituindo-se assim, as bases da grande família dos jogos de bola com os pés.

Contudo, meu objetivo não se refere ao fato de separar as partes do todo, nem encontrar no todo as partes, mas sim conjugá-las, utilizando as idéias complexas relativas à dimensão organizacional dessa família, para entender as incertezas advindas do jogo, comungando com seu processo sistêmico organizacional em ambiente de jogo. Desse modo, ao reunir todos os jogos de bola com os pés numa mesma família prescrevo a intenção de *reuni-los* e ao mesmo tempo *distingui-los*.

*“Ora, o conhecimento só pode ser pertinente se ele situar seu objeto no seu contexto e, se possível, no sistema global do qual faz parte, se ele cria uma forma incessante que separa e reúne, analisa e sintetiza, abstrai e reinsere no concreto.” (MORIN, 2000, p. 91)*

Assim, a partir de sua tendência auto-afirmativa, um sistema sobrevive em decorrência de constantes processos de organização, engendrando reações em cadeia, ao passo que suas modificações internas acabam por exigir ajustes nos demais sistemas vizinhos e, por conseguinte, em todo o ecossistema, confirmando, novamente, sua tendência integrativa.

Ao se pensar na Família dos jogos de bola com os pés, ambientada no Mundo do Jogo, aqui desenvolvida, se um jogo/brincadeira de rebatida se modifica, esse propiciará a construção de novos conhecimentos (por exemplo, a assimilação e acomodação de novos esquemas), estabelecendo um novo estado de equilíbrio à medida em que o jogo se realiza. E esses conhecimentos (emergências) produzidos por interações, são reintroduzidos pelo jogador em todo conhecimento já existentes na família, pois se pode utilizá-lo para resolver problemas quando da exigência de situações semelhantes.

---

movimento, rolando, e o jogador que espera o rebote dos goleiros deve se posicionar sempre na frente do gol, próximo ao seu companheiro chutador.

Todavia, sinto que todas as reflexões até o momento estabelecidas - em especial essa última - exigem uma investigação mais pontual. Para isso, descreverei com mais detalhes a dinâmica do processo sistêmico organizacional da Família dos jogos de bola com os pés, evidenciando suas qualidades organizacionais e, conseqüentemente, suas emergências.

### **3.3. A Família dos Jogos de bola com os pés e suas qualidades organizacionais e emergentes**

“Um sistema é a cada instante a unidade em sua totalidade.”  
Humberto Maturana e Francisco Varela

As sociedades foram construídas por meio das interações humanas, logo nelas é possível diagnosticar qualidades atradoras. Cada sociedade apresenta idiosincrasias que permitem facilmente, para um observador externo, elencar inúmeras particularidades que diferenciam, por exemplo, uma sociedade ocidental de outra oriental. Contudo, todos os indivíduos pertencentes às duas distintas sociedades são, indiscutivelmente, humanos, pois pertencem à mesma espécie. O fato de serem ambos humanos é um fator comum. Enquanto humanos, pode-se destacar evidências que provam que só podem ser diferentes, partindo do princípio de que não existe um homem igual ao outro. Albert Jacquard (1993), diz em seu livro “Todos semelhantes, todos diferentes”, que todo indivíduo é definitivamente único.

Logo, o indivíduo tem, desde seu nascimento dupla identidade, uma pessoal e outra familiar, “...ele vai na e pela cultura desenvolver sua própria originalidade individual e adquirir correlativamente sua identidade social.” (MORIN, 2002, p. 149). Ou melhor, segundo Jacquard (1993, p. 42) “... eu sou um Homem graças aos Homens que me precederam e àqueles que me cercam.”

No seio da família dos jogos de bola com os pés, pode-se dizer que o mesmo acontece. Há características idiosincráticas que acabam por estabelecer os laços familiares, todavia existem também particularidades que diferenciam um jogo de outro. Mas, parafraseando, Jacquard (1993), um jogo de bola com os pés só é jogo de bola devido aos jogos que os precederam e às inúmeras outras variações de jogos que o cercam.

Encontro em Morin (2002) algo que parece elucidar este dito: *“Toda inter-relação organizacional supõe a existência e o jogo de atrações, de afinidades, possibilidades de ligações ou de comunicações entre elementos ou indivíduos.”* (MORIN, 2002, p. 150)

Desta forma, toda família agrega semelhantes, não seres idênticos. Posso dizer que a família dos jogos de bola como as sociedades, por essa ótica, reúnem diferentes. *“A organização de um sistema é a organização da diferença.”* (MORIN, 2002, p.149). Esses diferentes podem ser chamados de semelhantes quando guardam pelo menos uma importante identidade comum que permite sua vinculação no ecossistema. Pelo fato de se constituírem unidades complexas de uma unidade complexa global (maior), obedecem às regras organizacionais impostas pelas interações desencadeadas no interior dos sistemas.

Um indivíduo necessita da sociedade tanto quanto a sociedade necessita do indivíduo e de suas inter-relações com outros indivíduos para continuar a existir. Logo, é um existir nunca linear, mas sim impregnado de alternâncias e variação no bojo de seu processo organizacional, as quais são processadas durante as interações entre suas estruturas padrões.

Para Morin (2001), todos os ecossistemas existentes configuram naturalmente as condições de jogo, uma vez que apresentam simultaneamente qualidades deterministas (regras do jogo) e aleatórias (incertezas do jogo).

A família dos jogos de bola com os pés é, como a sociedade, uma organização viva, em que suas qualidades organizacionais gerenciam a estabilidade e a regularidade dos sistemas (as unidades complexas – os jogos), em meio a instabilidade e irreversibilidade dos mesmos.

As qualidades organizacionais - entendidas enquanto um conjunto de interações (MORIN, 2002; JACQUARD, 1988 e 1989) -, passam também a desempenhar o importante papel de desencadear (ou propiciar) a criação de qualidades novas que são produzidas pelo todo, através das interações entre as partes, denominadas emergências. Sendo assim, segundo Morin (2002), a organização produz, religa e mantém.

Isto pode ser observado no interior dos jogos/brincadeiras de bola com os pés, em que se evidencia todo um processo de organização se desenrolando, afetando dessa forma todo o sistema e, concomitantemente, toda a família dos jogos de bola.

Assim, posso dizer que o jogo, entendido como sistema, uma unidade complexa, é dotado de um princípio organizador, sendo este princípio evidenciado em meio a uma cadeia de acontecimentos cíclicos e espiralados, que se repetem sempre em níveis superiores, elevando a complexidade do sistema (produzindo diversidade).

Ou seja, o jogo proporciona desequilíbrios, em que segundo o processo de equilíbrio descrito por Piaget (apud MACEDO, 1994), que guarda aparente semelhança com processo de auto-organização defendido por Morin (2001, 2002), leva os jogadores a novos patamares de conhecimento à medida que constroem e testam suas soluções (respostas).

Posso dizer então que a organização gera ao mesmo tempo transformação e formação. A organização forma um todo a partir da transformação de seus elementos, ou seja, o processo de organização dá forma, no espaço e no tempo, a uma realidade nova.

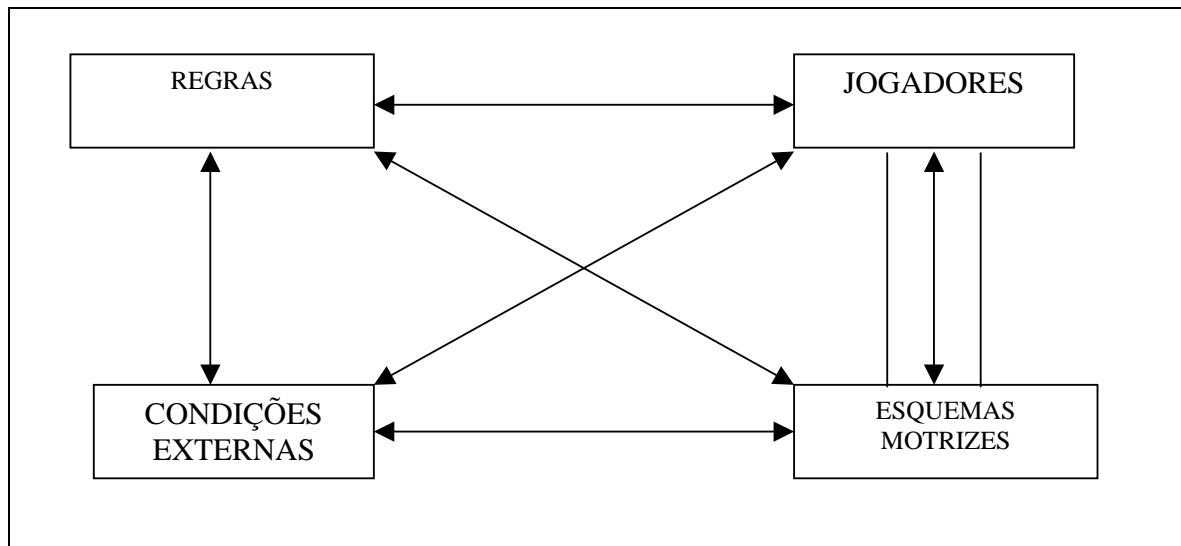
Edgar Morin (2002, p. 147), atribui a esse processo a denominação morfogênese, e complementa dizendo que “... *um sistema é um todo que toma forma ao mesmo tempo em que seus elementos se transformam.*”

Nesta direção, afirmar que o jogo é composto por um princípio organizador é o mesmo que estabelecer a condição de que todo jogo se inicia por um processo de incerteza e desordem, pois em consonância com Morin (2002), jogo é a expressão viva do tetalógico: ordem-desordem-interação-organização. “*O jogo é uma atividade que obedece a regras e suporta eventualidades, portanto comporta riscos e probabilidades, e que visa a obter um resultado incerto.*” (MORIN, 2001, p. 253).

O jogo por meio de seu princípio organizador pressupõe (desencadeia) um processo organizacional no interior do sistema. Essa organização acontece em meio às interações entre as estruturas internas do sistema. No caso particular dos jogos de bola com os pés, é possível evidenciar o processo de organização quando se tem estabelecido uma relação dialógica entre as estruturas padrões da unidade complexa (jogo).

Destarte, configurando-se por meio de interações entre os jogadores e seus esquemas motrizes, as condições externas e as regras. O que me permite conceber a imagem de um tetragrama, estabelecido e mantido pelas inter-relações provenientes das estruturas de um sistema complexo (jogo/esporte futebol ou qualquer outro jogo/brincadeira de bola com os pés), engendrando emergências (condutas motoras) específicas, que por sua

vez irão retroalimentar o sistema (a unidade complexa) e o ecossistema como um todo (a Família dos jogos de bola com os pés)



*Quadro Esquemático: tetragrama das estruturas padrões de uma unidade complexa (jogo) e suas inter-relações*

As interações assumem uma posição de intermediária no processo organizacional. Na verdade, à primeira vista, as interações trazem ao sistema (jogo) um estado de desestruturação. Desorganiza-os. Porém, essa desorganização que pressupõe uma desordem, “... em vez de degradar, faz existir.” (MORIN, 2002, p. 58).

A desordem pode ser vista como um problema gerado pelo e no jogo (jogar o jogo). Essa desordem levará a construção criativa de uma nova ordem. A desorganização é sempre acoplada a idéia de reorganização. “É uma desordem de gênese e de criação.” (MORIN, 2002, p. 60)

O nascimento desta nova ordem dependerá das condições para o estabelecimento de interações possíveis de existir no interior do sistema (unidades complexas). Essas interações são ações recíprocas que acabam por modificar as unidades complexas e, por conseguinte, todo o ecossistema (a Família dos jogos de bola com os pés). Contudo, para que ocorram interações é preciso que haja encontros e para que haja encontros é preciso agitação, turbulências, problemas, desordem... jogo.

*“Isso significa que esses termos desordem, ordem, organização são, de agora em diante ligados via interações, em um circuito solidário, em que nenhum desses termos pode ser concebido além da referência aos outros e onde eles estão em relações complexas, ou seja, complementares, concorrentes e antagônicas.” (MORIN, 2002, p. 73-4)*

Sendo assim, ordem, desordem e organização se co-produzirão simultaneamente e reciprocamente à medida que o jogo acontece. Mas, como já salientei, as interações necessitam de certas condições propícias para ocorrer, e as análises dessas condições podem ser evidenciadas no jogo quando a desordem, entendida enquanto problemas a serem solucionados, levam o jogador a jogá-lo (jogando o jogo que lhe joga). O jogador joga o jogo incerto, lança-se como dados ao acaso (Freire, 2002).

O jogo é risco! Ninguém joga sabendo o resultado do jogo. Joga-se exatamente pela dúvida, incerteza; para testar suas habilidades. O jogo se comporta como um sistema aberto que não tem uma única solução *a priori*. A solução dependerá das circunstâncias. Dependerá da sua organização, dos princípios de interações e do acaso dos encontros.

Edgar Morin (2002), ao explicar as leis da natureza, corrobora com a reflexão acima, discorrendo sobre o jogo cosmológico:

*“Pode-se dizer jogo porque há as peças do jogo (elementos materiais), as regras do jogo (imposições iniciais e princípios de interação) e o acaso das distribuições e dos encontros. No início, este jogo é limitado a alguns tipos de partículas operacionais, viáveis, singulares e, talvez, a apenas quatro tipos de interação. Mas (...) a partir de algumas partículas de ‘base’ se constituem, via interação/encontros, possibilidades combinatórias e construtivas que darão noventa e dois tipos de átomos (os elementos da tabela de Mendeleev), a partir dos quais podem, por combinação/construção, constituir-se um número quase ilimitado de moléculas, a seguir de macromoléculas que, combinando-se entre si, permitirão o jogo quase ilimitado das possibilidades da vida. O jogo é então cada vez mais variado, cada vez mais aleatório, cada vez mais rico, cada vez mais complexo, cada vez mais organizador.” (MORIN, 2002, p. 77-78).*

A busca para solucionar um problema no jogo dependerá das regras que regem o jogo, das condições externas (ambiente físico) onde este se realiza, do grau de envolvimento do Ser do Jogo – o jogador -, arrebatado ao Mundo do Jogo - que joga o jogo seduzido pelo Senhor do Jogo e dos esquemas motrizes anteriores desse jogador que se



lança no jogo – pois como já salientei anteriormente, Freire (2002) diz que o jogo é feito de coisas velhas, que se transformarão durante o curso do jogo.

Sendo assim, a solução do jogo (o seu caótico desenvolvimento), nascerá no bojo dessas interações, à medida que no jogo a desordem desencadeada, vai se ajustando e criando uma nova ordem.

*“A organização precisa de princípios de ordem intervindo através de interações que a constituem. (...) quanto mais a organização e a ordem se desenvolvem, mais elas tornam-se complexas, mais elas toleram, utilizam e até necessitam da desordem.”* (MORIN, 2002, p. 78-79)

Por mais que o jogo se repita, sempre esse processo organizador também se repete, e da mesma forma novas ordens são criadas. *“A relação ordem/organização é circular: a organização produz ordem, que mantém a organização que a produz, ou seja, co-produz a organização.”* (MORIN, 2002, p. 166). E em meio a este processo circular, de relativa probabilidade e imprevisibilidade, surge a diversidade. Ou seja *“... a diversidade é requisitada, mantida, sustentada e inclusive criada e desenvolvida na e pela unidade sistêmica que ela mesma cria e desenvolve.”* (MORIN, 2002, p. 148)

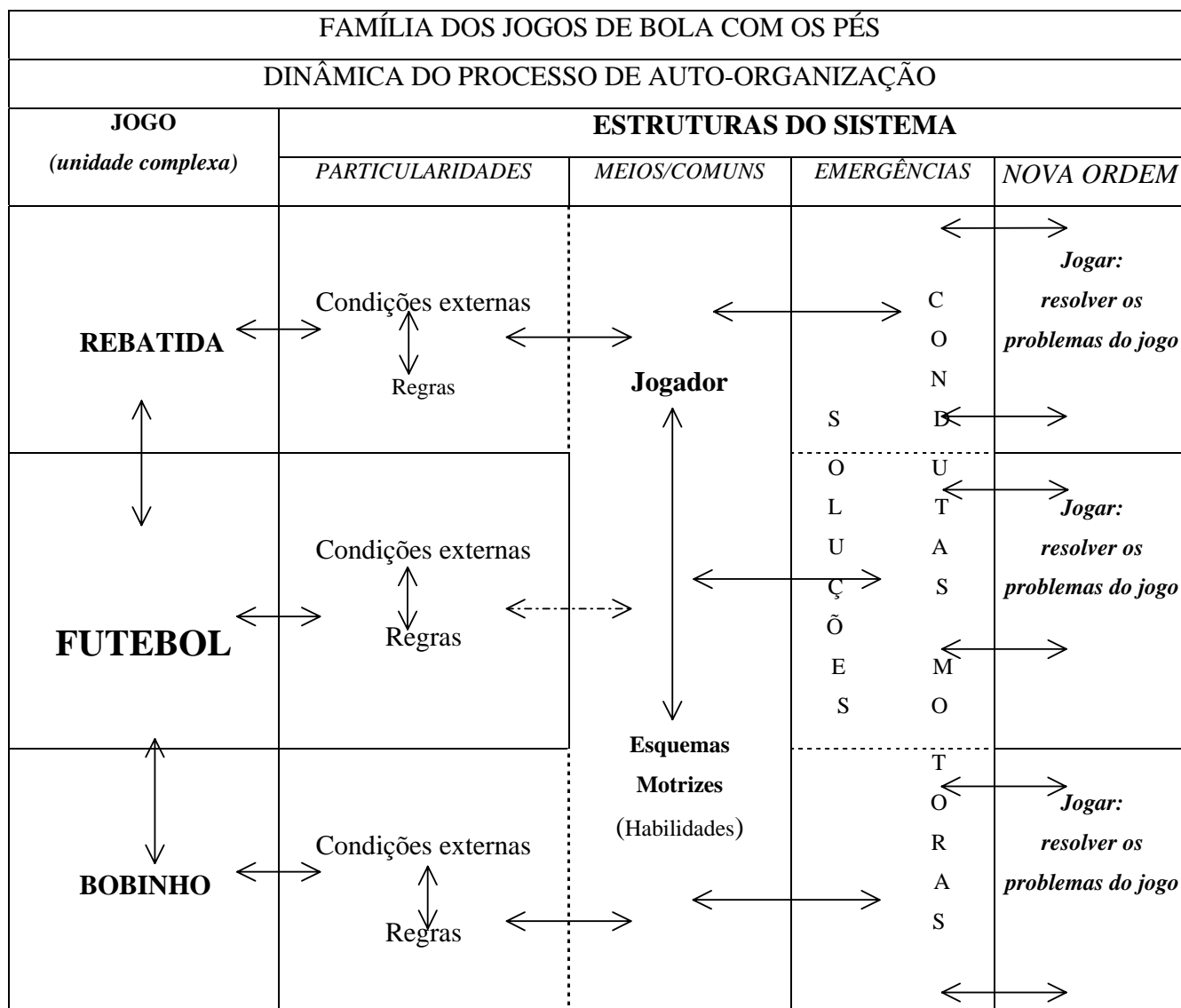
Por intermédio deste seu movimento cíclico espiralado as afirmativas sobre o jogo educativo de Freire (2002) ganham mais sentido e propriedade. Para Freire (2002), o ser humano, em especial quando criança, joga para não esquecer o que foi aprendido; joga para manter o que foi aprendido; joga para aperfeiçoar o aprendido. E *“... se, durante o jogo, as habilidades podem ser aperfeiçoadas pela repetição, isso certamente vai fazer com que o jogador se prepare para novos desafios.”* (FREIRE, 2002, p. 83).

### **3.4. A dinâmica do processo sistêmico organizacional da Família dos jogos de bola com os pés**

“O jogo produz diversidade.”

Edgar Morin

O quadro sinótico busca organizar e sintetizar as idéias discutidas até o presente momento:



Quadro sinótico da dinâmica do processo de auto-organização da Família dos Jogos de bola com os pés com suas setas de interação

Toda dinâmica sistêmica organizacional evidenciada no quadro sinótico<sup>50</sup> da família dos jogos de bola com os pés é dependente de interações. Didaticamente, o processo organizacional acontece através das interações sistêmicas das estruturas padrões dos jogos (unidades complexas): as condições externas e as regras garantem as **características particulares** que diferenciam um jogo/brincadeira de outro, ou mesmo, as diferenças de um

jogo/brincadeira para um jogo/esporte - estas particularidades avalizam a princípio o estabelecimento da *tendência auto-afirmativa* do sistema. Os jogadores e seus esquemas motrizes compõem os meios comuns presentes em toda a família dos jogos de bola com os pés - os jogadores e seus esquemas motrizes são indissociáveis, e interdependentes, e *a priori* abonam as *características integrativas* das unidades complexas.

*“Do ponto de vista da Motricidade, nunca poderíamos nos referir a pernas que correm, mas a pessoas correndo. Quem corre não é a perna ou o pé, mas um ser humano, num determinado terreno, de acordo com suas motivações, sob certas condições climáticas, rodeado de cultura, num certo momento histórico.” (FREIRE, 1992, p. 117)*

Neste sentido, em consonância com Freire (1992), posso dizer, amparado em Morin (2002, p. 79), que cada uma das estruturas padrões do tetragrama que compõe os jogos (unidades complexas) adquire verdadeiro “... *sentido na sua relação com os outros. É preciso concebê-los juntos, ou seja, como termos ao mesmo tempo complementares, concorrentes e antagônicos.*”

Por intermédio das interações recíprocas (representadas por setas de duas mãos) entre as estruturas que compõem o tetragrama é possível compreender que uma unidade complexa como a Rebatida ou o Bobinho ou, mesmo outro jogo/brincadeira de bola com os pés qualquer, não podem ser vistos apenas como jogos/brincadeiras que se derivaram do futebol e o desorganizaram, mas sim que esses jogos/brincadeiras sofrem grandes influências do futebol (como indica as setas de interação), porém, a partir de suas particularidades, as organizações, à medida que os jogos se desenrolam, levam ao estabelecimento de novas ordens-desordens-organizações, as quais, pode-se dizer, são e, ao mesmo tempo, não são utilizadas no futebol.

A organização gerada pela desordem inicial da Rebatida, ou mesmo se poderia dizer de qualquer outro jogo/brincadeira de bola com os pés, por exemplo, é particular, todavia, é um particular ambíguo se assim posso dizer, pois no primeiro plano a sua organização leva à auto-afirmação desse jogo/brincadeira, ou melhor, as soluções dos problemas

---

<sup>50</sup> Importante destacar o fato de que trabalho com um quadro ideal, em que os jogadores que jogam um jogo da família dos jogos de bola com os pés, adquirem (constroem) a possibilidade de jogar os demais, dentre os quais o futebol, devido ao processo sistêmico organizacional complexo proveniente do jogo ambientado (como destacado no segundo capítulo).

provenientes das interações de suas estruturas padrões são específicas para a Rebatida e não para o futebol.

Entretanto, é impossível negar as semelhanças existentes entre eles, além da grande possibilidade de um ter inspirado o surgimento do outro. Não obstante, por mais que os objetivos finais dos jogos sejam distintos, os meios para que esses sejam alcançados são os mesmos, o que me permite inferir que a diversidade de soluções dos problemas são intercambiados à medida que se constituem, na dinâmica sistêmica, em exigências semelhantes.

A influência da Rebatida ou de qualquer outro jogo/brincadeira de bola com os pés, sobre o futebol, seguindo esta linha de raciocínio, não acontece de forma direta, linear e imediata, mas sim de forma indireta, e por retroalimentação, à medida que são desencadeadas as interações entre as estruturas do tetragrama, tendo-se então produzidas as emergências (condutas motoras), que acarretam mudanças na unidade complexa em particular e, concomitantemente, são compartilhadas entre todas as unidades complexas da família dos jogos de bola com os pés.

Este compartilhar de emergências (condutas motoras), é possível devido às semelhanças compartilhadas entre os membros da mesma família. Logo, como mostra o quadro, as emergências são diferentes de uma unidade complexa para outra, porém, como já salientado, ao mesmo tempo se tem estabelecido pela dinâmica sistêmica um relativo grau de interdependência entre as unidades complexas de uma mesma família (representados no quadro pelas linhas pontilhadas, indicando alto teor de permeabilidade das emergências produzida pelos membros da mesma família).

Essa interdependência se evidencia na prática quando uma solução (emergência) produzida num jogo de Bobinho, por exemplo, gera alteração em toda a família - devido às interações no sistema serem sempre retroativas.

Isto se explica pelo fato de a emergência produzida no jogo/brincadeira Bobinho, para acontecer (surgir), exigiu uma modificação, adaptação, nos jogadores e, por conseguinte, em seus esquemas motrizes. Assim, por se configurarem estruturas comuns no sistema, carregam essas alterações para todo ecossistema.

Desse modo, uma conduta motora (emergência) produzida pela organização do sistema, que pode levar ou não à nova ordem (resolver os problemas da unidade complexa

específica), por ter sido gerada por interações recíprocas, pode ser indiretamente transferida para resolver problemas em outro jogo (com circunstâncias semelhantes).

*“As qualidades emergentes sobem umas sobre as outras, a cabeça de umas se tornando os pés das outras, e os sistemas de sistemas de sistemas são emergências de emergências de emergências.”* (MORIN, 2002, p. 141)

Para dar continuidade à explicação detalhada de todo o quadro sinótico que apresentei, é necessário abordar didaticamente as estruturas dos sistemas - as particulares e as comuns -, enfatizando as interações que ocorrem no decorrer do processo sistêmico organizacional.

### **3.5. As Regras e as Condições externas – estruturas particulares auto-afirmativas**

“O que é o mais difícil? Aquilo que lhe parece o mais fácil, ver com seus olhos o que está diante deles.”

Goethe

No quadro sinótico construído, utilizei como referências ilustrativas apenas dois jogos tradicionais pertencentes à cultura das brincadeiras de bola com os pés, logo, pode-se observar que as unidades complexas Rebatida e Bobinho apresentam como particularidades certas condições externas (que se configuram em todo o ambiente/físico para o jogo acontecer) e regras próprias. Mas essas particularidades sofrem muitas influências dos jogadores e de suas habilidades - esquemas motrizes - (logo a linha na tabela que os separa é também pontilhada, pois novamente procuro dar sentido de mais permeável – maior influência).

Os jogadores, influenciados pelos ambientes (sociais, culturais, afetivos, políticos, econômicos...) que se relacionam e, inevitavelmente, leva-os a alterarem seus jogos, incrementando-os. Mas, quero destacar e investigar aqui o fato de que os jogadores modificam os jogos/brincadeiras à medida que almejam encontrar neles espaço de representação (simbólico/culturais) e satisfação de seus anseios e, simultaneamente, buscam maiores desafios.

É possível perceber esta permeabilidade dos jogos/brincadeiras frente à influência dos jogadores e suas habilidades motrizes, ao se ater os olhos às inúmeras variações de regras que contém cada um dos jogos/brincadeiras construídos pelas interações humanas.

Uma brincadeira de Rebatida é muito diferente de uma cidade e/ou região para outra. A diferença a que me refiro se justifica no tocante às modificações das regras. O jogo em sua essência não se modifica. Ou seja, existem jogos/brincadeiras de Rebatida em que, por exemplo, apresentam inúmeras formas diferentes de pontuação para o jogo, os goleiros não podem rebater a bola para escanteio com as duas mãos; já em outra variação é permitido rebater (espalmar) a bola para fora com uma mão sem ser escanteio (devido à dificuldade de tal proeza). Há jogos de Rebatidas em que não se pode, depois de uma defesa, devolver a bola para o chutador com as mãos, pois esta ação configura uma nova rebatida. Outras variações podem ser encontradas nas formas de desempate; no posicionamento do jogador que espera o rebote; no chutar a bola parada ou rolando; e até mesmo na permissão ou não do uso das mãos pelos goleiros.

As mesmas afirmações podem ser feitas em relação ao jogo/brincadeira Bobinho. Existem jogos de bobinhos com limites de toques; existem jogos em que os jogadores/bobos devem dominar a bola; já em outras variações apenas relar na bola já os salva; existem jogos com dois bobos; jogos em que, se a bola passar por entre as pernas do bobo, ele “deve uma” (fica como bobo mesmo se roubar a bola), ou se os jogadores trocarem “n” passes entre si, sem o bobo pegar, este também “deve uma”; há jogos com forma fixa de roda em que a bola não pode sair, outros com roda livre...

Enfim, são muitas as variações de Rebatida e de Bobinho, mas a questão é: por que elas ocorrem? Essa é a pergunta pertinente no momento. E a resposta que satisfaz (alimenta) a discussão seria a de que os jogadores modificam seus jogos/brincadeiras pelo fato de buscarem encontrar neles novos desafios (riscos), ou mesmo por encontrar neles ambiente propício para representar seus desejos. Por exemplo: a medida que os esquemas motrizes (habilidades) se ampliam e se diversificam o jogo fica fácil, levando possivelmente os jogadores a modificar o jogo; tentar imitar o gol que um determinado jogador de certa expressividade fez.

Os jogadores, no momento em que adquirem a consciência (autonomia) do papel da regra, podem modificá-las, e se legitimados por uma convenção entre os jogadores, fazem

surgir uma nova variação do jogo (geralmente mais complexa, ou mesmo mais adaptadas às exigências do grupo que joga).

Os menores aprendem o jogo novo, e pela imaturidade intelectual de manipular as regras, acabam acatando-as como verdades absolutas e invariáveis. Desta forma, ao passo que cada jogador-menor (heterônomo), ao ensinar aos novos jogadores o jogo aprendido, acabará por perpetuar a variação, estabelecendo-se assim a tradição. E se alhures, um dia for confrontado com outra variação para o mesmo jogo, dirá que este não é o jogo de Rebatida ou Bobinho verdadeiro, pois não é igual ao seu.

Piaget (1994, p. 60) alicerça e contribui de forma significativa para essa reflexão dizendo:

*“À heteronomia sucede a autonomia: a regra do jogo se apresenta à criança [jogador] não mais como uma lei exterior, sagrada, enquanto imposta pelos adultos, mas como resultado de uma livre decisão, e como digna de respeito na medida em que é mutuamente consentida. (...) Há, entre as novas regras que podem ser propostas, inovações dignas de ser acolhidas, para que o interesse pelo jogo possa ser aumentado (prazer do risco, da arte pela arte etc.).”*

Contudo, quando penso sobre as particularidades do jogo/esporte futebol, não encontro essa mesma permeabilidade, tão aparente nos jogos/brincadeiras (propositadamente a linha divisória representada no quadro é contínua). As interações recíprocas existem, porém não há influências diretas dos jogadores e seus esquemas motrizes que venham a modificar de imediato o jogo (o que justifica também a seta interacional ser pontilhada). Se isto acontece, é evidenciado um processo de ressignificação do futebol, dando origem a um novo jogo/brincadeira, como já salientado.

No caso particular do jogo/esporte futebol se tem deveras, uma exigência de adaptação dos jogadores e suas habilidades às particularidades dessa unidade complexa. Fato esse que nos jogos/brincadeiras acontece exatamente o contrário – o jogo sofre alterações justamente para atender às necessidades e exigências dos jogadores e seus esquemas motrizes.

No futebol as regras impõem a esta unidade complexa um dos maiores fatores de diferenciação em relação aos outros jogos/brincadeiras, caracterizando sua emancipação no interior da família dos jogos de bola com os pés, como abordado anteriormente.

Muitos vêem o futebol como um esporte conservador, exatamente por apresentar, ao longo de sua história emancipatória, poucas mudanças significativas nas suas regras, em relação a alguns outros esportes. Todavia, elas existem visto que na história do futebol houve certa quantidade de alterações que foram necessárias até o estabelecimento das famosas dezessete regras.

Apesar disso, essas dezessete regras sofrem pequenas alterações, provenientes exatamente das interações recíprocas produzidas pela dinâmica de organização da unidade complexa (futebol). As regras do futebol são controladas pela International Board, uma instituição um tanto quanto conservadora, porém esta entidade todo ano estabelece algumas pequenas alterações nas regras, no sentido de melhor organizar o jogo, pois os jogadores à medida que encontram meios para burlar as regras impostas acabam por atrapalhar o andamento do jogo.

No desenrolar de seu processo sistêmico organizacional, essas regras tendem à transgressão, pois os jogadores a todo instante buscam ludibriar a arbitragem (jogadores responsáveis por controlar – fiscalizar – o cumprimento das regras do jogo) tentando não cumprir as regras à risca, mesmo porque, nelas encontro o gérmen da transgressão, pois elas nasceram exatamente para cobrir uma injustiça, ou seja, uma transgressão a um direito. Logo os jogadores tentam burlá-las.

*“A transgressão no jogo é a ruptura com as regras formais que parece gerar uma forma de desafio, ou seja, como já foi dito, cria-se um jogo no próprio jogo. Assim existe uma dimensão lúdica no ato da transgressão que conduz ao afastamento das teorias ascéticas que policiam o esporte.”*  
(SOARES, 1994, p. 84)

As constantes tentativas de transgressão às regras geram inúmeros problemas para a arbitragem e para a International Board, pois muitas vezes os “malandros” jogadores obtêm sucessos. Quase em todos os jogos existem atacantes que, intencionalmente, posicionam-se irregularmente no campo de jogo, contrariando a regra número onze que discorre sobre o impedimento, e não são punidos pela arbitragem. O maior jogador da história do futebol argentino, Diego Armando Maradona, levou sua seleção à final do maior e mais importante torneio de futebol (a copa do mundo), com um gol de mão, contra, curiosamente, os inventores da regra que proíbe o uso das mãos no jogo, a Inglaterra.



Desse modo, mesmo as regras sendo aparentemente inflexíveis no jogo/esporte futebol, essa inflexibilidade passa a ser relativa, pois além do fato dela ser controlada por outro jogador humano (sujeito a erros inocentes e hediondos), ainda se deve levar em consideração que os jogadores das duas equipes, durante o embate, buscam constantemente, e até, inteligentemente, burlar as regras do jogo.

*“O jogador, ao utilizar seu pensamento divergente, tenta resolver os problemas com alta criatividade, sendo que algumas ações malandras localizam-se na dimensão da arte utilitária, outras são formalistas e, ainda, existem ações que possuem as duas dimensões.”* (SOARES, 1994, p. 83-84)

Faz parte da organização da unidade complexa futebol, essa tentativa de não cumprimento total das regras. *“Tal tradição entende que o ato de transgredir e agir com astúcia pode se constituir num novo tema lúdico dentro do jogo, num ‘jogo dentro do jogo’.”* (SOARES, 1994, p. 78). Fato este que gerou o que na gíria do futebol se chama malandragem, fenômeno este estudado com rigor por Soares (1994) . Obviamente, esta alardeada malandragem, em relação à moralidade, é também relativa, pois os jogadores jogam com essa possibilidade - tudo faz parte do mesmo jogo.

Todavia, também não se pode descartar o fato de que, principalmente, no Brasil, essa malandragem foi banalizada. A malandragem “inteligente” deu lugar à malandragem imoral, como por exemplo no caso das malas pretas, na compra de árbitros para roubar o jogo em favor de uma equipe, na coação (quase ação) das torcidas e dirigentes (cartolas), nas viradas de mesa (cartolagem), no uso do futebol para fins eleitorais (bancada da bola)...

Desta forma, apesar das poucas transformações aparentes proporcionadas pelas interações recíprocas entre jogadores e suas estruturas motrizes em relação às mudanças nas regras do futebol, fica evidente a complexa ação organizacional que se estabelece em meio às interações entre as estruturas padrões que compõem a dinâmica sistêmica desse particular jogo/esporte com a bola nos pés.

Enfim, essas interações produzem emergências (condutas motoras) que podem levar ou não às soluções dos problemas do jogo/esporte em específico – entendendo-se que as soluções aos problemas almejam sempre possibilitar aos jogadores o alcance do objetivo final do jogo (marcar o ponto; vencer o jogo).

Semelhante análise torna-se evidente em relação às condições externas da unidade complexa futebol. As condições externas, constituindo-se também como parte das estruturas padrões particulares de uma unidade complexa, no caso específico do futebol, praticamente, não sofrem influências diretas dos jogadores e de suas habilidades. Ou seja, mesmo com os jogadores tendo que constantemente se adaptar às condições externas de jogo, não podendo modificá-lo, pois o mesmo está diretamente atrelado às exigências das regras, pode-se inferir que as interações recíprocas ocorrem.

No jogo/esporte futebol, a primeira regra que regulamenta o jogo diz respeito às dimensões do campo. O livro de regras impõe às partidas oficiais de futebol a necessidade de serem realizadas em locais em que se respeitem as medidas mínimas e máximas relativas as dimensões do campo<sup>51</sup>.

Desse modo, as únicas alterações que podem ser encontradas no ambiente/físico do futebol se resumem às variações das dimensões dos campos, no estado de conservação do gramado, no tipo de grama cultivado, nas condições climáticas e na arquitetura do estádio.

Evidentemente, os jogos/brincadeiras apresentam uma infinidade muito maior de variações em relação às condições externas, como veremos mais adiante, porém essas poucas alterações nas condições externas do futebol, desencadeiam interessantes emergências.

A simples modificação nas dimensões do campo para mais ou menos, altera substancialmente a organização de toda a unidade complexa (jogo/esporte futebol) no tocante à elaboração de estratégias táticas para se vencer o jogo. Em campos maiores e mais largos é mais fácil montar estratégias ofensivas, porém muito difícil de se marcar, principalmente, quando se tem jogadores ágeis e velozes com e sem a bola nos pés. Já campos menores são mais fáceis para armar retrancas, e o jogo tende a ficar mais truncado, desse modo jogadores mais habilidosos no manejo (controle) da bola acabam levando certa vantagem sobre os demais.

Infelizmente a FIFA não compreende, muito menos valoriza a diversidade de emergências produzidas pela simples alteração das condições externas, pois nos

---

<sup>51</sup> No livro oficial de regras do futebol, a número 1 diz: “o campo de jogo será retangular, não devendo seu comprimento exceder a 120 metros, nem ser inferior a 90 metros; sua largura máxima será de 90 metros e a mínima de 45 metros. Em partidas internacionais, o comprimento do campo não deverá exceder a 110 metros, nem ser inferior a 100 metros; sua largura não deverá exceder a 75 metros nem ser inferior a 64 metros . O comprimento deverá ser sempre superior à largura.” (Regras oficiais de futebol de campo, 2000).

campeonatos por ela organizados, como a copa do mundo, por exemplo, todos os campos devem apresentar uma dimensão única, acarretando o extermínio de um número considerável de criativas emergências - o que leva o jogo a ficar, até certo ponto, mais previsível.<sup>52</sup>

Alterações nas condições climáticas, como ventos, chuvas, etc, e o estado de conservação dos gramados (além dos diferentes tipos de grama), exigem consideráveis adaptações dos esquemas motrizes (habilidades motoras) em consonância com as diferentes estratégias elaboradas para se vencer as adversidades. E o mesmo se pode dizer em relação à arquitetura dos estádios (no tocante a possibilidade dos torcedores influenciarem no estabelecimento da atmosfera emocional do jogo), pois jogar num estádio em que os torcedores ficam próximos ao campo de jogo (Vila Belmiro – estádio do Santos FC) é muito diferente do que se jogar num estádio amplo, como o Maracanã, por exemplo.

Já, em relação aos jogos/brincadeiras de bola com os pés, é preciso considerar que eles precisam reger acordos entre poucas pessoas, pequenas comunidades, ao passo que o esporte precisa de regras que regem relações entre milhões de pessoas. Assim, as regras do esporte precisam ser, obviamente, mais rígidas e universalizadas.

Porém as condições externas aliadas ao desejo de jogar dos jogadores acabam, na verdade, potencializando a flexibilização das regras do jogo nas brincadeiras de bola. Logo, as regras do jogo são construídas e/ou adaptadas frente às possibilidades e condições oferecidas pelo ambiente/físico, gerando alterações nas estruturas do jogo.

Isto não quer dizer que nos jogos/brincadeiras de bola com os pés o nível de complexidade organizacional é maior do que no futebol, mas sim, que o fato de o jogo/brincadeira acontecer, aparentemente, em qualquer espaço, as interações entre as outras estruturas padrões e as condições externas produzem uma grande e interessante diversidade de condutas motoras, emergências para a família dos jogos de bola com os pés.

A diversidade de emergências, é proveniente de uma quantidade muito grande de variáveis interferindo na auto-regulação do jogo. Se no futebol é possível destacar o quanto pequenas alterações nas condições externas desencadeiam profícuos ajustes em todas as outras estruturas padrões do sistema, essa análise se potencializa frente à desordem, ao

---

<sup>52</sup> Talvez neste ponto seja possível vislumbrar outra retroalimentação (interação) dos jogadores e seus esquemas motrizes em relação às condições externas e às regras do jogo, pois devido a quantidade de jogos que acabam sem a marcação de

caos, que ganha contornos de ordem à medida que as interações complexas se concretizam, evidenciando a também complexidade organizacional dos jogos/brincadeiras de bola com os pés.

Dentre inúmeros jogos/brincadeiras que poderia descrever, quero utilizar apenas a pelada<sup>53</sup>, como exemplo ilustrativo, pois é possível se observar com certa facilidade pessoas ressignificando o futebol nos locais mais “inusitados”.

Nas periferias, nas escolas, nas ruas, nas praças... um breve passeio pela orla marítima é suficiente para ver brotar da imaginação dos desejosos jogadores, inúmeros campos improvisados, sendo maiores ou menores dependendo do número de jogadores; com regras adaptadas, em que algumas regras oficiais são mantidas enquanto outras são descartadas – como a do impedimento, por exemplo. As traves são feitas com o que estiver ao alcance da imaginação, como camisas emboladas, ou mesmo chinelos enterrados na areia; as linhas divisórias são quase sempre imaginárias; a bola é qualquer objeto extremo chutável, em que a representação simbólica sobrepõe sua função...

Urie Bronfenbrenner (1996), fornece respaldo a essa reflexão ao dizer que:

*“A complexidade estrutural está manifesta na esfera da ação e diferenciação evolutiva do meio ambiente ecológico percebido pela pessoa em desenvolvimento, tanto dentro quanto além do ambiente imediato, assim como na sua crescente capacidade de manejar e alterar este meio ambiente de acordo com suas necessidades e desejos.” (p. 45)*

Evidentemente, os desejos e necessidades dos jogadores aliados às suas habilidades (esquemas motrizes), precisam se adaptar rapidamente às exigências decorrentes dos ambientes variados. Quanto mais inusitado o campo de jogo, conseqüentemente, um desafio a mais a vencer se estabelece. Desse modo os jogadores e suas habilidades são tão exigidos quanto no futebol, porém as constantes e diferentes modificações existentes nos jogos/brincadeiras, geram a construção de uma grande diversidade de respostas (possíveis) para, especificamente, resolver os inúmeros problemas propiciados pelas regras convencionadas e, concomitantemente, pelas condições externas.

---

gols (ou mesmo com a redução do número de gols nos gráficos dos campeonatos), especula-se em promover modificações nas condições externas do jogo; por exemplo, aumentar o tamanho do gol.

<sup>53</sup> Luis Fernando Veríssimo (1986, p. 64), com seu humor característico, apresenta a mais clássica das definições possíveis para pelada: “Pelada é o futebol de campinho, de terreno baldio.”

Esta diversidade de respostas (emergências), em decorrência do processo dinâmico/sistêmico organizacional, é facilmente transferida para se resolver problemas análogos nos demais jogos pertencentes à família dos jogos de bola com os pés.

Perrenoud (1999), contribui reforçando a idéia de transferência dos conhecimentos construídos (emergências), dizendo:

*“A ligação de uma situação com um ‘conjunto lógico’ permite, até certo ponto, enfrentar o desconhecido, associando-o ao conhecido, desde que uma forma de **intuição analógica** permita uma transferência a partir de experiências anteriores ou de conhecimentos gerais.” (PERRENOUD, 1999, p. 30)*

Essa questão sobre a transferência dos conhecimentos adquiridos, já discutida em outras partes desse estudo, busca precisamente compreender no interior da organização do sistema (unidade complexa; jogo) a ligação interacional entre o desconhecido e o conhecido, entre o inédito e o já visto, coadunando com as idéias de Perrenoud (1999) - que entende competência como a capacidade de resolver problemas -, quando esse diz que essas ligações estão na base das relações cognitivas do ser com o mundo.

Desta feita, essas relações cognitivas com o mundo acontecem por intermédio das interações estabelecidas entre o ser e o mundo. O ser (jogador) que joga (interage) munido de suas habilidades, que são análogas ao conceito de *esquemas* descrito por Perrenoud (1999) a partir de Piaget, e, paralelas ao conceito de *habitus* formulado por Pierre Bourdieu (apud PERRENOUD, 1999, p. 24), quando diz ser esse um:

*“...sistema de disposições duráveis e transponíveis que, integrando todas as experiências passadas, funciona a cada momento como uma matriz de percepções, apreciações e ações e torna possível a execução de tarefas infinitamente diferenciadas, graças às transferências analógicas de esquemas que permitem resolver problemas da mesma forma.”*

Ou mesmo, sob a argumentação de Freire (1991, p. 120):

*“... é justamente o gesto aprendido que se torna um possível capaz de engendrar novos possíveis por combinações (...) sendo o possível aquilo que antecede a ação, porque nenhuma ação pode ser realizada se não for*

*antecedida por um conjunto de possibilidades, a partir da qual o sujeito pode escolher a mais adequada.”*

Contudo, a continuidade dessas profícuas reflexões referentes às emergências produzidas, no bojo da dinâmica sistêmica organizacional, pelas interações das particularidades (regras e condições externas) com o que denominei estruturas comuns (jogador e seus esquemas motrizes), merece aprofundamento em um tópico específico.

### **3.6. O(s) jogador(es) e seus esquemas motrizes – estruturas integrativas**

“Todo jogo é um ser-jogado.”

Hans-Georg Gadamer

O ser que joga é um homem histórico, é por meio do jogo que imprime sua marca no mundo, ao passo que também é marcado por ela, ressaltando assim, a idéia de complexidade existente nessa relação interdependente. *“O jogo é sinal da humanidade. No jogo, o homem é, sem coerção, totalmente homem”*. (DUFLO, 1999, p. 77). Ou então, segundo Schiller (1995, p.84), responsável pela mais célebre e citada epígrafe sobre o jogo: *“...o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga”*<sup>54</sup>.

O jogador, em meio à dinâmica organizacional, é o responsável por dar forma ao jogo, mesmo tendo o conteúdo do jogo como certo fator limitante (conteúdos esses advindos do meio social/político/econômico...), todavia a forma se sobressai pela amplitude dos possíveis (emergências) que engendra.

*“Sem dúvida, cada novo possível engendrado pelos acertos e erros do sujeito cria novos possíveis (...) mas dadas as limitações da situação, quando o sujeito tem que se circunscrever às necessidades criadas (reproduzir um modelo), os possíveis criados são criados em função das necessidades sentidas, tornando-se prisioneiros do sistema que integram. Mas de um sistema que também pode libertá-los, pois o jogo de dados*

---

<sup>54</sup> Essa célebre frase é muitas vezes mal compreendida, pois Schiller vai dizer que o homem só é verdadeiramente homem quando joga, devido ao fato do autor encontrar no jogo o que ele denomina impulso de jogo (ou impulso lúdico). Este impulso é na verdade um vetor de equilíbrio entre o impulso formal (racional) e o impulso sensível (natural), sem a existência do jogo haveria um desequilíbrio entre os outros dois impulso, gerando ou um ser selvagem, bárbaro e passional (se o sensível domina) ou um ser frio, racional e calculista (se o domínio é da razão), logo segundo o filósofo estético, nos dois exemplos, não se tem o homem na plena acepção da palavra (escapa-lhe o estético gerado pelo jogo).

*humanos constrói novas faces a cada novo lançamento.” (FREIRE, 1991, p. 119)*

De acordo com Schiller (1995), o conteúdo limita, porém pela forma se tem a liberdade estética. “*Ainda que o exercício ginástico forme corpos atléticos, somente o jogo livre e regular dos membros desenvolve a beleza*”. (SCHILLER, 1995, P. 45)

Schiller (1995), ainda argumenta que pelo jogo o jogador harmoniza as idéias da razão com as do sentido. Pelo jogo se despe as leis da razão de seu constrangimento moral, ou seja, o racional “perde o sentido”, pois cede aos interesses dos sentidos. Não obstante, os jogadores esquecem suas limitações e, envoltos pelo jogo e sua organização, arriscam-se na arte de testar, improvisar, inovar, produzir novas soluções, criar novos possíveis - como adverte Freire (1991).

Essa liberdade de expressão, caracterizada pelo lúdico e proporcionada pelo jogo gera autonomia. Possibilita que o ser/sujeito do jogo interaja de forma a expressar o seu entendimento particular sobre o jogo, quer seja ele num jogo/esporte futebol, ou num jogo/brincadeira de bola com os pés qualquer. Assim, o que se tem, em simbiose com o que se quer, fomenta os possíveis de que fala Freire (1991) alicerçado por Piaget, ou seja, a possibilidade de se ter as necessidades suprimidas, as quais salienta Schiller (1995).

O jogador, o ser que joga e é jogado pelo jogo ao acaso, manifesta, então, por intermédio de sua motricidade (esquemas motrizes), sua compreensão a respeito das circunstâncias do jogo, gerando sua competência interpretativa. – estabelecendo a tríade: fazer – compreender – interpretar, à medida que joga.

Ou melhor, pode-se dizer que o jogador joga o jogo alicerçado por sua história de vida (as “coisas velhas” a que se refere Freire, 2002), e em meio às interações organizacionais, produz emergências complexas, externalizadas nas condutas motoras – condutas de adaptação -, frutos de seu entendimento.

Os esquemas motrizes, neste estudo, equivalem ao acervo de esquemas de ação construído por intermédio da complexa interação entre as dimensões do humano frente às suas necessidades, correspondendo-se ao conceito de motricidade descrito por Freire (1991; 1992; 2000), quando o autor profere que a motricidade humana se sintetiza na harmonização entre as coordenações motoras e as representações simbólicas.

Sob esse prisma, o jogador, na dinâmica sistêmica organizacional, não pode ser considerado apenas um pé que chuta uma bola:

*“(...) mas um sujeito histórico, num contexto cultural específico etc. E ainda, do ponto de vista da motricidade humana, não poderíamos fixar nossa atenção simplesmente no sujeito que chuta, muito menos apenas na bola chutada. Nossa atenção terá que se fixar na ação de chutar, que não pertencem ao sujeito nem à bola. Antes é um acontecimento original, pertencente ao momento particular do encontro entre um sujeito motivado para chutar e uma bola chutável.” (FREIRE, 1992, p. 117)*

No jogo, o jogador não chuta apenas a bola, chuta junto com ela - ou por intermédio dela - sua intenção; seu entendimento sobre a lógica do jogo ali posta, refletindo sua competência interpretativa, decorrente de uma compreensão sobre as variáveis que interagem, estabelecendo assim as circunstâncias do jogo.

Logo, à medida que o jogador desenvolve sua competência interpretativa, aproximando pensamento e ação, respondendo aos questionamentos impostos pelo jogo (Senhor do Jogo) e alicerçado por seu vocabulário de soluções até aqui construído, as mais eficazes condutas motoras serão produzidas.

Nesta perspectiva, o jogo fala! Jogar o jogo é conversar com ele. É entendê-lo enquanto linguagem, pressupondo uma metacomunicação, na qual o jogador aprende e apreende à medida que joga (interage com o jogo e sua dinâmica sistêmica).

É no decorrer de inúmeros diálogos interacionais travados entre o jogador e o jogo, que um significativo vocabulário de palavras (análogo aos esquemas motrizes) é constantemente construído e reconstruído, configurando-se na ampliação de suas possibilidades de interpretação e ação.

Dessa forma, os movimentos ou gestos técnicos estereotipados não correspondem ao que chamo esquemas motrizes, pois esses só podem ser adquiridos a partir de interações que permitam humanizar os gestos. Ou seja, os esquemas motrizes correspondem às respostas motoras (ações), carregadas de sentido e significado para o ser (jogador) que as concebeu em meio ao jogo.<sup>55</sup> Para Morin (2001, p. 254): “*Cada ser vivo joga à sua*

---

<sup>55</sup> Infelizmente, grande parte dos profissionais que atuam no ensino da Educação Física e, especificamente, dos esportes, ainda se preocupam em fazer seus alunos aprenderem palavras no dicionário e não os ensinam a ler livros, ou seja, a jogar. Aprendem apenas copiar palavras (movimentos), e não constroem textos e poesias (jogos) a partir de sua motricidade.



*maneira, com as suas próprias armas, e sempre a mesma aposta máxima – ele próprio – o jogo da vida.”*

Freire (1991), sustenta essa afirmação, constatando, por meio de uma pesquisa empírica, um alto grau de divergência nos padrões de chutes efetuados por crianças. Nessa pesquisa as crianças eram filmadas em situações idênticas de chute a gol, e o que Freire (1991) observou foi o fato de que os chutes desferidos por uma mesma criança eram sempre diferentes em algum aspecto e, concomitantemente, díspares dos demais sujeitos da pesquisa.

O que vem a mostrar que mesmo executando chutes em situações muito semelhantes, as crianças produziram chutes diferentes - tendo os jogadores os mesmos recursos. Freire (1991, p. 118), argumenta dizendo: *“Os sujeitos tinham os mesmos recursos, mas não os mesmos possíveis.”*

E complementa:

*“Portanto, dentre todos os sujeitos que chutam a gol, sem dúvida alguma estão todos fazendo a mesma coisa, e, sem dúvida alguma, estão fazendo coisas diferentes (...) Cada sujeito é diferente de todos os outros. Quando mais se detalha o gesto, mais diferenças surgem...” (FREIRE, 1991, p. 84)*

Mas, voltando à explicação do quadro sinótico, após essas pertinentes colocações, como anteriormente destaquei, o jogador e seus esquemas motrizes, exatamente por se constituírem meios comuns na dinâmica sistêmica organizacional, são indissociáveis. Freire (1992, p. 117) aborda com propriedade esta questão dizendo: *“Se voltarmos nossa atenção para a ação de chutar, que só existe naquele momento histórico, estaremos nos dirigindo simultaneamente para o sujeito e a bola. A palavra-chave, nesse caso, é interação.”*

Porém, essa interação da qual fala Freire (1991 e 1992), deve levar em consideração o fato de que o jogo comporta sempre um sujeito que joga para si, e ao mesmo tempo joga para os outros. Por exemplo, o futebol por ser um jogo coletivo necessita, para sua organização enquanto sistema complexo, levar em consideração que existem em jogo vontades individuais e coletivas, as quais devem ser intercambiadas no transcorrer de seu desenvolvimento. Ou seja, tem-se um relativo aumento da complexidade do sistema, devido ao fato de que vinte e duas pessoas diferentes estão disputando o domínio de um único objeto (bola), com objetivos e compreensões distintas para cada situação-problema de jogo,

coadunando com as constantes necessidades de adaptação às exigências impostas pelas condições externas e pelas regras do jogo. Ou seja, como diz Morin (2001, p. 253) “... o jogo (...) comporta sempre um sujeito que joga para si, e o próprio ecossistema deste jogador é constituído pelas interações entre constelações de jogadores.”

Destarte, no jogo de futebol a inteligência de cada um deve se tornar, também, inteligência coletiva, porque as inteligências necessitam interagir. Somente as interações organizacionais transformando o individual em coletivo, sem descaracterizar o indivíduo, podem viabilizar o jogo de futebol, ou ainda, qualquer outro jogo coletivo da família.

Philippe Perrenoud (1999, p. 24), em oportuno exemplo ilustrativo descrito em um de seus estudos sobre competências, acaba por se tornar pertinente para a continuidade dessa reflexão, pois segundo ele:

*“No futebol a competência do centroavante que mobiliza um contra-ataque está em desmarcar-se e também em pedir que lhe passem a bola, em antecipar os movimentos da defesa, em ter cuidado com o impedimento, em ver a posição dos parceiros, em observar a atitude do goleiro adversário, em avaliar a distância até o gol, em imaginar uma estratégia para passar pela defesa, em localizar o árbitro, etc. Outros esquemas podem ser trabalhados separadamente, no treino, mas um ataque eficaz dependerá de sua orquestração.” (PERRENOUD, 1999, p. 24)*

Como se pode notar, esse complexo exemplo exige dos jogadores rápidos exames de cada etapa do jogo para tomada de decisões - sempre em situações incertas -, acarretando o desenvolvimento de virtudes estratégicas (competências interpretativas) ao longo do processo organizacional sistêmico que estão submetidos, pois jogar é tentar, entre tantas outras coisas, cometer o menor número de erros possíveis. Esse fato exige, muitas vezes, que os jogadores se prefigurem em “(...) fundadores do jogo, tornando-se mestres em estratégias e astúcias.” (MORIN, 2001, p. 446).

*“A estratégia supõe a aptidão do sujeito para utilizar de modo inventivo e organizador, para a sua ação, os determinismos e as eventualidades exteriores; podemos defini-la como o método de ação próprio de um sujeito em situação de jogo, no qual, a fim de realizar os seus fins, ele se esforça por suportar no mínimo e de utilizar no máximo as regras (imposições, determinismos), as incertezas e os acasos do jogo.” (MORIN, 2001, p. 253)*

O jogador, então, munido de seus esquemas motrizes e de sua capacidade inata de aprender, cria suas estratégias segundo as exigências sistêmicas que lhe são impostas, quer por um jogo/brincadeira qualquer - com suas regras e condições externas quase sempre flexíveis -, quer pelo jogo/esporte futebol – com suas regras e condições externas quase inflexíveis.

Nesse sentido, um mesmo jogador que joga futebol se encontra apto a jogar/aprender qualquer outro jogo/brincadeira da família dos jogos de bola com os pés, precisando para tanto apenas ajustes (adaptações – processos de assimilação e acomodação) em seus esquemas motrizes, quando do processo organizacional sistêmico que o engendra frente às incertezas ao acaso das situações provenientes do jogo.

Para se adaptar aos jogos da mesma família, os quais inserem circunstâncias semelhantes e ao mesmo tempo diferentes em meio às incertezas do jogo, o jogador cria estratégias organizacionais. Essas estratégias, na verdade, produzem-se durante a ação, e de acordo com Morin (1999, p. 70) acabam se: “... *modificando, conforme o surgimento dos acontecimentos ou a recepção das informações, a conduta da ação desejada.*”

O desenvolvimento das estratégias implica aprendizagem, denota competência interpretativa. Não obstante, a aprendizagem (ação de aprender) que propiciará o desenvolvimento, depende da interação do ser com os vários ambientes com os quais se relaciona.

Aprender pressupõe computações cerebrais, as quais computam associações e dissociações, separam e juntam, analisam e sintetizam, formam e transformam, conhecem e reconhecem o desconhecido e o conhecido. Assim, aprender é humanamente um ato de construir conhecimentos significativos a partir da reorganização de suas estruturas anteriores. (PIAGET, 2001)

*“O desenvolvimento das competências inatas avança em paralelo com o desenvolvimento das aptidões para adquirir, memorizar e tratar o conhecimento. É pois esse movimento em espiral que nos permite compreender a possibilidade de aprender.” (MORIN, 1999, p. 70)*

A liberdade paradoxal que aprisiona o homem (JACQUARD, 1989), permite, à medida que o homem/jogador se lança às incertezas e adversidades do jogo, produzir, a

partir de um emaranhado de interações recursivas, complexas emergências, mesmo que limitado pelas certezas (regras) e condições externas.

Essas complexas emergências no interior do jogo têm um fim em si mesmas, ou seja, foram produzidas apenas para solucionar os problemas gerados pelo próprio jogo constituindo-se na tendência auto-afirmativa, os quais o jogador lhes deu forma ao passo que interagiu voluntariamente com seu conteúdo.

Pela coação o jogo é apenas conteúdo; pela ação intencional/interpretativa e estratégica ele ganha forma. Enquanto forma, pressupõe se render aos encantos do Senhor do Jogo, que nas palavras de Gadamer (2002) configura-se o verdadeiro sujeito do jogo.

*“Todo jogo é ser-jogado. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador. (...) É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo.” (GADAMER, 2002, p. 181)*

Quero dar continuidade à metáfora do Senhor do Jogo, reforçando-a e confirmando-a. Ou seja, o Senhor do Jogo é, metaforicamente, o processo desencadeado pela dinâmica sistêmica organizacional. Seria, então, ele o responsável pela auto-organização, engendrando um padrão organizacional ambientado no Mundo do Jogo.

### **3.7. O padrão organizacional da Família dos jogos de bola com os pés**

“A estrutura de um sistema é a incorporação física de seu padrão de organização.”  
Fritjof Capra

Toda a reflexão até aqui produzida, cuja função foi compreender o processo organizacional sistêmico da Família dos jogos de bola com os pés, coadunou-se na evidência de um padrão organizacional próprio dos jogos dessa natureza.

Esse padrão organizacional não se refere a uma possível “camisa de força” ou modelo estereotipado de padronização, próprio dos sistemas mecânicos. O padrão organizacional a que me reporto advém das idéias de Maturana e Varela (1997; 2001).

Esses autores elaboraram a idéia de padrão organizacional, utilizando-o para explicar a Autopoiesi, termo cunhado por eles, que significa auto-produção, caracterizando o sistema como autônomo. Segundo Maturana e Varela (1997; 2001) o padrão

organizacional sistêmico do ser vivo, estabelecido por meio das interações de suas estruturas, geram componentes novos, fazendo dos seres vivos máquinas autopoieticas.

*“Uma máquina autopiética é uma máquina organizada como um sistema de processos de produção de componentes concatenados de tal maneira que produzem componentes que: I) geram os processos (relações) de produção que os produzem através de suas contínuas interações e transformações, e II) constituem a máquina como uma unidade no espaço físico (...) para que uma máquina seja autopoietica é necessário que as relações de produção que a definem sejam continuamente regeneradas pelos componentes que produzem.” (MATURANA e VARELA, 1997, p. 71)*

Nesta perspectiva, o padrão organizacional se configura nas relações que determinam as características essenciais de um sistema qualquer. Em outras palavras, certas relações devem estar presentes para que algo seja reconhecido como uma cadeira, uma bicicleta, um jogo de rebitada ou de futebol. *“A dinâmica de qualquer sistema no presente pode ser explicada mostrando as relações entre suas partes e as regularidades de suas interações, de modo a fazer com que sua organização se torne evidente.” (MATURANA e VARELA, 2001, p. 68)*

Assim, as estruturas de um sistema incorporam um certo padrão organizacional, de modo que suas interações irão produzir componentes (emergências) continuamente diferentes, porém esse diferente não tende a descaracterizar o sistema.

Por exemplo, para que algo seja chamado de bicicleta deve haver inúmeras relações funcionais entre os componentes, tais como guidão, pneus, aros, pedais, correntes, quadros (chassi) selim, etc. Segundo Capra (2001b, p. 134): *“A configuração completa dessas relações funcionais constitui o padrão organizacional da bicicleta. Todas essas relações devem estar presentes para dar ao sistema as características essenciais de uma bicicleta.”*

Já as estruturas à medida que se modificam em decorrência de perturbações interacionais, continuam gerando uma bicicleta – para dar continuidade à mesma ilustração –, porém essas estruturas não necessariamente geram o mesmo tipo de bicicleta.

*“O mesmo padrão bicicleta pode ser incorporado em muitas estruturas diferentes. O guidão será diferentemente modelado para uma bicicleta de passeio, uma bicicleta de corrida ou uma bicicleta de montanha; o chassi pode ser pesado e sólido, ou leve e delicado; os pneus podem ser estreitos*

*ou largos, com câmara de ar ou em borracha sólida. Todas essas combinações e muitas outras serão facilmente reconhecidas como diferentes materializações do mesmo padrão de relações que define uma bicicleta.”* (CAPRA, 2001b, p. 134)

Não obstante, é possível compreender, por analogia, o padrão organizacional da Família dos jogos de bola com os pés e suas estruturas sistêmicas, pois como salientei ao longo dos tópicos anteriores, todos os jogos da Família apresentam o mesmo padrão organizacional, ou seja, em todos os jogos em que há manejo da bola com os pés num espaço de jogo, envolto num ambiente de jogo, encontro o desencadear das interações organizacionais entre suas estruturas – condições externas, regras, jogadores e seus esquemas motrizes.

Portanto, todos são jogos que manejam a bola com os pés, porém, cada qual apresenta características específicas irreduzíveis, que, à medida que ocorrem as interações no decorrer do processo organizador de suas estruturas sistêmicas (particulares e comuns) - e mediante a ação metafórica do Senhor do Jogo, em consonância com o Ser do Jogo, no Mundo do Jogo -, estabelece-se as fronteiras permeáveis do Kemari, do Calcio, do **Futebol**, da Rebatida, do Bobinho, do três dentro três fora, da pelada, entre outros. Como pode ser evidenciado na pesquisa de campo que apresento no capítulo seguinte.

## Capítulo IV

### A Família dos jogos de bola com os pés: semelhanças e diferenças

“Apanhar o que tu mesmo jogaste ao ar  
 Nada mais é que habilidade e tolerável ganho;  
 Somente quando, de súbito, tens de apanhar a bola  
 Que é uma eterna comparsa do jogo  
 Arremessa a ti, ao teu cerne, num exato  
 E destro impulso, num daqueles arcos  
 Do grande edifício da ponte de Deus:  
 Somente então é que saber apanhar  
 É uma grande riqueza,  
 Não tua, de um mundo.”

Ranier Marie Rilke

#### 4.1. Sobre as trajetórias metodológicas e os procedimentos da pesquisa

Por intermédio do percurso teórico até aqui elaborado, em que, principalmente, procurei evidenciar que todos os jogos/brincadeiras de bola com os pés guardam semelhanças com o futebol, sem, contudo, perder suas particularidades irredutíveis (suas diferenças), pude preconceber a existência da Família dos jogos de bola com os pés, que abriga diversas manifestações de jogos, dos quais, o maior representante é o futebol.

Assim sendo, entrevejo que o futebol é feito de muitos jogos, ao mesmo tempo em que ele também é único, irredutível, ou seja, tanto o futebol quanto qualquer outro jogo/brincadeira de bola com os pés, são independentes de um certo modo, mas dependentes uns em relação aos outros quanto a certas particularidades, como regras, condições externas (físicas), condutas motoras...

Logo, todas as manifestações de jogo pertencentes à Família dos jogos de bola com os pés, constituem-se em um sistema interligado por uma rede complexa de unidades (manifestações de jogos), que apresentam semelhanças e diferenças entre si. Características essas, interdependentes, que simultaneamente se complementam e auto-afirmam, possibilitando a inclusão das unidades numa totalidade maior.

Alicerçado por essas considerações teóricas – tecidas nos capítulos anteriores -, saí a campo com o objetivo de investigar na prática essas semelhanças e diferenças, evidenciadas

do interior do processo organizacional das manifestações de jogos com a bola nos pés realizados por crianças.<sup>56</sup>

Escolhi crianças, pois, como Freire (1991, p. 63), também “...*acredito que são capazes de manifestar sua existência com menos censura, com menos bloqueios.*” Elas adentram com mais facilidade no universo (ambiente) do jogo, libertando-se das amarras do mundo real. E essa entrega evidencia a essência do jogo, deixando transparecer conteúdos passíveis de serem analisados.

Os dados brutos foram coletados a partir da transcrição dos jogos realizados por crianças, em praças e campinhos improvisados - espaços que só o desejo de jogar pôde transformar em campo de jogo.

Assim, saí a campo e, sempre que encontrava crianças brincando com jogos de bola utilizando os pés, transcrevia literalmente tudo o que estava acontecendo no jogo, como pode ser observado na íntegra, nos anexos deste trabalho.

O dados coletados foram chamados inicialmente de observações. Essas observações – transcrições dos jogos/brincadeiras de bola com os pés realizados pelas crianças -, consideradas dados brutos, necessitaram sofrer algumas reduções antes do início das análises inferenciais.

A fase inicial do trabalho, que denominei pré-análise, serviu-me como primeira redução. Consistiu numa análise inicial dos dados brutos. Realizei a pré-análise nas quatro observações de campo com o intuito de levantar características comuns entre as observações, almejando encontrar nos jogos/brincadeiras alguns significados semelhantes - levantar índices de regularidades -, os quais chamei de unidades de contexto.

Nas quatro observações me deparei com as seguintes unidades de contexto: ***ambiente físico*** – o local onde ocorrem os jogos/brincadeiras; ***disposição dos jogos*** – modo como os jogos/brincadeiras se dispõem no ambiente físico; ***objeto de intermediação*** – tipo de bola utilizada; ***acordos entre os jogadores*** - estabelecidos pelo grupo; ***regras tradicionais*** – estabelecidas pela tradição histórica, que permitem que o jogo aconteça; ***habilidades motoras específicas*** - equivalentes à ação de manejar a bola com os pés, constituindo-se em habilidades específicas para o desenvolvimento dos jogos de bola com os pés. As habilidades motoras são externalizações dos esquemas motrizes, que no bojo do

---

<sup>56</sup> Procurei seguir e mesmo construir um tipo de análise de conteúdo a partir da metodologia utilizada em minha



processo organizacional sistêmico perfazem as condutas motoras dos jogadores. Ou seja, decorrente das exigências do jogo, as habilidades motoras (esquemas motrizes) refletem uma ação carregada de significado e sentido para quem o executa, pois correspondem às respostas técnicas e táticas exigidas pelas circunstâncias do jogo, configurando-se, neste estudo, as condutas motoras; *atitudes de representação simbólica* – os jogos/brincadeiras são, por excelência, palco para representações humanas. Mas elas acontecem e ganham lógica apenas na ótica do jogador (segundo seus recursos próprios), entretanto, em algumas situações observadas, as representações ficaram evidentes, como, por exemplo, quando uma criança/jogadora, ao chutar, dizia ser um determinado jogador da seleção brasileira, ou mesmo quando crianças observadas imitavam comemorações de gols ou narração das jogadas, semelhantes às existentes no dia a dia do futebol; *conscientizações* – atitudes de tomada de consciência sobre as respostas dadas ao jogo. Por exemplo, quando da explicação por parte de um dos jogadores, do porquê chutou de um jeito e não de outro para alcançar o objetivo do jogo, ou mesmo quando da necessidade evidente de atitudes cooperativas para o jogo.

A pré-análise me permitiu, também, destacar nove jogos de bola com os pés, existentes no interior das quatro observações. Essas outras unidades complexas apareceram geralmente após o jogo principal observado, ou quando, por exemplo, algumas crianças começaram a jogar um outro jogo/brincadeira de bola com os pés, enquanto esperavam acabar o intervalo para beber água de um jogo/brincadeira de Pelada – prefigurando-se numa forma de descanso ativo.

Finalizada a fase de pré-análise das 4 observações, passei para etapa seguinte, na forma de um mapeamento operacional - que constituiu a segunda redução. Esta se caracterizou como uma descrição sintética, que visa a organização dos dados brutos, salientando os pontos principais e essências pertinentes à análise inferencial proposta.

Nessa segunda etapa, procedi com o agrupamento das unidades de contexto em consonância com as estruturas sistêmicas, que, por sua vez, compõem o processo organizacional dos jogos – condições externas, regras, os jogadores e seus esquemas motrizes. Esse agrupamento foi estabelecido a partir das íntimas relações existentes entre as unidades de contexto e as estruturas sistêmicas dos jogos de bola com os pés pesquisados.

Nessa perspectiva, as unidades de contexto compreendem o espaço de interação no jogo – o contexto -, constituindo-se partes essenciais que perfazem as estruturas sistêmicas de qualquer jogo (unidade complexa).

A primeira das estruturas sistêmicas, denominada condições externas, reuniu as unidades de contexto: ambiente físico, disposição dos jogos e objeto de intermediação. A segunda, regras, por outro lado reuniu as unidades de contexto que dizem respeito, correspondentemente, aos acordos e as regras tradicionais. A terceira - esquemas motrizes-, e a quarta estrutura – jogadores -, referem-se às unidades de contexto que englobam as habilidades (ações motoras específicas - técnicas), bem como às concernentes às atitudes dos jogadores, tais como as representações simbólicas e as de tomada de consciência.

Para dar continuidade à pesquisa, senti a necessidade de construir um tipo de análise inferencial particular, que me permitisse investigar as unidades complexas (jogos) realizadas pelas crianças.

Destarte, no momento subsequente à organização dessa segunda descrição (mapeamento operacional), aconteceram as análises inferenciais, as quais buscam uma compreensão dos dados, tornando claras as semelhanças e diferenças ao longo do processo organizacional das unidades complexas, que convergem num padrão organizacional próprio da Família dos jogos de bola com os pés.

Dessa forma, proponho-me a evidenciar o futebol contido nos jogos/brincadeiras descritos e vice-versa, ao mesmo tempo em que estes se estabelecem enquanto unidades complexas particulares, relativamente autônomas.

Para a realização das análises inferenciais das unidades complexas, estabeleci três focos de análise, um foco de análise auto-afirmativo, um foco integrativo e, por fim, um foco sistêmico organizacional.

Cada foco de análise almeja compreender, tornar claras as interações que compõem o dinâmico processo organizacional sistêmico, a partir das interações entre as estruturas sistêmicas das unidades complexas (jogos), compreendendo-a como um todo - ambientado no jogo - que não deve ser fragmentado. Assim a idéia de foco apenas ressalta (ilumina) cenas dos jogos, as quais permitem analisar e salientar as diferenças e semelhanças dos jogos/brincadeiras analisados, em comparação com o futebol e os demais membros pertencentes à Família dos jogos de bola com os pés.

Assim, o foco integrativo busca levantar as características que me permitem incluir os jogos numa mesma família - evidenciando suas semelhanças. O foco auto-afirmativo evidencia as particularidades que atribuem ao jogo/brincadeira suas qualidades autônomas, irredutíveis, as quais estabelecem identidades únicas às unidades complexas, a partir de seus contextos peculiares e exclusivos (particulares). Enquanto que o foco organizacional se refere às interações entre todas as estruturas sistêmicas, entrevedo que essas produzem emergências (condutas motoras), que ao mesmo tempo são específicas - ratificando suas qualidades autônomas em relação ao sistema jogos de bola com os pés -, e transferíveis (devido ao fato de que em outros jogos de bola com os pés encontro exigências semelhantes, que se inserem em circunstâncias semelhantes, justificando a tendência integrativa - dependente).

#### **4.2. As descrições e suas respectivas análises inferenciais:**

##### **4.2.1. Unidade complexa 1 – jogo: Um toque**

**Condições externas:** é um pequeno jogo de bola, onde jogam dois contra um - não cabem mais jogadores -, num campo - em terreno inclinado - meio gramado, improvisado com traves de madeira, localizado no interior de uma grande rotatória, num bairro de periferia.

**Regras:** Dentre os vários jogos da cultura das brincadeiras de bola com os pés existentes, estão jogando Um Toque – um dos nomes tradicionais atribuídos ao jogo em questão. Os dois jogadores são parceiros e jogam contra o goleiro. Outros que queiram jogar devem esperar o jogo acabar para entrar, trocando de lugar com quem perdeu. O goleiro solta a bola e os jogadores com apenas um toque (não podem dominar) trocam passes até um decidir chutar ao gol. Dar dois toques é estritamente proibido pelas regras, e chutar ao gol sem antes passar a bola só é permitido se o goleiro devolver (jogar) a bola alta – der um presente, na gíria -, e a criança chutá-la sem deixá-la cair no chão. Se após um chute qualquer a bola for para fora, ponto do goleiro, se entrar no gol é ponto dos jogadores. Logo, se o goleiro ganhar o jogo – marcar três pontos -, ele sai do gol e vai para a linha, se perder – sofrer três gols -, sai do jogo e dá lugar ao que está esperando. As regras são sempre respeitadas, e as crianças não discutem a sua validade, apenas o seu cumprimento, mesmo quando o goleiro perde e é obrigado a “mofar” (gíria do jogo) e ficar mais uma vez no gol.

**Jogadores e seus Esquemas motrizes:** As crianças têm entre 10 e 12 anos. São inúmeros os tipos de chutes executados no jogo, um diferente do outro. Eles finalizam por intermédio de diferentes formas de bater na bola, chutando de trivela, peito de pé, bico, raspa bosta, cavadinha, com a bola quicando, com a bola mais ou menos rolando – devido ao estado do campo -, quase parando, na subida, na descida, de sem pulo – quando o goleiro dava presentes para desafiar os jogadores, jogando a bola alta, assim eles podiam chutar direto sem passar a bola. Durante a execução dos passes acontece o mesmo que nos chutes, ou

seja, acontecem de maneira diferenciada, muitas vezes influenciados pela inclinação natural do campo ou pelos pulos da bola ao quicar, esbarrar e desviar nas barbas de bode (tufo de mato específico, semelhante a uma barba de bode). Em meio às jogadas, às trocas de passes, observo que um vai dando a dica para o outro, no sentido de apontar qual o melhor momento e ângulo para finalizar a bola ao gol. Quando uma criança dá um passe errado, a outra vem em seu socorro, antes que o goleiro chegue, impedindo assim que o companheiro dê dois toques na bola. Na seqüência de minhas observações, sai um gol diferente - bonito - , e os dois jogadores vibram e comemoram imitando os jogadores profissionais. Esse gol aconteceu depois de uma seqüência de passes rápidos e uma finalização seguida de rebote (após difícil defesa) e arremate final do mesmo jogador. Depois de um chute certo que bateu no travessão e entrou, o goleador começa a narrar o gol, imitando um conhecido locutor esportivo. Já o goleiro após executar uma defesa difícil, faz o mesmo dizendo ter sido o goleiro da seleção o autor da proeza.

#### **4.2.1.1. Análise inferencial da unidade complexa 1:**

Ao iniciar a análise inferencial pelo foco auto-afirmativo, noto que as crianças estão jogando um jogo tradicional conhecido como Um Toque. Digo tradicional, pois esse mesmo jogo é praticado em outros lugares com algumas variações de regras e com nomes diferentes, como, por exemplo, Toquinho Mineiro e Toquinho Paulista. Esse dado me permite concluir que este jogo não foi criado pelas crianças que observei, mas sim foi aprendido em meio à interações com outras crianças.

Como jogo tradicional da cultura das brincadeiras de bola com os pés apresenta regras particulares que, ao serem seguidas, conferem a essa unidade complexa características específicas, que a diferem dos outros jogos existentes em nosso universo lúdico.

Quero reforçar o fato de esta unidade complexa, denominada como Um Toque, ser única, pois se outras crianças se dispuserem a jogar esse jogo, seguindo fielmente as mesmas regras tradicionais, esse jogo/brincadeira mesmo assim será diferente do que aqui foi analisado, pois seu processo organizacional (desenvolvimento) - dependente das interações entre as quatro estruturas sistêmicas da unidade complexa -, terá então pelo menos duas estruturas totalmente diferentes (os jogadores e seus esquemas motrizes), isso se o jogo acontecer com as mesmas condições externas; agora se realizado em outras condições as condutas motoras (emergências) produzidas serão ainda mais diferentes, apesar de conservar algumas semelhanças.

Já, condizente com o foco integrativo de análise, é possível evidenciar que, apesar de o jogo ratificar sua autonomia, posso integrá-lo à Família dos jogos de bola com os pés,

não apenas porque há uma bola sendo manejada com os pés. Mas, especialmente, pelo fato de que a integração desta unidade complexa a um sistema maior se dá devido às suas emergências (condutas motoras), criadas em decorrência de exigências produzidas no interior do jogo. Elas são muito semelhantes às exigidas para solucionar problemas nas outras unidades complexas pertencentes à Família dos jogos de bola com os pés.

Os inúmeros e diversificados chutes e passes identificados na descrição da unidade complexa Um Toque confirmam o fato de que essas mesmas habilidades motoras específicas são amplamente utilizadas, por exemplo, no jogo/esporte futebol - confirmando-se como duas das cinco habilidades específicas básicas para a realização do futebol.

Todavia, em consonância com o foco organizacional do sistema aqui observado, posso afirmar também que todos os passes e chutes (habilidades específicas dos jogos de bola com os pés) são específicos e exclusivos para realização desse particular jogo denominado Um Toque. Logo, cada jogo desse constitui uma unidade com características irreduzíveis, porém, complementares de outros jogos e do jogo/esporte Futebol. Ou seja, passes e chutes entendidos enquanto habilidades específicas para jogos realizados com os pés, são os mesmos, aparentemente, em toda a família, porém, ao serem analisados enquanto condutas motoras (emergências), carregam em si um fim específico engendrado pela unidade complexa em questão. Contudo, habilidades e condutas ao mesmo tempo em que podem ser interpretadas como diferentes, são indissociáveis, interdependentes, coexistentes pela e na motricidade dos jogadores.

O processo organizacional se estabelece quando da interação entre as estruturas do sistema para resolver o problema gerado pelo jogo. No jogo de Um Toque esse processo é evidenciado no desenrolar do jogo, quando as crianças buscam dar ordem ao jogo. Elas, para realizar o jogo, necessitam adaptar suas habilidades motoras à inclinação natural do campo, às exigências das regras, às lógicas particulares de cada situação de desordem desencadeada à medida que cada jogada se inicia, às barbas de bode existentes no campo que desviam a bola, aos passes desajeitados ou não do outro jogador, à posição do goleiro... enfim, muitas são as variáveis que interagindo produzem emergências (condutas motoras) diversas e peculiares para solucionar os problemas requeridos por essa unidade complexa - sendo então recorrentes (recursivos) os processos adaptativos dos esquemas motrizes.

Segundo a lógica tática particular do jogo analisado, pode-se inferir que se os jogadores só podem dar um toque na bola, esse toque deve se converter em duas ações motoras específicas - presentes na maioria dos jogos coletivos de bola com os pés -, denominada passe e chute. Se o objetivo final do jogo é marcar gol evitando o risco de chutar a bola para fora (três erros acumulados decretam a derrota), e para isso só é possível utilizar as habilidades de passes e chutes, os jogadores devem organizar suas habilidades motoras (estruturas motrizes) a fim de melhor atingir os objetivos do jogo, através de condutas motoras específicas.

Logo, o contexto do jogo suscita cooperação dos jogadores, no decorrer de seu processo organizacional. São dois contra um; dois jogadores que só podem utilizar os pés contra um guardião do alvo que deve ser vazado pela bola controlada pelos jogadores. É muito interessante notar que de forma semelhante acontece em muitos outros jogos coletivos, especialmente, no futebol. Uma situação descrita como esta, retirada de seu contexto, poderia facilmente ser confundida com uma tabelinha (seqüências de passes de primeira) em direção ao gol num jogo de futebol ou Pelada.

Notem que os jogadores em meio à desordem do jogo criam situações em que o passe configura, na verdade, um ajeitar a bola para o outro concluir. E a conclusão da jogada, que se dará com um chute, dependerá de os jogadores compreenderem a situação do jogo.

A compreensão dessa lógica tática particular confirma o grau de interação particular dos jogadores com o jogo – suas respectivas competências interpretativas. O foco organizacional ainda acaba por evidenciar certa competência interpretativa dos jogadores no tocante à execução do jogo. À medida que os jogadores vão dando ordem ao jogo, resolvendo os problemas desencadeados pelas interações no interior do sistema, entrevejo a interpretação do jogo. Essa interpretação pressupõe uma relativa compreensão, que, por sua vez, através de suas condutas motoras, configura-se sua explicação (interpretação) particular – revelando sua competência interpretativa (todavia, os dados são insuficientes para uma análise significativa desse por menor do processo organizacional, o qual necessitaria de outras formas de investigação).

Interpretar o jogo é construir suas próprias respostas (condutas motoras) para cada situação gerada; é testar seus vários esquemas possíveis de passe, chute e defesa do alvo.

Mesmo por que não existe uma única resposta certa – um único movimento perfeito. O certo será aquele que atingir os objetivos finais do jogo; que no jogo analisado se resume ao manejo da bola com apenas um toque na bola, o qual deve se converter num gol ao atravessar o alvo guardado por outro jogador.

Sendo assim, por intermédio do foco de análise organizacional, essa requerida interpretação, evidenciada no jogo/brincadeira Um Toque, denota, mais uma vez, sua irredutibilidade. Contudo, é possível encontrar situações de finalização em outros jogos que exigem semelhantes respostas para a solução dos problemas gerados por seus respectivos processos organizacionais, como é o caso, por exemplo, do jogo/esporte Futebol. As semelhanças chegam ao ponto de os jogadores de Um Toque comemorarem o gol imitando os jogadores profissionais do jogo/esporte Futebol.

#### 4.2.2. Unidade complexa 2 – jogo: Chute na trave

**Condições externas:** é um jogo solitário (individual), em que um menino chuta uma bola a certa distância, em direção a um gol feito com traves de madeira, localizado no interior de uma grande rotatória, num bairro de periferia

**Regras:** a criança estipula uma certa distância do gol e, com a bola parada, tem por objetivo acertar a trave para marcar pontos.

**Jogadores e seus Esquemas motrizes:** mesmo tendo de buscar a bola longe após os chutes, a criança volta a colocá-la no local determinado e repete o chute com a bola parada. Isto se repetiu várias vezes, até chamar a atenção de outra criança que estava sentada observando os chutes, e esta entrar no jogo também. A maioria dos chutes que observo são altos, e, ou acertam ou passam perto do travessão, logo são chutes colocados (meia força – cavadinhas).

##### 4.2.2.1 Análise inferencial da unidade complexa 2:

Este pequeno jogo individual se afirma através das condições externas que o cerca e de suas simples regras. O campo inclinado, a bola parada e como alvo o travessão de uma trave a certa distância; essas são as particularidades que, interagindo com o jogador e seus esquemas motrizes geram todo o processo de organização dessa unidade complexa.

No tocante à inclusão dessa unidade complexa na Família dos jogos de bola com os pés, posso confirmá-la inicialmente em decorrência da habilidade de chutar a bola com os pés.

Comparando-a ao futebol, devo dizer que a habilidade motora de chutar a bola presente nesse jogo/brincadeira é semelhante à requerida pelo futebol. Tanto no jogo/esporte futebol quanto no jogo/brincadeira Chute na Trave, chuta-se a bola em direção a um alvo, logo o chute é direcionado, intencional e precedido de ajustes (adaptações) dos esquemas motrizes, configurando-se em emergentes condutas motoras, que ratificam o foco de análise integrativa. Ou seja, a ação de chutar a bola é compartilhada com outros jogos de bola, especialmente com o futebol, logo posso dizer que esse jogo/brincadeira de certo modo está contido no Futebol, e, por sua vez, encontro traços do Futebol nesse jogo/brincadeira Chute na trave.

Todavia, as semelhanças findam aqui, pois proveniente de suas respectivas características auto-afirmativas, o chute na unidade complexa analisada tem por objetivo final acertar o travessão, já no futebol, por exemplo, o alvo derradeiro é atravessar os limites que encerram o retângulo que perfaz o gol. Nos dois jogos se chuta a bola ao gol, mas com objetivos finais diferentes. Esta particularidade advinda das regras acabam por diferenciá-los.

Uma apreciação simples e superficial descartaria as semelhanças e diferenças acima destacadas. Já a análise inferencial que proponho, permite-me a conjectura do fato de que as exigências para se acertar o travessão desencadeiam um complexo ajuste dos esquemas motrizes. Essa adaptação recursiva concretiza-se por intermédio das várias experimentações do jogador, de seus tateios experimentais. Ele adquiriu a habilidade motora específica de chutar a bola, porém precisa coordenar a distância do alvo, seu tamanho e altura, com a força e o jeito de se bater na bola, pois a regra determina como objetivo do jogo o acerto da bola na trave.

À medida que o jogador busca organizar o jogo, as interações vão produzindo condutas motoras (emergências), que serão compartilhadas quando requeridas em outros jogos semelhantes. Logo, ao final de cada chute desferido, novas ações possíveis são armazenadas no acervo de possibilidades de respostas construídas pelo jogador.

Por intermédio das respostas dadas pelo jogador em decorrência da exigência tática do jogo, ele tem a possibilidade de aperfeiçoar sua competência interpretativa, ou seja, a cada chute há ajustes operacionais em suas ações. Ele por conta de seus chutes acaba por



evidenciar suas explicações sobre o jogo, deixando inteligível para si os acontecimentos desse jogo em particular.

Os chutes do jogador se configuram na interpretação específica dos problemas gerados. Sua interação com a bola e seu entorno é particular e substanciada a cada tentativa de solução do problema - acertar a trave -, configurando-se numa ação adaptativa recursiva. Ao mesmo tempo em que cresce o controle do jogador sobre os resultados do processo de produção de emergências, potencializa-se as estruturas do sistema, ou seja, entrevejo um enriquecimento, aumento da qualidade (além da quantidade) dos esquemas motrizes dos jogadores no concernente à habilidade específica de chutar a bola. Fato que por sua vez desencadeará sistemicamente um aumento das ações possíveis neste e nas demais unidades complexas pertencentes à Família dos jogos de bola com os pés.

#### 4.2.3. Unidade complexa 3 – jogo: Pelada

**Condições externas:** Numa quadra de futsal, 6 pessoas, dentre elas duas meninas, jogam um pequeno jogo adaptado de futebol (tradicionalmente, denominado pelada). São três contra três, sendo que dois jogam na linha e um é goleiro. Uma equipe joga contra a outra. Eles jogam com uma bola de futebol oficial que, na quadra dura de cimento, quica muito, ocasionando inúmeras jogadas aéreas. As duas meninas jogam no mesmo time e completam a equipe com um menino mais velho, que demonstra maior domínio de bola. Já o outro time é composto por três crianças menores, com a idade entre oito e dez anos, mas que mesmo sendo menores, apresentam certa intimidade com a bola e com a dinâmica do jogo.

**Regras:** Cada time tem um gol para defender e outro para atacar. E utilizando os pés para controlar a bola (exceto o goleiro que pode usar as mãos), os jogadores devem tentar marcar gols. Quem marcar mais vence o jogo. O mais velho que joga no time das meninas, é goleiro-linha, ou seja, atua no gol e na linha, dribla várias vezes os menores, mas não faz gol, e sim ajeita a bola para a finalização das meninas – depois vim a entender, no andar do jogo e de minha observação, que pela regra convencionada pelo grupo ele não poderia mesmo fazer gols. Em certa altura do jogo as meninas querem colocar a regra de que com 20 gols o jogo acaba, mas os outros não aceitam e combinam então, 25 gols para finalizar o jogo. Numa das jogadas seguintes o goleiro chuta a bola para cobrar o tiro de meta e acaba marcando o gol, mas todos dizem que não vale gol de goleiro por que tem pouca gente no campo. Mas um reclama que o goleiro é linha e então pode fazer gol, aí entra o mais velho e diz que na regra do futebol não vale gol de tiro de meta. E todos aceitam imediatamente sem dar continuidade na discussão.

**Jogadores e seus Esquemas motrizes:** Já, os meninos, qualquer que seja a brecha dada pelo grande finalizam. As meninas conseguem dominar a bola, que na quadra rola e quica mais rapidamente, e perdem a bola quase sempre nas suas tentativas de dribles. Muitos chutes de longe são efetuados ao gol, em decorrência do goleiro, principalmente do time misto, ficar fora do gol. O mais velho, dando continuidade aos seus dribles, começa a testar dribles, passa o pé em cima da bola, gira, joga com o calcanhar, tenta passar a bola por

baixo das pernas de um dos adversários, até passar a bola para um lado olhando para o outro – drible da vaca ou meia lua. No decorrer do jogo, o maior continua com seus dribles, mas agora começa a desafiar os menores, dizendo depois de cada drible que esta muito fácil. Isto enfeza os meninos a ponto de um tentar acertar o grande com um chute desleal às regras do jogo. Com a seqüência do jogo os meninos menores continuam com a tática de driblar pouco e chutar de longe. Qualquer brecha com a bola quicando, é motivo para uma tentativa de chute alto. Os meninos menores vibram muito quanto atingem o placar de 15 a 11. Todos pulam em cima do artilheiro, que sai pulando e dando um soco no ar. Porém, a certo momento da disputa os menores começam a trocar mais passes. O maior já não corre o campo todo, e pede para as meninas correrem atrás da bola. Elas então passam a correr mais e por isso pegam mais vezes na bola. Mas nisto o jogo empata em 20 à 20. Numa das jogadas uma menina erra um chute de voleio (com a bola alta), o menino mais velho pára o jogo e tenta lhe ensinar como executar este movimento, mostrando com seu corpo como ela deveria fazer. Ela observa e tenta repetir o gesto. Repete-o três vezes, antes que o jogo recomece. Entrementes os meninos ficam observando, imitando e dando palpites sobre esse movimento. Na continuidade do jogo, o maior começa novamente a correr em todos os lugares que a bola está, isto faz com que ele roube a bola várias vezes dos meninos menores. Assim, logo coloca as meninas em posição perto do gol para marcar os cinco gols que faltam.

#### **4.2.3.1. Análise inferencial da unidade complexa 3:**

De todos os jogos/brincadeiras de bola com os pés a pelada, inapelavelmente, é a manifestação de jogo mais semelhante ao jogo/esporte futebol, assim é sobremaneira evidente o foco de análise integrativo.

Há situações descritas que fora de seu contexto poderiam ser facilmente interpretadas como ações desencadeadas por outros jogos pertencentes à Família, como por exemplo: o Driblinho (*O mais velho, dando continuidade aos seus dribles, começa a testar dribles, passa o pé em cima da bola, gira, joga com o calcanhar, tenta passar a bola por baixo das pernas de um dos adversários, até passar a bola para um lado olhando para o outro – drible da vaca ou meia lua.*); o Cada um por si (*... os meninos, qualquer que seja a brecha dada pelo grande finalizam.*); o Chute a gol (*Muitos chutes de longe são efetuados ao gol...*); Gol à Gol (*Qualquer brecha com a bola quicando, é motivo para uma tentativa de chute alto.*); Toquinho Mineiro e Bobinho (*...a certo momento da disputa os menores começam a trocar mais passes.*); o jogo/esporte Futebol (*Cada time tem um gol para defender e outro para atacar. E utilizando os pés para controlar a bola (exceto o goleiro que pode usar as mãos), os jogadores devem tentar marcar gols. Quem marcar mais vence jogo.*).

Contudo, inadvertidamente, muitas vezes pedagogos da Educação Física e o senso comum, classificam-na apenas como sinônimo do futebol, colocação esta que, superficialmente, poderia ser considerado correta, pois os dois jogos apresentam inúmeras características comuns, tais como um alvo a atacar outro a defender, a necessidade de usar os pés para manejar um objeto que intermediam as ações dos jogadores, adversários a serem vencidos, aliados, um campo e regras (as essenciais do jogo/esporte futebol). Porém, é exatamente no desenrolar do jogo que as diferenças surgem, confirmando dessa forma suas respectivas características auto-afirmativas, bem como a produção de condutas motoras compatíveis a outros jogos da Família dos jogos de bola com os pés.

Na interação das estruturas sistêmicas é possível entrever que pequenas alterações em algumas estruturas do sistema, por exemplo, no campo e em algumas poucas regras, desencadeiam-se significativas mudanças nas emergências produzidas em decorrência do processo de organização da unidade complexa em questão.

Neste jogo/brincadeira de Pelada em particular (e em todos no geral) há necessidade de alteração nas regras do futebol (jogo fornecedor do conteúdo) para que o mesmo possa acontecer. Sendo a equidade das forças uma das prerrogativas básicas para qualquer Pelada, como se confirma na manifestação lúdica analisada – os jogadores estão re-significando o futebol.

Porém, ao mesmo tempo em que se alteram regras como a do número de jogadores, forma de contar o tempo das duas etapas do jogo, a proibição de gols feitos pelo melhor e mais velho dos jogadores, por exemplo, persiste, durante a execução da Pelada, uma grande vontade de se reproduzir o máximo possível as regras oficiais do Futebol, fato este evidenciado quando do episódio do gol de tiro de meta invalidado.

Assim, ao passo que encontro características que validam a análise que me proponho, configurando-se meu foco integrativo. As alterações nas regras e no campo garantem a especificidade dessa pelada, e será através da análise do processo organizacional dessa unidade complexa que poderei conjeturar sobre as conseqüências dessas alterações.

Início a análise do foco organizacional pela bola. Os jogadores disputam a Pelada com uma bola de futebol numa quadra poli-esportiva de cimento, logo este objeto de intermediação próprio para jogos em campos de grama (diferentemente das bolas

específicas para o futsal), quica em demasia num terreno tão pouco absorvente de impactos. Esse simples fato gera, concomitantemente, uma quantidade maior de jogadas aéreas, que por sua vez marca uma exigência amplificada no concernente à habilidade específica de controle de bola – muito requerida em todos os jogos de bola com os pés, especialmente no Três dentro três fora, no futebol, entre outros.

Os jogadores necessitam então apurar, ou melhor, ajustar (adaptar), seus esquemas motrizes a fim de responder sobremaneira às exigências que se colocam à medida que o jogo se põe em desordem.

O número reduzido de jogadores, mesmo para uma quadra de futsal, possibilita que os jogadores possam ficar mais tempo com a bola nos pés, conduzindo-a pelos espaços vazios criados pela impossibilidade de sua total cobertura. Conduzir a bola é a habilidade motora de correr com a bola próximo aos pés, constituindo-se numa habilidade específica dos jogos de bola com os pés, muito requisitada em outros jogos da Família, particularmente no Futebol.

Todavia, as circunstâncias desencadeadas pelas situações em diferentes unidades complexas, acabam por gerar, em momentos específicos, diferentes tipos de condução. Como, por exemplo, no Futsal, que em muitas situações se conduz a bola com a sola dos pés (devido as condições - externas/físicas - do campo; a proximidade dos adversários; a velocidade do jogo; as regras de falta...). Já no jogo/esporte Futebol, devido, principalmente, ao espaço – condições externas –, a bola não necessariamente deve ficar muito próxima dos pés.

Mas, retomando as inferências dessa unidade complexa, fica evidente que a desigualdade quanto ao nível de habilidade no manejo da bola nos pés de uma das equipes, acarreta para um de seus jogadores um domínio exacerbado da posse de bola, além do acúmulo de função, sendo esse também o guardião de sua meta.

Esse jogador acaba tendo que driblar todos os outros jogadores para depois ajeitar a bola para suas companheiras finalizarem, pois lhe é vetado pela regra, acordada previamente, de fazer gols. Essa regra é necessária para manter um nível mínimo de equilíbrio para realização do jogo (condição indispensável para se estabelecer um ambiente de jogo), sem essa talvez ele não acontecesse, pois não seria desafiante para os jogadores. O melhor jogador (muito acima do nível dos demais) não encontraria dificuldade em vencer

os outros, não se sentiria desafiado, e marcaria quantos gols quisesse, já os menores encontrando um problema maior de que a zona de suas potencialidades, tenderiam mais facilmente ao desânimo do que à tentativa de superação. Atitudes como essa revelam a busca por uma certa justiça, que dê equilíbrio ao jogo.

Ainda no tocante à análise inferencial pelo foco organizacional, noto que os jogadores menores apresentam relativa competência interpretativa sobre a lógica tática (organização) que se constrói em meio ao desenrolar anárquico do jogo.

Esse fato se evidencia quando expressam chutes de longa distância ao gol, quando se tem liberdade e espaço (brecha) para finalização. Devido ao fato do jogador maior e melhor da outra equipe acumular funções, acaba abandonando o gol que deve defender, logo os jogadores menores arriscam chutes de longe na tentativa de pegá-lo desprevenido ou mesmo adiantado. Outro exemplo que confirma a coerente capacidade dos menores lerem o jogo, compreendendo as circunstâncias engendradas, dá-se quando os menores se valem mais de passes do que dribles.

Interessante ressaltar que as colocações acima se assemelham às encontradas nas crônicas de jornalistas esportivos sobre os jogos de futebol. Por mais essa perspectiva, posso inferir que os jogadores analisados estão jogando futebol num jogo/brincadeira de Pelada, ou então, poderia dizer que estão jogando na Pelada o Futebol.

Dando continuidade às minhas inferências, na maioria das vezes os menores não conseguem driblar o mais velho, devido a grande diferença de nível de habilidade com a bola, destarte são levados pelo jogo a criarem alternativas, outros caminhos para se chegar ao objetivo final que é marcar o gol. Estratégia totalmente diferente da empregada pela outra equipe, como acima salientei.

Por intermédio dessa profícua interação, todos os jogadores acabam por ampliar seus respectivos acervos de possibilidades de respostas para este jogo de Pelada em específico, e simultaneamente, para todas as demais unidades complexas pertencentes à Família dos jogos de bola com os pés, principalmente e diretamente, para o jogo/esporte futebol.

#### **4.2.4. Unidade complexa 4 – jogo: Driblinho**

**Condições externas:** numa quadra de futsal duas meninas jogam com um menino um pequeno jogo de driblar com a bola nos pés.

**Regras:** Duas meninas são parceiras e jogam contra um menino. O jogo se resume em dribles. As meninas tentam tirar a bola do menino, e este quando a perde faz o mesmo com as meninas.

**Jogadores e seus esquemas motrizes:** As meninas ensaiam dribles. Devido à maior habilidade do menino, ele consegue driblá-las na maioria das vezes. Quando ele perde a bola é devido ao fato de tentar um drible muito difícil, como jogar a bola por debaixo das pernas das meninas. Já as meninas não conseguem ficar muito tempo com a posse de bola. Porém o jogo não dura muito, pois o intervalo estipulado acabou.

#### 4.2.4.1. Análise inferencial da unidade complexa 4:

O jogo/brincadeira Driblinho é um bom exemplo ilustrativo de uma desordem que adquire ordem à medida que o jogo vai se desenrolando. À primeira vista, superficialmente, um observador externo, contempla desordem (desorganização). Porém, um olhar demorado e atento vai decifrando a ordem do jogo. Uma ordem particular, imanente de seu processo organizacional.

Talvez este pequeno jogo seria o que mais se enquadra à analogia da célula e do corpo, construída no corpo teórico deste estudo, pois esse jogo/brincadeira poderia facilmente ser entendido enquanto uma célula do futebol, na qual entrevejo o germe futebol. Todavia, seria apenas uma parte do jogo/esporte futebol se não se bastasse por si, ou seja, apresentasse suas características auto-afirmativas.

O jogo/brincadeira Driblinho e o futebol contêm em comum basicamente as habilidades específicas de driblar e desarmar e só, pois todo o processo organizacional em relação ao uso respectivo dessas habilidades no contexto dos jogos é diferente.

As semelhanças se resumem a algumas habilidades motoras específicas requeridas no trato da bola com os pés, fato este que basta para constatar que esse jogo/brincadeira está contido no futebol ao mesmo tempo em que encontro o futebol no seu interior. Jogar Driblinho seria como jogar parte do futebol (o que literalmente não é possível). Ou então, serviria como um preparo para o jogo de futebol; porém vimos que isto não se dá de forma direta e funcional, mas sim indiretamente, como consequência e não fim.

Mas também posso verificar as semelhanças com o Futsal, a Rebatida, o Cada um por si, a Pelada, integrando-os à Família dos jogos de bola com os pés. Ou seja, todos esses jogos apresentam um mesmo padrão organizacional decorrente, por sua vez, de um

processo de organização, composto de estruturas sistêmicas, que ratificam fortes laços de interdependência.

O padrão organizacional é o mesmo, porém as condutas motoras (emergências) produzidas advindas do processo de organização são específicas para resolver os problemas exigidos pelo jogo/brincadeira Driblinho em particular, mesmo porque as demais estruturas sistêmicas (como as condições externas e regras) são outras.

No jogo/esporte Futebol o drible é uma habilidade básica até que ainda muita utilizada, contudo as situações (contexto) em que acontecem são diferentes das requeridas por essa unidade complexa analisada.

Nesse jogo/brincadeira em específico encontro apenas a necessidade de manter o domínio da bola com os pés sem deixar que um outro jogador (ou dupla no caso das meninas) a recupere. Logo, em meio ao processo organizacional, os dribles, além de conter em si o objetivo final da disputa, tendem a ser curtos, com constantes mudanças de direção. E, devido a influência do terreno (quadra de cimento) que faz a bola rolar mais, a utilização da sola dos pés para controlar a bola no momento da ação, é recurso iminente (quase que obrigatório) para aqueles que apresentam um mínimo de competência interpretativa sobre a lógica tática contextual exigida (ação mais característica do futsal do que do futebol, por exemplo).

Quanto à interação dos jogadores no ambiente do jogo, é possível notar que principalmente o menino faz do jogo um campo de teste. Não basta para ele driblar, mas sim tentar executar dribles difíceis. O ambiente sem coação externa do jogo lhe é próprio para testar as ações das quais não se tem pleno controle, pode-se errar, sobretudo nesse jogo em particular (jogo curto de intervalo) em que a ludicidade (liberdade de expressão) é exacerbada, perfazendo-se em espaço profícuo para o inédito, para a criação de jogadas dantes nunca vistas. Portanto, a criatividade não é fruto do nada, mas sim, curiosidade aguçada decorrente do aperfeiçoamento/amadurecimento de níveis de consciência daquilo em que se está envolvido.

#### **4.2.5. Unidade complexa 5 – jogo: Cada um por si**

<p><b>Condições externas:</b> Numa quadra poliesportiva, localizada no alto de um bairro no meio de uma praça, 3 meninos realizam um pequeno jogo com uma bola de borracha pequena nos pés.</p>
---

**Regras:** Neste jogo também, um deles é goleiro, mas não joga para nenhum time, ou seja, é neutro, e os outros são adversários um do outro, disputando a posse da bola por meio de dribles. Antes de começarem, escuto-os combinar uma regra; quem fizer dois gols vira goleiro. O campo não tem limites laterais e nas regras do jogo consta-se faltas e outras infrações iguais as presentes no futebol oficial, mas não existe um juiz, assim, nos momentos que observo o jogo, sempre que ocorre um encontrão mais forte o jogador pede falta e o outro concorda. Enquanto os observo, aconteceram muitas situações faltosas e nenhuma reclamação por discordância quanto a sua marcação.

**Jogadores e seus Esquemas motrizes:** No decorrer do jogo acontecem dribles que atravessam os limites da quadra, invadem a grama inclinada, e até em uma das situações que observo, eles driblam na escada que dá acesso à quadra. No desenrolar do jogo muitos dribles ocorrem e junto com eles gols.

#### 4.2.5.1. Análise inferencial da unidade complexa 5:

A quadra cimentada tradicionalmente projetada à prática de quatro modalidades esportivas é chamada de poliesportiva. Porém, uma observação mais atenciosa às práticas que nela ocorrem me permite denominá-la poli-lúdicas. Poliesportiva não é um nome adequado, principalmente, quando quem a utiliza são crianças desejosas por jogo e satisfação.

Esse é o caso do jogo/brincadeira Cada um por si, um dos mais tradicionais jogos da Família dos jogos de bola com os pés. Essa unidade complexa também pode ser vista como um “meio jogo de futebol”, em que aparentemente quase todas as habilidades específicas requisitadas nessa unidade complexa são também exigidas no jogo de futebol (com exceção do passe).

Notem as semelhanças: com o uso dos pés os jogadores devem controlar a bola, vencer seus adversários, valendo-se para isso de dribles, controles e conduções de bola, finalizando-a por intermédio de chutes, que devem objetivar ultrapassar o alvo (uma trave, concreta ou imaginária, constituída de três pedaços de retas, que dispostas em comunhão com o chão perfazem um retângulo).

Como visto acima, é fácil constatar que jogar Cada um por si é jogar futebol, e jogar futebol é, em termos – essência -, jogar Cada um por si. Em meio ao processo sistêmico particular de organização do jogo/brincadeira Cada um por si, fica evidente a existência das semelhanças de família (traços/elos familiares), porém as condições externas e as regras específicas dessa unidade complexa engendram o desenvolvimento de condutas motoras



(emergências), específicas para responder às circunstâncias geradas unicamente por esse jogo – garantindo sua auto-afirmação.

Por exemplo, quando os jogadores estão driblando em terreno inclinado, ou mesmo nos degraus da escada - condições (externas) estas que não existem no jogo/esporte futebol, por exemplo -, representam condutas motoras particulares, frutos da interação das estruturas sistêmicas do jogo/brincadeira Cada um por si. Além da impossibilidade de se recorrer a passes de bola para os companheiros, pois, nesta unidade complexa, segundo suas regras, eles não existem.

Logo, posso dizer que as qualidades que permitem reunir (integrar) essa manifestação de jogo à Família dos jogos de bola com os pés, não são apenas e exclusivamente as habilidades aparentes desenvolvidas pelo manejo da bola com os membros inferiores, mas sim o seu padrão organizacional.

O padrão organizacional do jogo Cada um por si é o mesmo do jogo/esporte Futebol e dos outros jogos pertencentes à Família dos jogos de bola com os pés, porém as condutas motoras, desencadeadas pelo processo organizacional, configuram-se habilidades particulares, as quais tendem sempre a tentativa de trazer ordem à desordem do jogo.

O campo aparentemente não tendo limites, poderia me levar a incorrer no erro de dizer que o jogo apresenta apenas duas regras, sendo elas: o uso indispensável dos pés e o objetivo de marcar o gol no alvo fixo protegido por um jogador/goleiro. Todavia, quando os jogadores concordam com a marcação de faltas sem a necessidade para isso de um árbitro, evidencia profícuos conteúdos latentes relativos ao envolvimento dos jogadores com o jogo, pois o respeito às regras do jogo é condição imprescindível para a efetiva criação de um ambiente de jogo e desenvolvimento do mesmo. Bem como, a evidência de mais algumas características semelhantes que justificam e fortalecem o elo de interdependência dessa unidade complexa com o jogo/esporte Futebol (sem falar dos demais jogos da Família dos jogos de bola com os pés).

#### 4.2.6. Unidade complexa 6 – jogo: Embaixadinhas

<p><b>Condições externas:</b> numa quadra poliesportiva, um menino brinca sozinho de controlar uma bola de borracha pequena, num intervalo para discussão no meio do jogo de driblinho.</p> <p><b>Regra:</b> a regra é não deixar a bola cair no chão usando apenas os pés para controlá-la.</p>
--

**Jogador e seus Esquemas motrizes:** enquanto o jogo de driblinho está paralisado, o menino fica brincando com a bola nos pés enquanto argumenta, discute e opina. Ele controla a bola com os pés, executando para isso chutes fracos e delicados na bola, para que ela não suba muito e saia do seu controle.

#### **4.2.6.1. Análise inferencial da unidade complexa 6:**

As circunstâncias dessa unidade complexa são muito interessantes, pois no meio de um jogo, em decorrência de uma pausa, um dos jogadores cria um outro jogo. Um jogo individual, configurando-se num embate entre ele e a bola. Seu único objetivo, com o qual a vencer, é mantê-la sobre controle. Deixá-la cair no chão é sua derrota.

Um jogo/brincadeira de Embaixadas é singular na Família dos jogos de bola com os pés, principalmente, devido ao fato de que as condutas motoras requeridas e produzidas em meio às interações sistêmicas contextuais, não se configuram em habilidades específicas, diretamente relacionadas às exigidas pelo Futebol (e em algumas outras manifestações de jogos pertencentes à Família), diferentemente do chute e passe, por exemplo, analisados nos jogos/brincadeiras de Chute a gol e Um Toque, respectivamente.

Na interação das estruturas sistêmicas, para se atingir o objetivo do jogo de embaixadas, o jogador produz emergentes condutas motoras, expressas por meio da habilidade de controlar a bola no alto, sem deixá-la cair no chão. Essa ação não precisamente seria a mais utilizada no jogo/esporte Futebol. Na verdade, à medida que o jogador vai adquirindo mais competência interpretativa em relação à lógica tática do jogo de Futebol, ele passará a dominar mais a bola para o chão do que a mantendo no alto (fato de mantê-la no alto facilitaria o desarme do adversário).

Pelo foco integrativo, controlar a bola, manejando-a com os pés (adquirindo intimidade com ela, como se fala na gíria do futebol) é premissa básica de qualquer jogo com a bola nos pés, estabelecendo desta feita que o jogo de embaixada está contido em todos as demais unidades complexas, solidificando seus fortes laços de interdependência.

Posso ainda destacar o fato de que alguns jogadores acabam criando variações de dribles (como o chapéu), ou mesmo algumas finalizações de bola que chegam pelo alto, valendo-se para isso de ações (habilidades) muito semelhantes às requeridas pelo jogo de embaixadas, porém com objetivos díspares.

Assim sendo, o foco auto-afirmativo de análise me leva a inferir que as habilidades motoras (que no bojo das interações sistêmicas se expressam na forma de condutas motoras) exigidas para resolver o problema do jogo, não são diretamente as mesmas solicitadas num jogo de futebol (para resolver o seu problema), ou seja, são diferentes.

Quanto ao foco organizacional, é possível discorrer sobre o que é explícito na ação do jogador, sua competência interpretativa. O jogador sabe como bater na bola e produzir, como resultado, o seu controle, pois apresenta esquemas motrizes (habilidades motoras; esquemas possíveis) em seu acervo de possibilidades de respostas (ações), que lhe permitem ter relativo sucesso no jogo, mas isso não quer dizer que o jogo de Embaixadinhas exija pré-requisitos - pois a disputa se dá entre o jogador e a bola, e controlar a bola no alto, mesmo que apenas uma vez, pode ser considerada, pelo jogador, uma vitória inicial. Porém, é importante destacar que a simples mudança das qualidades do objeto de intermediação do jogo (a bola), acarretaria de imediato a necessidade de ajuste nas estruturas sistêmicas, especialmente no que concerne os esquemas motrizes (esquemas motores de ação, os quais geram as habilidades motoras).

#### 4.2.7. Unidade complexa 7 – jogo: Gol a gol

**Condições externas:** Após o término do jogo de driblinho, eles iniciam então o gol a gol na mesma quadra de futsal no meio da praça. Eles jogam o gol a gol com a mesma bola de borracha pequena que estavam usando nos jogos anteriores.

**Regras:** o jogo comporta apenas dois jogadores, sendo que cada um toma conta de um gol. O objetivo é marcar gol através de chutes que podem ser efetuados antes do meio de campo. Os jogadores podem usar as mãos para defender a bola chutada, porém só podem marcar gol com os pés. O que perder o jogo deve dar lugar ao que está esperando, e assim recomeçar o jogo de gol a gol em sua segunda e última rodada.

**Jogadores e seus Esquemas motrizes:** Como a bola é pequena e eles estão descalços, os meninos primeiramente levantam a bola com os pés antes de chutá-la da metade do seu campo para o gol do adversário. Uma outra forma de chutar que observo é a de bico, em que os meninos chutam o meio da bola com o dedão do pé. No segundo jogo, o menino que estava de fora - e agora entrou -, não chuta lá do seu gol como os outros estavam fazendo, mas leva a bola com os pés até próximo a linha que divide o campo ao meio e lá levanta a bola fazendo embaixadas, procurando dominar a bola até deixá-la quicando na sua frente pronta para o chute. Esta jogada ocasiona várias vezes uma situação de contra ataque, em que o goleiro defende e já no meio da defesa (geralmente de uma bola alta) ajeita a bola quicando para um chute rápido, pegando o goleiro adversário fora do gol – ele foi até o meio para chutar. Os gols são muito comemorados e geram motivos para a explicação de como foram feitos após o término do jogo. Ouço o menino explicar para o que perdeu, como ele chutou e porque o encobriu duas vezes: *“Eu ergui a bola por que você estava*

*adiantado” ; “Chutei colocado para a bola não subir muito”. E é por intermédio dessa jogada de contra ataque que acontece o primeiro gol.*

#### **4.2.7.1. Análise inferencial da unidade complexa 7:**

Esse jogo/brincadeira denominado Gol a gol em comparação com o jogo/esporte Futebol, por exemplo, tem em comum os alvos, além do manejo da bola com os pés, mas suas regras desencadeiam desenvolvimentos díspares.

Desse modo, as condutas motoras expressas na forma de chutes na bola em direção a um alvo, comum nos dois jogos, acabam por evidenciar as características integrativas do pequeno jogo/brincadeira à Família dos jogos de bola com os pés. Enquanto que suas regras e condições externas, à medida que interagem entre si, e com os jogadores e seus esquemas motrizes, ratificam sua autonomia, garantindo sua auto-afirmação como jogo/brincadeira irreduzível.

Porém, por meio da análise inferencial em seu foco organizacional posso entrever com mais detalhes as características auto-afirmativas e integrativas, advinda da interação de suas estruturas sistêmicas.

A bola pequena de borracha e a quadra de cimento ao longo do processo de interação exigem que os jogadores descubram (criem) formas de chutes para que possam atingir os objetivos do jogo, soluções essas que podem ser utilizadas em outros jogos de bola com os pés.

Contudo, posso a partir dessa análise confirmar o fato de que alterações em uma, ou mais estruturas sistêmicas desse jogo/brincadeira acarretaria a produção de emergências diferentes - refletiria condutas motoras diferentes. Por exemplo, uma bola maior, um terreno mais macio, traves maiores ou menores, produziriam outros tipos de chute, porém todos seriam compartilhados com outros jogos que exigem situações semelhantes para finalização, pois o padrão organizacional continua sendo o mesmo, e quanto maior a diversidade de respostas que o jogador trouxer para os jogos, potencializa-se em muito suas chances de responder mais prontamente às circunstâncias engendradas no interior da dinâmica organizacional dos jogos – aproximando cada vez mais pensamento e ação.

Em uma dessas criações é possível evidenciar o jogo de embaixadas sendo utilizado literalmente como forma de proporcionar melhores condições para um chute alto. Como a

regra do jogo/brincadeira Gol a Gol não permite invasão de campo, os jogadores têm espaço e tempo para executar embaixadas e se preparar adequadamente antes do chute.

Essa ação, num jogo em que a invasão do campo adversário faz parte da regra, não é utilizada com muita frequência, pois as circunstâncias desencadeadas no processo de organização não as exigem - como é o caso particular do jogo/esporte futebol. Contudo se as condições externas são muito adversas é comum encontrar esse tipo de preparação não só para chute de finalização como também no momento das trocas de passes. Um jogo de invasão em que isto acontece com muita frequência, logo que os jogadores entendem sua dinâmica organizacional e lógica tática, é o beach soccer (Futebol de praia - areia).

Os jogadores, ao passo que adquirem maior competência interpretativa sobre o jogo, conseguem construir suas condutas motoras (emergências) a partir das respostas dadas pelo adversário, perfazendo-se assim o contra-ataque.

Nesta unidade complexa – irreduzível - em particular, os jogadores encontram no ambiente de jogo espaço para explicar a sua ação. À medida que o jogador explica o que fez e porquê, denota, além do seu grau de envolvimento (interação) com o jogo, a compreensão de sua ação. Não é mais um fazer repetitivo, automatizado e mecânico, mas uma ação interpretativa a qual demonstram o seu entendimento sobre os problemas gerados pelas circunstâncias da unidade complexa, além das habilidades utilizadas para resolvê-los – denotando competência. Destarte é uma ação autônoma e carregada de significados para aquele que a executou, logo posso dizer que o jogo permitiu que os jogadores humanizassem seus gestos, passando a ser sujeitos produtores de seus respectivos conhecimentos, ao mesmo tempo em que ampliam suas respectivas competências interpretativas.

É possível evidenciar esse fato acontecendo nesse jogo/brincadeira em específico, quando um dos jogadores já defendia o chute do jogador adversário, ajeitando a bola para si (fazendo-a quicar) de forma que sua resposta fosse mais rápida e eficaz, tornando-se eficiente à medida que ele se conscientizava de sua ação. Adquiri-se consciência das ações quando se pode explicá-las, e isso um dos jogadores faz explicitamente.

Importante salientar que esta conduta motora é muito semelhante às exigidas em algumas circunstâncias do jogo/esporte Futebol, ou no jogo/brincadeira de Pelada, em que,

principalmente, os atacantes precisam dominar a bola e ao mesmo tempo já ajeitá-la para finalização ao gol.

#### 4.2.8. Unidades complexas 8 e 9 – jogo: Chute a gol (A) e (B)

##### Unidade complexa 8 - Jogo: Chute a gol (A)

**Condições externas:** Em meio às minhas andanças, encontro em uma quadra de futsal de uma praça esportiva numa cidade do interior do estado de São Paulo, três meninos brincando de chutar a bola de borracha pequena no gol.

**Regras:** No pequeno jogo um deles é goleiro e os outros revezam os chutes ao gol. A regra manifesta é a de quem fizer o gol se transforma em goleiro, e o que estava no gol vira chutador. Depois de algum tempo, decidem mudar o jogo para driblinho.

**Jogadores e seus Esquemas motrizes:** O goleiro se atira nas bolas e tenta impedir os gols. Ele cai de um lado e do outro sem se machucar ou ralar seu corpo no cimento da quadra, e isto se repete com os três que revezam o gol. Observo muitos chutes, e a cada chute um suspiro ou vibração de quem chutou.

##### Unidade complexa 9 – jogo: Chute a gol (B)

**Condições externas:** Em uma praça arborizada e gramada, dois meninos em plena tarde de domingo, brincam com uma bola ao lado de uma quadra. A bola é de plástico, pequena e leve. Um dos meninos chuta a bola e o outro é goleiro. O que assume às vezes de goleiro está sobre um canteiro com grama, e o gol defendido por ele é demarcado com chinelos ao lado de um par de árvores. Já o chutador se encontra na parte calçada da praça.

**Regras:** Eles não contam número de gols, nem ao menos quantidades de defesas, apenas um chuta e outro defende a bola. Repetindo inúmeras vezes estas ações sem trocar de função. Apesar do gol não ter os seus limites precisamente demarcados, o menino chutador comemora o gol quando a bola passa a certa distância do goleiro – sem reclamação do mesmo dizendo que não foi gol, pelo contrário, com sua indignação por não ter defendido a bola. Já quando observo que a bola passa a uma distância um pouco maior, nem o menino chutador nem o menino goleiro falam nada e o jogo continua.

**Jogadores e seus Esquemas motrizes:** O goleiro ensaia diversos saltos à medida que o chutador desfere potentes e curvilíneos chutes. Devido a bola ser leve e o menino chutador imprimir força nos seus chutes, a bola sobe, o que leva sempre o goleiro a se atirar para tentar defendê-la. Assim, depois de mais um chute, a bola passa sob o corpo do goleiro que se atirou e esticou todo, mas foi enganado pela curva da bola, que subiu e depois caiu de repente. Num certo momento o menino chutador pára a bola e começa a narrar sua jogada. Imitando a voz de um conhecido narrador esportivo, ele passa a ser um jogador de futebol profissional: - *Se prepara Roberto Carlos. Solta a bomba e... gooooooollllll!!! É do Brasiiiiiiii!!!* Após mais alguns chutes, tanto com a bola parada, rolando e quicando, eles param o jogo.

#### 4.2.8.1. Análise inferencial das unidades complexas 8 e 9:

Finalizo minhas análises inferenciais com essas duas unidades complexas que apresentam peculiaridades muito semelhantes, comparando-as entre si e com os demais jogos da Família dos jogos de bola com os pés.

Na essência esta análise trilhará os mesmos rumos adotados para as inferências realizadas entre o futebol e o jogo/brincadeira de Pelada, pois as duas unidades complexas apresentam os mesmos objetivos finais, a grande maioria das regras e as mesmas habilidades motoras específicas para o seu desenvolvimento.

Porém, como será possível observar a seguir os jogadores e as condições externas diferentes desencadearão uma organização específica em cada uma das unidades complexas, ocasionando o desenvolvimento de condutas motoras diferentes - apesar de semelhantes - ao longo do processo interacional das estruturas sistêmicas.

Primeiramente, em relação ao foco de análise auto-afirmativo e integrativo, nota-se que as duas unidades complexas apresentam características que podem ser encontradas também no jogo/esporte futebol e em outros jogos/brincadeiras da Família dos jogos de bola com os pés, como o Gol a gol, e que, simultaneamente, é possível entrever outras particularidades, tanto nas regras e condições externas quanto aos jogadores (diferentes) que conferem a cada unidade complexa sua respectiva autonomia, identidade singular e irredutibilidade.

Chutar a bola ao gol é uma situação muito comum na maioria dos jogos de bola com os pés. Posso dizer então, que a habilidade motora de chutar a bola nestes dois jogos/brincadeiras analisados, é a mesma requerida no jogo/esporte Futebol, na Pelada, no Gol a Gol, na Rebatida, no Golzinho Japonês... Porém, em cada um desses jogos as circunstâncias geradas pelo processo organizacional das estruturas sistêmicas, acabam exigindo formas diferentes de chute como respostas para cada problema de finalização nos jogos. Ou seja, esses chutes (habilidades motoras adquiridas pelo humano) díspares no bojo das interações sistêmicas configuram as condutas motoras produzidas pela unidade complexa. Então, a habilidade motora de chutar passa a ser conduta motora, quando entendida enquanto respostas às circunstâncias requeridas em cada jogo.

Sendo assim, posso analisar dois jogos muito semelhantes para novamente mostrar o quanto eles são diferentes, porém, suas diferenças, longe de serem excludentes, produzem uma rica diversidade de condutas motoras (emergências) compartilhadas no interior do

padrão organizacional da Família dos jogos de bola com os pés, pois, como acima salientei, essas condutas motoras são produzidas a partir da habilidade motora de chutar – interiorizada na forma de esquemas motrizes.

Desse modo, é plausível analisar o fato de que o objeto de intermediação do jogo (a bola), influencia decisivamente na construção de condutas motoras diferentes de um jogo para o outro, por conseguinte, adquire-se habilidades motoras específicas (chutes) também diferentes.

Na unidade complexa 8 os jogadores chutam uma pequena bola de borracha, no jogo 9 se valem de uma bola também pequena, porém, de plástico e leve. A interação dos jogadores e seus indissociáveis esquemas motrizes com a bola não será igual, conseqüentemente para chutar uma bola mais leve ou mais pesada, parada, rolando ou quicando, e se atingir o alvo com sucesso, os jogadores necessitam ajustar seus esquemas de ação; por processos de assimilação e acomodação eles adaptam seus esquemas a fim de responder às exigências (necessidades) do jogo.

Esse ajuste será mais rápido e eficaz dependendo do acervo de possibilidades de respostas (possíveis), construído ao longo de inúmeras experiências acumuladas, que cada jogador traz consigo. Logo, chutar bolas diferentes produzirá uma maior diversidade de chutes; consideração esta muito interessante quanto penso que, por exemplo, o jogo de futebol, ou mesmo a pelada (além de alguns outros jogos da Família), pelas suas circunstâncias organizacionais engendradas, acabam exigindo sempre situações diferentes para finalizações com chutes, desse modo jogadores possuidores de um rico vocabulário (acervo) de respostas para situações semelhantes poderão construir respostas eficazes em menor tempo.

Ainda em relação à interação organizacional entre jogador e a bola para se atingir o alvo, é importante salientar que este processo é todo particular. O jogador desfere seus chutes e vai adquirindo consciência da sua ação, ou melhor, vai experimentando seus chutes e analisando seus resultados, como é possível destacar nas duas unidades complexas analisadas.

A mesma reflexão pode ser feita no tocante às ações necessárias para se defender o alvo. O jogador/goleiro analisa a trajetória da bola para tentar interceptá-la. Nas unidades complexas aqui analisadas se nota que é muito difícil defender, por exemplo, uma bola leve



que muda constantemente de direção após o chute (exigindo para isso um mínimo de esforço sensível e inteligível do jogador), do que uma bola de borracha, que devido seu peso e tamanho só mudará de direção quando o jogador criar (descobrir) formas diferentes de bater (interagir) na bola no momento do chute.

Assim, à medida que crescer a consciência do jogador sobre sua ação, aperfeiçoando sua competência interpretativa para compreender o jogo, suas condutas motoras adquirem cada vez mais eficiência – e ao mesmo tempo, amplia-se seu repertório de chutes (base, alicerce, para construção de futuras novas condutas motoras, assim que solicitadas, quer nesse mesmo jogo ou em outro em que se inserem chutes em circunstâncias semelhantes).

#### **4.3. Considerações sobre as análises inferenciais**

Em síntese posso inferir que no interior da Família dos jogos de bola com os pés encontro semelhanças e diferenças entre as várias manifestações de jogos existentes. Por exemplo, ao comparar o futebol e os dois últimos jogos de chute a gol – ou mesmo a Rebatida, o Chute na Trave, entre outros -, noto que os dois apresentam como semelhanças (entre outras) a necessidade de utilização da habilidade motoras específicas de chutar. Desse modo, o jogador como pré-requisito para jogar pode já possuir em seu acervo de possibilidade de respostas esta habilidade motora específica – em decorrência de sua história de vida -, ou então, adquiri-la por intermédio da combinação das suas habilidades inespecíficas para os jogos de bola com os pés – as quais podem ser consideradas “matéria-prima” para as habilidades específicas.

Porém, em decorrência do processo organizacional sistêmico desencadeado pelos desequilíbrios provenientes da ação de jogar os jogos, acarretar-se-á a produção de condutas motoras específicas e peculiares a cada manifestação, ou seja, ao mesmo tempo em que a habilidade de chutar é a mesma (semelhantes), ao passo que o jogo se desenrola, produz-se chutes diferentes, com intenções diferentes, com resultados diferentes.

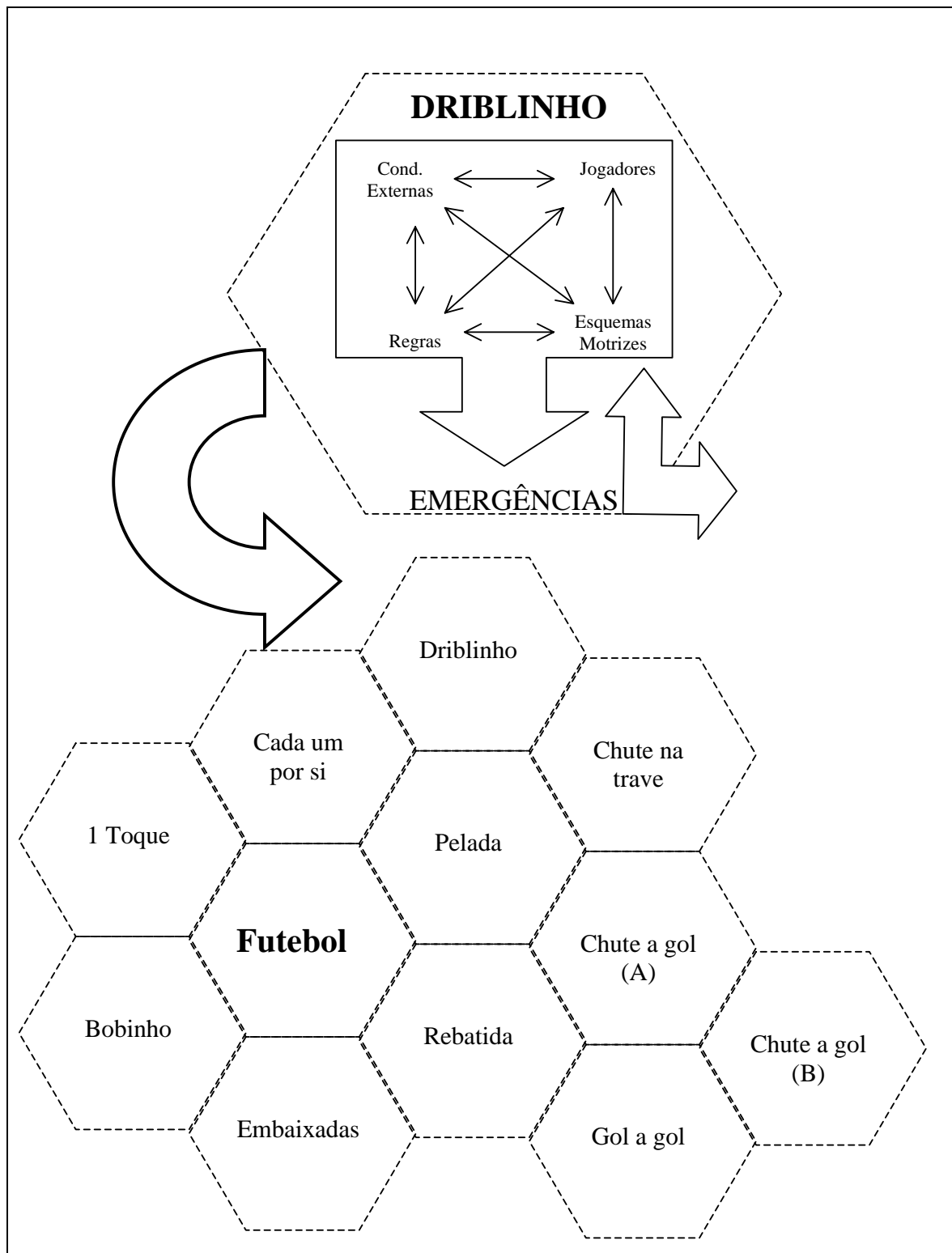
Enfim, tenho a mesma habilidade motora engendrando condutas motoras diferentes, decorrentes do contexto em que são utilizadas, ao mesmo tempo em que por retroalimentação (ação recursiva) se tem uma reorganização dos esquemas motrizes do jogador, juntamente com um refinamento (aperfeiçoamento) de suas habilidades.

Sendo assim, a cada novo problema resolvido, o jogador já não é o mesmo, simultaneamente, também o sistema (unidade complexa/jogo), pois os esquemas motrizes dos jogadores foram reordenados (reorganizados/refinados); ou seja, pelo menos uma das estruturas padrões do sistema se modificou, conseqüentemente, todo o sistema sofrerá alterações, sendo a primeira delas a possibilidade de produção de novas condutas motoras (enriquecendo o acervo de possibilidades de respostas).

Como pode ser visto nos esquemas representativos abaixo, que indicam, inicialmente as estruturas padrões interiores de cada unidade complexa interagindo e, assim, em meio ao processo sistêmico organizacional se produz emergências particulares – na forma de condutas motoras – sendo que recursivamente (por retroalimentação) as emergências produzidas acabam por concomitantemente modificar a unidade complexa em questão, e os demais jogos pertencentes à Família dos Jogos de bola com os pés. Já a parte inferior do esquema apresenta o agrupamento das unidades complexas, evidenciando a permeabilidade dos sistemas (jogos) - por meio de linhas pontilhadas -, possibilitando esse compartilhar das emergências no bojo da Família dos jogos de bola com os pés.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Importante destacar que é possível encontrar semelhanças de família em outros jogos, mesmo que praticados predominantemente com as mãos, evidenciando o extrapolar do padrão organizacional sistêmico descrito para além da Família dos jogos de bola com os pés, o que me permite inferir sobre o fato de que é possível aprender várias manifestações de jogos ao mesmo tempo, principalmente os jogos coletivos em que há invasão de territórios, como já advertia Garganta (1998), Graça (1998), Griffin et all (1997), Oslin (1996), Bayer (1994), entre outros.



Esquema representativo de todo o processo organizacional sistêmico da Família dos jogos de bola com os pés.

Nesta esteira, a partir desse estudo, penso a habilidade motora (o movimento descontextualizado) preterida em favor das condutas motoras (ação motora contextualizada), justificando uma pedagogia que parta das intenções do jogo – jogado e jogante - e não de suas habilidades – técnicas/padrões de movimento; que priorize por meio de ações metodológicas não o aprendizado de movimentos, mas sim a compreensão da lógica tática e organizacional de cada jogo; que tenha como principal princípio pedagógico a inclusão de todos, pois aprende-se a jogar sem a prerrogativa de possuir pré-requisitos - habilidades específicas -, pois as mesmas são construídas pelo jogador em decorrências das exigências e circunstâncias do jogo (logo, são adquiridas de maneira significativa e facilitadas por motivações intrínsecas e tomadas de decisões).

Entrementes, cria-se um ambiente para o desenvolvimento da inteligência para o jogo, à medida que os jogadores ampliam suas respectivas competências para interpretar (ler) o jogo, adquirindo, conseqüentemente, autonomia, em meio à diversidade de soluções adquiridas para os problemas dos jogos de bola com os pés.

Esse é o poder do jogo: sua capacidade de produzir diversidade ao mesmo tempo em que faz brotar dialógica autonomia, ao proporcionar que o encanto e o embate com o Senhor do Jogo exijam que o jogador, de forma significativa, adquira competência interpretativa, à medida que suas ações lúdicas (agir intencional em ambiente não coercitivo – liberdade de expressão) são cada vez mais possíveis e, concomitantemente, compreendidas por ele.

Por fim, em momento algum pode pairar a dúvida sobre uma possível valorização das semelhanças em detrimentos das diferenças, ou mesmo o contrário, pois, é exatamente em meio a essa complexa relação interdependente, a qual se estabelece entre as diferenças e semelhanças – que permite reunir e diferenciar -, que entrevejo a diversidade e o enriquecimento das premissas da pedagogia do movimento<sup>58</sup>, em consonância com uma premente correção de rota das metodologias de ensino das mais diferentes manifestações de

---

<sup>58</sup> Pedagogia do movimento é a área de concentração de conhecimento da Educação Física que busca estudar o movimento enquanto fenômeno humano – impregnado de sentido e significado para o ser/sujeito-histórico que o realizar a partir de um contexto e de seus ambientes relacionáveis -, logo pode ser investigado a partir de vários vieses, ou seja, a partir de referências teóricas diferentes, tais como os referendados pela hermenêutica/fenomenológica, pela neurologia, pela biologia comportamental, pela psicologia, pela antropologia/social, entre outras. Neste trabalho assume-se como metodologia as áreas do conhecimento que se propõem investigar o desenvolvimento e aprendizagem das habilidades

jogos na Educação Física, coadunando com a emergência de um pensamento sistêmico/complexo, em que se há a valorização da inteligência em movimento (do jogo), ou seja, justificando sua aquisição pela prática corporal.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

“E o fim de todas as nossas explorações será chegar ao lugar de onde saímos e conhecê-lo então pela primeira vez”  
T. S. Eliot

Ao investigar o processo organizacional sistêmico das unidades complexas, encontrei nas várias manifestações de jogos com a bola nos pés traços semelhantes e diferentes, com os quais compreendo que posso os reunir em uma mesma classe (família) e, concomitantemente, diferenciá-los, a partir de um padrão organizacional comum que comporta e contempla processos organizacionais particulares.

Ao se assumir as semelhanças de família, provenientes do padrão organizacional das unidades complexas analisadas, torna-se possível se entrever o fato de que ao se aprender um jogo qualquer realizado com a bola nos pés, estar-se-á contribuindo de maneira efetiva e sistêmica para o aprendizado de todos os jogos pertencentes ao universo da Família dos jogos de bola com os pés.

Esta constatação é sobremaneira importante, pois permite a construção de metodologias que se pautam no ensino de jogos por meio de jogos, além do fato de comungar e alicerçar inúmeras outras inovadoras metodologias existentes (que buscam incessantemente afirmação e aceitação em meio à luta contra metodologias tradicionais/tecnicistas), tais como às amplamente estudadas em um capítulo em específico de minha dissertação (SCAGLIA, 1999) e outras investigadas após sua conclusão.

Já ao se aceitar às diferenças entre os vários jogos da Família dos jogos de bola com os pés, decorrentes de seus particulares processos organizacionais, insiro na discussão sobre pedagogia do movimento e esportes, o fato de que cada uma das unidades complexas pressupõe uma lógica particular, a qual, por sua vez, exige competências interpretativas particulares, desencadeando a necessidade de estudos à cerca das questões relativas à inteligência para o jogo, perspectivando uma pedagogia da autonomia em esportes<sup>59</sup>.

---

<sup>59</sup> Pedagogia da autonomia em esporte, termo utilizado por mim e pelo Professor Adriano de Souza, em apresentação de um tema livre no congresso das Faculdades Integradas Módulo (2002), e quando do desenvolvimento de uma pesquisa qualitativa de análise da inteligência para o jogo, realizado junto à Seleção Brasileira Juvenil de Voleibol, que se sagrou campeã mundial da categoria em 2001 (SCAGLIA, SOUZA, RIZOLA & OLIVEIRA, 2002)

Desse modo, em decorrência das semelhanças e diferenças aqui investigadas procuro contribuir com as reflexões sobre a pedagogia do movimento pautado no emergente paradigma sistêmico, propagadas principalmente na década de 90, por autores como Manuel Sérgio (1991) e Wagner Wey Moreira (1992), entre outros, pois a partir dessa perspectiva, como pedagogo do movimento necessito compreender esse dinâmico padrão organizacional, para saber quais são as características dos jogos que podem classificá-los como membros de uma mesma família, e, depois de reunidos, quais são as qualidades que os distinguem. Ao adquirir esse conhecimento, posso intervir no processo de construção e aprimoramento desses jogos, encontrando nos diferentes tipos de manifestações lúdicas atributos que, valorizados e potencializados, trarão oportunas contribuições ao processo de aprendizagem de todas as manifestações de jogos, quer com a bola nos pés ou não, coadunando em inovadoras metodologias.

Entender o padrão organizacional das unidades complexas se torna então imprescindível na formação dos pedagogos da Educação Física e esportes, pois, didaticamente, possibilitam compreender, de forma sistêmica, que pequenas alterações nas estruturas básicas – condições externas, regras, jogadores e seus esquemas motrizes -, desencadeará profícuas mudanças no sistema como um todo, além de se levar em consideração sua constante retro-alimentação. Conseqüentemente, pelo motivo de que cada unidade complexa (jogo) pertence a um sistema maior, suas emergências, produzidas pelas interações organizacionais, são compartilhadas. Isto acarreta novas mudanças cíclicas em toda teia de jogos, caracterizando, dessa forma, um ecossistema (a Família dos jogos de bola com os pés, ou mesmo a grande Família dos Jogos – perfazendo-se objeto de estudo da Educação Física) interligado por uma rede complexa de unidades.

Assim sendo, na prática, construir uma metodologia que se utilize de jogos/brincadeiras ao longo de seu processo de aprendizagem, mostra-se extremamente coerente, pois estará primando pela produção da diversidade de conhecimentos, aliado ao desenvolvimento das particulares competências interpretativas (individualidades), à medida que os jogadores adquirem autonomia nesse processo.

Nessa perspectiva, por exemplo, aprender futebol não pode se resumir mais ao aprendizado de gestos técnicos estereotipados e descontextualizados de suas razões de ser. As metodologias para a aprendizagem do futebol – e demais manifestações de jogos -

devem levar em consideração todos os demais jogos/brincadeiras pertencentes à Família dos jogos de bola com os pés, pois ele está contido em todos os outros jogos, e estes estão, por sua vez, relativamente, circunscritos nele, ao mesmo tempo em que cada qual mantém suas idiossincrasias e contextos distintos.

Como analogia a estas idéias podemos utilizar a pontual fábula descrita por Italo Calvino (1990), em sua instigante obra *Cidades Invisíveis*, quando o viajante Marco Polo descreve para o imperador Khublai Khan uma ponte, pedra sobre pedra, e é questionado por ele:

- *Mas qual é a pedra que sustenta a ponte? – pergunta Kublai Khan.*
- *A ponte não é sustentada por esta ou aquela pedra – responde Marco -, mas pela curva do arco que estas formam.*
- Kublai Khan permanece em silêncio, refletindo. Depois acrescenta:*
- *Por que falar das pedras? Só o arco me interessa.*
- Polo responde:*
- *Sem pedras o arco não existe.*(CALVINO, 1990, p. 79)

Dessa forma, ao se levar em consideração as pedras (jogos/brincadeiras) e o arco (jogo/esporte Futebol) os quais interagindo dão forma à ponte (Família dos jogos), entrevejo, ao invés de contradições conflitantes, a complexa idéia de complementaridade, a qual, por sua vez, gera vantajosas contribuições na formação de autônomos jogadores, detentores de profícuos e diversificados acervos de possibilidades de respostas.

Não obstante, esses jogadores poderão descobrir por intermédio dessas metodologias, o poder subversivo do jogo. Encontrando seu espaço para, em meio à desordem proveniente do jogo, desvendar o mistério que pressupõe sua ordem a seu modo (a cabo de sua interpretação), ressignificando-os ao sabor de seus desejos e anseios, libertando-se das coações externas e dos ditames de ordem conservadora/tradicional da sociedade (esportiva/educacional).

Portanto, este estudo além de contribuir para a consolidação de uma ofensiva pedagógica mundial para o ensino do esporte, da Educação Física (enquanto área do conhecimento), e, mais especificamente, do jogo – concretizado em suas manifestações, tais como: esportes, danças, brincadeiras, lutas, ginásticas, entre outras possíveis -, ele lança as bases para a construção e consolidação de uma pedagogia do jogar, uma pedagogia do Jogo-Trabalho (FREIRE & SCAGLIA, 2003; SCAGLIA, 2001), sem, contudo, incorrer no



equivoco de pensá-la apenas de forma funcionalista/utilitarista, pois uma pedagogia que engendre metodologias pautadas no jogo, devem partir do pressuposto de que a aprendizagem pelo jogo proporciona que o conhecimento seja adquirido por meio de um processo sistêmico, exclusivamente, dependente do fator interacional de seus jogadores (não mais pela coação ativa do professor/administrador), possibilitando a tomada de consciência de suas ações à medida que têm liberdade para expressar os seus respectivos entendimentos.

Ou seja, os pedagogos que almejam ensinar a partir de jogos, devem se ater menos à condução e tentativa de controle do jogo (resolvendo problemas para os jogadores/alunos), preocupando-se então, mais com a criação de um **ambiente de jogo**, concomitante a sua problematização, para que dessa forma os jogadores (em estado de jogo), adentrem em seu universo, interagindo com suas estruturas, jogando com o Senhor do Jogo, adquirindo competência ao passo que se descobrem Ser do Jogo, convertendo-se em especialistas na cativante arte lúdica/libertária do jogo (deixando com que a forma sobreponha o conteúdo - sem que este se esvaia) e assim, ao final desse processo, regressa do Mundo do Jogo transformado, diferente, mais inteligente devido aos problemas solucionados e experiências vivenciadas.

Finalizo meu trabalho com a expectativa de que sua continuidade se concretize em outros trabalhos investigativos e aplicados. Alicerçando metodologias de ensino de Jogos por meio de jogos e permitindo que cada vez mais crianças sejam enfeitiçadas pela bola, descobrindo assim o poder do jogo, perpetuando a lenda do menino e a bola.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- ALVES, R. “Gestação do futuro”. 2 ed. Campinas: Papirus, 1987.
- \_\_\_\_\_ “A escola com que sempre sonhei sem imaginar que pudesse existir”. Campinas: Papirus, 2001.
- \_\_\_\_\_ “Por uma educação Romântica”. Campinas: Papirus, 2002.
- \_\_\_\_\_ “Livro sem fim”. São Paulo: Loyola, 2002b.
- AMADO, J. “A bola e o goleiro”. São Paulo: Record, 2000.
- ANDRADE, C. D. “Quando é dia de futebol”. Rio de Janeiro: Record, 2002.
- ANTONIO, J. “Afinação da arte de chutar tampinhas”. Belo Horizonte: Formato, 1993.
- AQUINO, R. S. L., “Futebol: uma paixão nacional”. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2002.
- ARIÉS, P. “História social da família e da criança”. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BARDIN, L. “Análise de conteúdo”. Lisboa: edições 70, 1977.
- BALBINO, H. F. “Jogos Desportivos Coletivos e os Estímulos das Inteligências Múltiplas: Bases para uma Proposta em Pedagogia do Esporte.” Faculdade de Educação Física (Dissertação de mestrado) – UNICAMP, 2001
- BACHELARD, G. “A poética do devaneio”. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- BARRIE, J. “Peter Pan: o livro”. São Paulo: FTD, 1995.
- BARTHES, R. “Mitologias”. 10 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- BAYER, C. “O ensino dos desportos colectivos”. Lisboa: Dinalivro, 1994.
- BENJAMIN, W. “Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação”. 5 ed. São Paulo: Summus, 1984.
- BENTO, J. O., GARCIA, R., GRAÇA, A. “Contextos da Pedagogia do Desporto”. Lisboa: Livros Horizonte, 1999.
- BETTI, M. “Educação física e sociedade”. São Paulo: Movimento, 1991.
- \_\_\_\_\_ “Violência em campo: dinheiro, mídia e transgressão às regras no futebol espetáculo”. Ijuí: Unijuí, 1997.
- \_\_\_\_\_ “Janela de vidro: esporte, televisão e Educação Física”. Campinas: Papirus, 1998.
- BOTA, I. COLIBABA-EVULET, D. “Jogos Desportivos Colectivos: teoria e metodologia”. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

- BRONFENBRENNER, U. “A ecologia do desenvolvimento humano: experimentos naturais e planejados”. Porto Alegre: Artmed, 1996.
- BROUGÈRE, G. “Brinquedo e cultura”. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- \_\_\_\_\_ “O Jogo e a educação”. Porto Alegre, Artes Médicas, 1998.
- \_\_\_\_\_ “A criança e a cultura lúdica”. In KISHIMOTO, T. M. (Org.) “ O brincar e suas teorias”. São Paulo: Pioneira, 1998b.
- BRUHNS, H. T. “O corpo parceiro e o corpo adversário”. Campinas: Papyrus, 1993.
- \_\_\_\_\_ “O jogo nas diferentes perspectivas teóricas”. Florianópolis: **Revista Motrivivência**, ano VIII – n. 09, 1996.
- \_\_\_\_\_ “Futebol, capoeira e carnaval: entre as gingas do corpo brasileiro”. Campinas: Papyrus, 2000.
- BUTLER, J. “How would Socrátes teach games?: a constructive approach”. Reston: Joperd, v. 68, n. 9, 1997.
- BUYTENDIJK, U. F. J. J. “O jogo humano”. In GADAMER, H. G. & VOGLER, P. “Nova antropologia”. São Paulo: EPU/Edusp, vol 4, 1974.
- BYINGTON, C. “A riqueza simbólico do futebol”. *Psicologia Atual*, 5 (25) p. 20 – 32, 1982.
- CAILLOIS, R. “Os jogos e os homens”. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALDAS, W. “O pontapé Inicial: memória do futebol brasileiro 1894-1933”. São Paulo: Ibrasa, 1990.
- CALVINO, I. “As cidades invisíveis”. São Paulo: Cia das Letras, 1990.
- CAPRA, F. “O ponto de Mutação”. 22 ed. São Paulo: Cultrix, 2001.
- \_\_\_\_\_ “A teia da vida”. 6 ed. São Paulo: Cultrix/Amana-Key, 2001b.
- CASTRO, J. A. “Histórias da bola: 135 anos da história do futebol”. São Paulo: Edipromo, 1998.
- CASTRO, R. “Estrela Solitária: um brasileiro chamado Garrincha”. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- CHATEAU, J. “O jogo e a criança”. 2 ed. São Paulo: Summus, 1987.
- CLAVER, R. “A bola da paixão”. Belo Horizonte: Formato, 1998.
- CORDEIRO, L. C. “De Edson a Pelé: a infância do rei em Bauru”. São Paulo: DBA, 1997.

- DA MATTA, R. et al. “Universo do Futebol: esporte e sociedade brasileira”. Rio de Janeiro: Pinakotheka, 1982.
- DAOLIO, J. “Cultura, Educação Física e futebol”. Campinas: Unicamp, 1997.
- \_\_\_\_\_ “As contradições do futebol brasileiro”. In CARRANO, P. C. R. “Futebol: paixão e política”. Rio de Janeiro, DP&A, 2000.
- \_\_\_\_\_ “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. 99-103, 2002.
- DUARTE JR., J. F. “Fundamentos estéticos da educação”. 2 ed. Campinas: Papyrus, 1988.
- DUFLO, C. “O jogo de Pascal a Schiller”. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- ECO, U. “Sobre os espelhos e outros ensaios”. 3 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- EIGEN, M., WINCKER, R. “O jogo: as leis naturais que regulam o acaso”. Lisboa: Gradiva, 1989.
- ELIAS, N. & DUNNING, E. “A busca da excitação”. Lisboa: Difel, 1992.
- ELKONIN, “Psicologia do jogo”. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ENDE, M. “A história sem fim”. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FILHO, M. “O negro no futebol brasileiro”. 4 ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.
- FLORENZANO, J. P. “Afonso & Edmundo: a rebeldia no futebol brasileiro”. São Paulo: Musa, 1998.
- FREINET, C. “Pedagogia do bom senso”. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991
- \_\_\_\_\_ “A educação do trabalho”. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FREIRE, J. B. “De corpo e alma”. São Paulo: Summus, 1991.
- \_\_\_\_\_ “Métodos de confinamento engorda (como fazer render mais porcos, galinhas, crianças).” In MOREIRA, W. W. (Org.) “Educação Física & Esportes: perspectivas para o século XXI.” Campinas: Papyrus, 1992.
- \_\_\_\_\_ “Pedagogia do futebol”. Londrina: Mideograf, 1998.
- \_\_\_\_\_ “Inato e adquirido nas condutas motoras”. Campinas: CODESP, 2000.
- \_\_\_\_\_ “Pedagogia do esporte”. In MOREIRA, W. W. e SIMÕES, R. (Orgs.) “Fenômeno esportivo no início de um novo milênio”. Piracicaba: Unimep, 2000b.
- \_\_\_\_\_ “Investigações preliminares sobre o jogo”. Campinas: FEF- UNICAMP (Tese de livre docência), 2001.

- \_\_\_\_\_. “Jogo: entre o riso e o choro”. Campinas: Autores Associados, 2002.
- \_\_\_\_\_. “Questões psicológicas do esporte” In MOREIRA, W. W. e SIMÕES, R. (Orgs.) “Esporte como fator de qualidade de vida”. Piracicaba: Unimep, 2002b.
- FREIRE, J. B., SCAGLIA A. J. “Educação como prática corporal”. São Paulo: Scipione, 2003.
- FRIEDMANN, A. “Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil”. São Paulo: Moderna, 1996.
- GADAMER, H. G. “Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica”. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- GALEANO, E. “Futebol a sol e sombra” Porto Alegre: L&PM, 2002.
- GARGANTA, J. “Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos”. In GRAÇA, A., OLIVEIRA, J. (Org.) “O ensino dos jogos desportivos”. 3 ed. Faculdade de Ciências do Desporto e da Educação Física: Universidade do Porto, 1998.
- GARGANTA, J. “O treino da tática e da técnica nos jogos desportivos à luz do compromisso cognição-ação”. In BARBANTI, V. et all. “Esporte e atividade física: interação entre rendimento e qualidade de vida”. Barueri: Manole, 2002.
- GARGANTA, J. & GRÉHAIGNE, J. F. “A abordagem sistêmica do jogo de futebol: moda ou necessidade”. **Revista Movimento**, v. 10, p. 40-50, 1999.
- GARGANTA, J. & PINTO, J. “O ensino do Futebol”. In GRAÇA, A., OLIVEIRA, J. (Org.) “O ensino dos jogos desportivos”. 3 ed. Faculdade de Ciências do Desporto e da Educação Física: Universidade do Porto, 1998.
- GIULIANOTTI, R. “Sociologia do Futebol: dimensões históricas e socioculturais do esporte das multidões”. São Paulo: Nova Alexandria, 2002.
- GRAÇA, A. “Os comos e os quando no ensino dos jogos desportivos coletivos”. In GRAÇA, A., OLIVEIRA, J. (Org.) “O ensino dos jogos desportivos”. 3 ed. Faculdade de Ciências do Desporto e da Educação Física: Universidade do Porto, 1998.
- GRAÇA, A., OLIVEIRA, J. (Orgs.) “O ensino dos jogos desportivos”. 3 ed. Faculdade de Ciências do Desporto e da Educação Física: Universidade do Porto, 1998.
- GRECO, P. J., BENDA, R. N. (Orgs.) “Iniciação esportiva universal”. Belo Horizonte: Editora UFMG, v. 2., 2000.

- GRIFFIN, L. L., MITCHELL, S. A., OSLIN, J. L. "Teaching sport concepts and skill: a tactical games approach". Champaign: Human Kinetics, 1997.
- HESSE, H. "O jogo das contas de vidro". São Paulo: Record, 1968.
- HOUAISS, A. et.all. "Dicionário Houaiss da língua portuguesa". Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HUIZINGA, J. "Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura" 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- JACQUARD, A. "Elogio da diferença". São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- \_\_\_\_\_ "A herança da liberdade: da animalidade à humanidade". São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- \_\_\_\_\_ "Todos semelhantes, todos diferentes". São Paulo: Augustous, 1993.
- KIDMAN, L. "Developing decision makers: na empowerment approach to coaching". New Zeland: Innovative, 2002
- KISHIMOTO, T. M. "Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação". 5 ed. Petrópolis: Vozes, 1993.
- \_\_\_\_\_ "O Jogo e a educação infantil". São Paulo: Pioneira, 1998.
- \_\_\_\_\_ (Org.) "O brincar e suas teorias" São Paulo: Pioneira, 1998b.
- \_\_\_\_\_ (Org.) "Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação". 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- KLEIN, M. A., AUDININO, S. A. " O Almanaque do Futebol Brasileiro". São Paulo: Ed.Escala,1996.
- KORCZAK, J. "Quando eu voltar a ser criança". São Paulo: Summus, 1981.
- LAUNDER, A G. Play Practice – The Games Approach to Teaching and Coaching Sports. Human Kinetics, Champaign, IL, USA, 2001.
- LEAL, J. C. "Futebol: arte e ofício". Rio de Janeiro: Sprint, 2000.
- LEBOVICI, S., DIATKINE, R. "Significado e função do brinquedo na criança". Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.
- LEIF, J., BRUNELLE, L. "O jogo pelo jogo". Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- LOPES, J. S. L. "A vitória do futebol que incorporou a pelada". **Revista da USP, Dossiê Futebol**. São Paulo, n. 22, p. 64-83, 1994.

- LORENZ, K. "A demolição do homem". São Paulo: Brasiliense, 1986.
- LUCENA, R. F. "O esporte na cidade". Campinas: Autores Associados, 2001.
- LUVISOLO, H. "Saudoso futebol, futebol querido: a ideologia da denúncia". In HEAL, R. SOARES, A. J. LUVISOLO, H. "A invenção do país futebol: mídia, raça e idolatria". Rio de Janeiro, Mauad, 2001.
- MACEDO, L. "Ensaio Construtivistas". São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.
- MACEDO, L., PETTY, A. L. S., PASSOS, N. C. "4 Cores, senha e Dominó". 2 ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.
- \_\_\_\_\_ "Aprender com jogos e situações problemas". Porto Alegre: Artmed, 2000.
- MACHADO, M. M. "A poética do brincar". São Paulo: Loyola, 1998.
- MAGNANI, J. G. C. "Antropologia e Educação Física". In CARVALHO, Y. M., RÚBIO, K. "Educação Física e ciências humanas". São Paulo: Hucitec, 2001.
- MARCELINO, N. C. "Lazer e educação". Campinas: Papyrus, 1987.
- \_\_\_\_\_ "A sala de aula como espaço o 'jogo do saber'". In MORAIS, R. "Sala de aula que espaço é esse?". Campinas: Papyrus, 1988.
- \_\_\_\_\_ "Lúdico: a busca da possibilidade ausente". In MORAIS, R. "Filosofia, Educação e sociedade". Campinas: Papyrus, 1989.
- \_\_\_\_\_ "Pedagogia da Animação". 3 ed. Campinas: Papyrus, 2001.
- MATURANA, H. VARELA, F. J. "De máquinas e seres vivos: autopoiese – a organização do vivo". 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 1997.
- \_\_\_\_\_ "A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana." São Paulo: Palas Athenas, 2001.
- MELO, V. A. "Futebol: que história é essa?!". In CARRANO, P. C. R. "Futebol: paixão e política". Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- MELLO, A. "Psicomotricidade, Educação Física e jogos infantis". 3 ed. São Paulo: Ibrasa, 1989.
- MESQUITA, I. "A instrução e a estruturação das tarefas no treino de voleibol: Estudo experimental no escalão de iniciados femininos". Tese de Doutorado: Universidade do Porto, 1998.
- MIRANDA, S. "Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais". Campinas: Papyrus, 2001

- MONTAGNER, P. C. “A formação do jovem atleta e a pedagogia da aprendizagem esportiva”. Campinas, 1999. Tese (Doutorado) – UNICAMP, 1999.
- MOREIRA, W. W. “Por uma concepção sistêmica na pedagogia do movimento”. In MOREIRA, W. W. (Org.) “Educação Física & esportes: perspectivas para o século XXI”. Campinas: Papyrus, 1992.
- MORIN, E. “O Método III: O conhecimento do conhecimento”. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- \_\_\_\_\_ “A inteligência da Complexidade” 2 ed. São Paulo: Peirópolis, 2000.
- \_\_\_\_\_ “A cabeça bem feita: repensar a reforma reformar o pensamento”. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000b.
- \_\_\_\_\_ “O Método II: a vida da vida”. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- \_\_\_\_\_ “Os sete saberes necessários à educação do futuro”. São Paulo: Cortez, 2001b.
- \_\_\_\_\_ “O Método I: a natureza da natureza”. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- MORRIS, D. “A tribo do futebol”. Men Martins: Europam, 1981.
- MURRAY, B. “Uma história do futebol”. São Paulo: Hedra, 2000.
- NASAR, S. “Uma mente brilhante”. 2 ed. São Paulo: Record, 2002.
- NASCIMENTO, M. “Bola de gude bola de meia” (Xerox)
- NETO, J. M. S. “Visão do jogo: primórdio do futebol no Brasil”. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- OLIVEIRA, P. S. “O que é brinquedo”. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- OSLIN, J. “Tactical approaches to teaching games”. Reston: **Joperd**, v. 67, n. 1, 1996.
- PAES, R. R. “Aprendizagem e competição precoce: o caso do basquetebol”. Campinas: Ed. Unicamp, 1992.
- \_\_\_\_\_ “Educação Física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental”. Canoas: Ulbra, 2001.
- \_\_\_\_\_ “A pedagogia do esporte e os jogos coletivos.” In DE ROSE JR., D. “Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar.” Porto Alegre: Artmed, 2002.
- PESSOA, F. “Poemas”. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.
- \_\_\_\_\_ “Poesia: Álvaro de Campos”. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2002.



- PERREIRA, L. A. M. “Footballmania: uma história social do futebol no Rio de Janeiro - 1902-1938”. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.
- PERRENOUD, P. “Construir as competências desde a escola”. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- PETRAGLIA, I. C. “Edgar Morin: a educação e a complexidade do ser e do saber”. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- PIAGET, J. “A formação do símbolo na criança” 3 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.
- \_\_\_\_\_ “O juízo moral na criança” 2 ed. São Paulo: Summus, 1994.
- \_\_\_\_\_ “Seis estudos de psicologia”. 24 ed. São Paulo: Forense Universitária, 2001.
- PORTO, L. R. & MÁXIMO, J. “A História Ilustrada do Futebol Brasileiro”. São Paulo: Edobras, v. I, 1968.
- \_\_\_\_\_ “A História Ilustrada do Futebol Brasileiro”. São Paulo: Edobras, v. IV, 1968b.
- PRONI, M. W. “A metamorfose do futebol”. Campinas: Unicamp, 2000.
- QUINTANA, M. “Baú de espantos”. São Paulo, Rio de Janeiro: Record/Altaya, 1986.
- REGRAS OFICIAIS DE FUTEBOL DE CAMPO 2000 – 2002. Rio de Janeiro: Sprint, 2000.
- REIS, H. H. B. “Lazer e esporte: a espetacularização do futebol”. In BRUHNS, H. T. (Org.) “Temas sobre lazer”. Campinas: Autores Associados, 2000.
- RODRIGUES, N. “À sombra das chuteiras imortais: crônicas de futebol”. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- \_\_\_\_\_ “A pátria em chuteiras: novas crônicas de futebol”. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- ROSA, S. S. “Brincar, conhecer e ensinar” São Paulo: Cortez, 1998.
- ROSAMILHA, N. “Psicologia do jogo e aprendizagem infantil”. São Paulo: Pioneira, 1979.
- ROUSSEAU, J. J. “Emílio ou Da educação”. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1974.
- SANTANA, W. C. “Futsal: metodologia da participação”. Londrina: Lido, 1996.
- SAVATER, F. “A infância recuperada”. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- SCAGLIA, A. J. “Escolinha de futebol: uma questão pedagógica”. **Revista Motriz** – UNESP – RC, vol. 2, n. 1, 1996.

- \_\_\_\_\_ “O Futebol que se aprende e o Futebol que se ensina”. (Dissertação de Mestrado) Campinas: FEF-UNICAMP, 1999.
- \_\_\_\_\_ “Escola de futebol: uma prática pedagógica”. In NISTA PICOLLO, V. “Pedagogia dos esportes”. Campinas: Papyrus, 1999b.
- \_\_\_\_\_ “Quem inventou o futebol?” São Carlos e Araraquara, em seus respectivos cadernos culturais: Entretanto, em 25 de setembro de 1999c.
- \_\_\_\_\_ “Inquietações pedagógicas: o jogo-trabalho na Educação Física”. In “Escola Curumim: Tateios pedagógicos” Campinas: Escola Curumim, 2001.
- SCAGLIA, A. J., DURAN, M. “Jogo, cultura lúdica e técnica corporal”, 2000 (xerox)
- SCAGLIA, A. J. & SOUZA, A. J. “Pedagogia da autonomia em esportes”. Anais do 1º Congresso das Faculdades Integradas Módulo, Caraguatatuba, 2002.
- SCAGLIA, A. J. & SOUZA, A. J. & RIZOLA, A., & OLIVEIRA, P. R. “Atletas com autonomia aprendem a construir resultados: relato de experiência da preparação específica de inteligência para o jogo realizado com a seleção brasileira feminina juvenil de voleibol em 2001.”. Anais do 2º Congresso Científico Latino Americano da FIEP-UNIMEP, Piracicaba, 2002.
- SCHILLER, F. “A educação estética do homem”. São Paulo: Iluminuras, 1995.
- SÉRGIO, M. “Educação Física ou ciência da motricidade humana”. 2 ed. Campinas: Papyrus, 1991.
- SEVCENKO, N. “Futebol, MetrÓpole e Desatinos”. *Revista da USP, Dossiê Futebol*. São Paulo, n. 22, p. 30-37, 1994.
- SIEDENTOP, D. “Sport Education: quality PE through positive sport experience”. Champaign-USA: Human Kinetics, 1994.
- SILVA, M. A. S. S., GARCIA, M. A. L. e FERRARI, S. C. M. “Memória e brincadeiras na cidade de São Paulo nas primeiras décadas do século XX”. São Paulo: Cortez: CENPEC, 1989.
- SNYDERS, G. “Alunos Felizes”. São Paulo: Paz e Terra, 1993.
- SOARES, A. J. G. “Futebol, malandragem e identidade”. Vitória: SPDC/UFES, 1994.
- \_\_\_\_\_ “História e invenção de tradições no futebol brasileiro”. In HEAL, R. SOARES, A. J. LUVISOLO, H. “A invenção do país futebol: mídia, raça e idolatria”. Rio de Janeiro, Mauad, 2001.

- SOARES, A. J., LUVISOLO, H. "Futebol: a construção histórica do estilo nacional". Campinas: **Revista Brasileira de ciências do esporte**, v. 25, n. 1, p. 129-143, setembro de 2003.
- SÓCRATES. "Fértil imaginação infantil". *Jornal Agora*: São Paulo, 30 de abril 2002, p. B2.
- SOUZA, A. J. "É jogando que se aprende: o caso do voleibol". In NISTA PICCOLO, V. "Pedagogia dos esportes". Campinas: Papyrus, 1999.
- \_\_\_\_\_. "Pedagogia do esporte: Um estudo do conteúdo desenvolvido em escolas de iniciação e equipes de categorias menores do voleibol e as exigências da prática profissional". (Trabalho de monografia) Faculdade de Educação Física: UNICAMP, 1997.
- TAVARES, F. "O processamento da informação nos jogos desportivos". In GRAÇA, A., OLIVEIRA, J. (Org.) "O ensino dos jogos desportivos". 3 ed. Faculdade de Ciências do Desporto e da Educação Física: Universidade do Porto, 1998.
- \_\_\_\_\_. "Análise da estrutura e dinâmica do jogo nos jogos desportivos". In BARBANTI, V. et all. "Esporte e atividade física: interação entre rendimento e qualidade de vida". Barueri: Manole, 2002.
- TOLEDO, L. H. "No país do futebol". Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- \_\_\_\_\_. "Lógicas no futebol". São Paulo: Hucitec-Fapesp, 2002.
- TOQUINHO. "Esse menino". Poligram Record, 1983.
- TOSTÃO. "Futebol globalizado na Ásia". *Jornal Correio Popular*: Campinas, 11 de junho de 2002, p. 7
- TUBINO, M. "O que é esporte". São Paulo: Brasiliense, 1999.
- UNZELTE, C. "O livro de ouro do futebol". São Paulo: Ediouro, 2002.
- VERRÍSSIMO, L. F. "Futebol de rua", in Novaes, C. E., et all. "Para gostar de ler: volume 7 - crônicas". 4. ed., São Paulo: ed Ática, 1986.
- VIGOTSKI, L. S. "A formação social da mente". 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- WERNER, P., BUNKER, D., THORPER, R. "Teaching Games for Understanding – evolution of the model". *Reston: Joperd*, v. 67, n. 1, p. 28-33, 1996.
- WINNICOTT, D. W. "O brincar & a realidade". Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- WITTER, J. S. "O que é futebol". São Paulo: Brasiliense, 1990.

\_\_\_\_\_ “Breve história do futebol brasileiro”. São Paulo: FTD, 1996.

WITTGENSTEIN, L. “Investigações filosóficas”. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

## GLOSSÁRIO

**Acervo de possibilidades de respostas:** representação da idéia de que as respostas (condutas motoras) para resolver problemas do jogo, são armazenadas na forma de esquemas motrizes, e simultaneamente são disponibilizados para resolver problemas em outros ambientes, os quais se inserem em circunstâncias semelhantes.

**Ambiente de jogo:** equivale ao Mundo do Jogo; ambiente próprio onde o fenômeno jogo acontece, e o jogador tem condições de se refestelar enquanto Ser do Jogo.

**Competência interpretativa:** capacidade que o jogador adquire e aperfeiçoa à medida que interage com o jogo. Essa interação é intensa em um ambiente de jogo, o que leva o jogador a desenvolver sua interpretação (leitura do jogo) sobre o mesmo para resolver os problemas que lhes são postos em meio ao processo organizacional do jogo.

**Condições externas:** uma das quatro estruturas sistêmicas padrão do jogo (unidade complexa), a qual equivale (aglutina) todas as condições ambientais/físicas onde o jogo acontece. As condições externas, junto às Regras, são consideradas estruturas particulares no processo organizacional sistêmico das unidades complexas, pois conferem aos jogos, por intermédio de referenciais concretos, sua identidade. Ou seja, a partir das condições externas de um jogo, consigo, na maioria das vezes, saber o tipo (nome) de jogo que está sendo jogado.

**Condutas motoras:** equivale à reorganização (reordenação) de esquemas de ação gerados pelas circunstâncias (contexto) do jogo - neste estudo em particular, pois seu conceito é mais amplo que os requeridos aqui no jogo; as condutas equivalem às emergências produzidas pela interação das estruturas sistêmicas padrão dos jogos (unidade complexa); as condutas motoras visam a resolver os problemas gerados no jogo, logo são movimentos conscientes dirigidos a determinado fim (coordenação da ação), os quais, concomitante e recursivamente (por retroalimentação), enriquecem os esquemas motrizes.

**Ecossistema:** integra os seres vivos – organismos/sistemas - e os ambientes em que vivem, com suas características peculiares, mais as inter-relações que acontecem intra e entre todos os elementos envolvidos no sistema, gerando constantes modificações e superações, em meio à busca constante ao equilíbrio, decorrentes de um ambiente instável.

**Emergências:** produto das interações organizacionais. Neste trabalho em especial assumem a forma de condutas motoras, pois o resultado das interações será o jogar, logo expressos na forma de ações motoras provocadas.

**Esquemas motrizes:** equivalem ao acervo de esquemas de ação construído por intermédio da complexa interação entre as dimensões do humano, ou seja, de seus aspectos motores, cognitivos, afetivos, sociais, morais, estéticos, éticos, etc..., frente as suas necessidades. Assim os esquemas motrizes correspondem a ações – não sendo um termo reducionista como movimento; os esquemas motrizes correspondem às respostas possíveis já existentes, desse modo são frutos, ao mesmo tempo em que sementes, da motricidade humana - motricidade entendida a partir de Freire (1992), quando diz ser essa decorrente de uma ação intencional (humana) que coloca o ser na condição de sujeito histórico. Sendo assim, expressam-se na forma de habilidades (ações) motoras, que irão se transformar em condutas motoras ao passo que são utilizadas para a solução de problemas no jogo.

**Estado de jogo:** é a condição de absorção (concentração) em que o jogador se encontra ao ser envolvido e se envolver com o jogo. É o estado de jogo que garante a condição de entrega total do jogador ao jogo, evidenciando a seriedade própria do jogo, e a certeza de que o jogador está sempre dando o máximo de si para a realização do jogo. Posso dizer que como consequência do estado de jogo que a aprendizagem pelo jogo acontece. Esse estado de jogo é limitado pelos pólos da frivolidade e do êxtase.

**Estruturas sistêmicas:** equivalem às estruturas padrão do sistema, são elas: as Regras, as Condições externas, os Jogadores e seus Esquemas motrizes.

**Família do Jogo:** é composta por manifestações de jogo, agrupadas segundo as semelhanças que guardam entre si. As semelhanças formam células familiares no seio de uma família maior e mais complexa; é uma rede complexa de características que acabam por agrupar diferentes manifestações de jogo em classes de espécies no interior de um mesmo ecossistema.

**Família dos jogos de bola com os pés:** representa o ecossistema que reúne todas as unidades complexas que se valem de uma bola que deve ser manejada com os pés à medida que o jogo acontece.

**Habilidades motoras:** são esquemas de ação; as habilidades motoras são expressões (ações) humanas na forma de movimento (motricidade), as quais permitem com que o homem interaja com o mundo. Evidenciando na maioria das vezes o modo como o ser humano sente este mundo, o interpreta/compreende (simboliza) e interage/age com ele (através de sua motricidade); logo, a grande maioria das habilidades motoras humanas são adquiridas, e caracterizam-se como condutas de adaptação, solucionadoras de problemas no jogo ou na adaptação vital como o trabalho.

**Habilidades motoras específicas:** são as habilidades motoras requeridas em todos os jogos (unidades complexas) da Família dos jogos de bola com os pés para a sua realização. Por exemplo: chute, passe, drible, controle de bola, condução de bola, lançamento, cruzamento...

**Interações organizacionais:** são as interações estabelecidas entre as estruturas sistêmicas padrões, objetivando a produção de emergências. Será exatamente através de interações organizacionais recíprocas entre as Regras (da Rebatida, por exemplo), as Condições externas (uma bola, uma trave e um campo), os jogadores (seus desejos e competências interpretativas) e seus Esquemas Motrizes (esquemas de ação que geram as habilidades motoras), que se engendrará condutas motoras (emergências) como produto interacional – resposta ao problema.

**Leitura do jogo:** é a capacidade adquirida pelo jogador durante o jogo, que lhe permite compreendê-lo. O jogador compreende (para dentro; internaliza) o jogo, e procura explicá-lo através de suas condutas motoras (respostas aos problemas gerados pelo jogo). Essa capacidade caminha par e passo às fases do desenvolvimento, ou seja, jogadores mais velhos anteciparão, cada vez mais cedo, os problemas engendrados pelo jogo.

**Lógica tática:** equivale à compreensão do processo organizacional das unidades complexas. A partir da leitura do jogo compreendo sua lógica tática.

**Mundo do Jogo:** é o local metafórico onde o jogo acontece. O jogo, enquanto fenômeno complexo, representa uma forma de suspensão da realidade (sem caracterizar fuga), gerando um ambiente próprio de jogo, onde os jogadores podem extravasar suas vontades e desejos, testar os seus limites, satisfazer suas necessidades, mas sempre tendo consciência de que estão jogando, e assim que se quiser pode o jogo ser interrompido, caracterizando desse modo uma atividade com um fim em si mesma.

**Padrão organizacional:** todos os jogos, em especial neste trabalho os jogos pertencentes à Família dos jogos de bola com os pés, apresentam quatro estruturas sistêmicas padrão que, ao interagirem de maneira complexa, produzirão emergências – na forma de condutas motoras –, fazendo com que, dessa forma, o jogo aconteça. Sendo assim, posso falar que todos os jogos de bola com os pés tem o mesmo padrão organizacional, porém à medida que as estruturas se modificam (como, por exemplo, mudanças nas condições externas, ou mesmo nas regras), esse processo organizacional engendrará jogos particulares diferentes, contudo todos continuarão reunidos no seio da Família dos jogos de bola com os pés.

**Processo organizacional sistêmico:** neste trabalho é considerado como o processo dinâmico e irreversível que acontece no interior das unidades complexas (jogos), quando da interação entre as estruturas sistêmicas (condições externas, regras, jogadores e seus esquemas motrizes), visando organizá-las. O sistema caótico que é o jogo necessita de constantes organizações, perspectivando trazer ordem ao sistema, porém no jogo – por sua tendência ao caos –, sempre que se estabelece uma ordem (solução a um problema),



concomitantemente, é desencadeado uma nova desordem. Assim o jogo caminha complexamente devido à ordem – desordem – organização - interação.

**Re-significar:** é atribuir novos significados ao tradicional; é dar espaço para o surgimento de novos jogos que advêm dos velhos – tradicionais.

**Senhor do Jogo:** metáfora retirada do livro de Freire (2002), O Jogo entre o riso e o choro; entidade metafórica que representa a figura do tutor no jogo. Foi elaborado para ilustrar a idéia de que somos jogados pelo jogo. O Senhor do Jogo seria então a entidade que controla o ambiente de jogo, gerando o estado de jogo, que envolve o jogador e embala o jogo (seu vai e vem característico; ordem-desordem-organização).

**Ser do Jogo:** representa a figura do jogador, que a partir de uma relação complexa e paradoxal, joga e é jogado pelo jogo. Na perspectiva de jogar, assenhora-se do jogo; assume o poder de ser o dono do jogo, tendo assim liberdade para expressar o seu entendimento (compreensão) e satisfazer os seus desejos (a partir de seu ponto de vista).

**Sistema:** conjunto de estruturas (elementos) que interagem. Nessas constantes interações são produzidas emergências que acabam por modificar o próprio sistema e seu redor. Logo o sistema tende à desordem, vivendo em constantes processos de auto-organização. Os sistemas apresentam tendências integrativas e auto-afirmativas.

**Tendência auto-afirmativa:** são características particulares evidentes num sistema que lhe conferem uma identidade própria (única; singular).

**Tendência integrativa:** são características que todo sistema apresenta, que lhe possibilita integrar-se a um sistema maior.

**Unidades complexas:** representam cada uma das manifestações de jogo. Neste estudo em particular, representam os jogos pertencentes à Família dos jogos de bola com os pés. As unidades complexas por analogias podem ser comparadas às células holomônicas (partes

que contém o todo) de um corpo organizador maior (um ecossistema; a Família dos jogos de bola com os pés, por exemplo).

## ANEXOS

### Observação 1

Inicialmente, identifico que as crianças não estavam simplesmente chutando a bola no gol – dois jogadores descalços ficavam chutando e um outro, também descalço, defendendo o gol, mas logo chegou outro que se posicionou atrás do gol, como que esperando a sua vez de participar.

O jogo, basicamente, parecer ser os dois jogadores juntos contra o goleiro. O goleiro solta a bola e os jogadores com apenas um toque (não podem dominar) trocam passes até achar o melhor momento para o chute ao gol. Se após o chute a bola vai para fora, ponto do goleiro, se entrar no gol é ponto dos jogadores.

Devido a chegada de outra criança escuto eles decidirem rapidamente que o perdedor dará lugar ao outro, o qual, entrará sempre no gol. Portanto, se o goleiro ganhar o jogo – marcar três pontos -, ele sai do gol e vai para a linha, se perder – sofrer três gols -, sai do jogo e dá lugar ao que está esperando.

Em meio às jogadas, às trocas de passes, observo que um vai dando a dica para o outro, no sentido de apontar qual o melhor momento e ângulo para finalizar a bola ao gol.

De repente, chega outra criança, e esta quer burlar as regras, mas é logo contida pelos berros dos outros, assim o estraga-prazer sai do campo dando risada e vai embora com sua bicicleta.

Logo após, chega outro e pede para jogar, as crianças respondem, sem parar de jogar, que ele deve esperar na fila. Agora são dois a esperar, e ficam atrás do gol brincando de brigar, tentando ver quem consegue derrubar quem.

Ao ver que o jogo demorava a acabar, um deles sugere que façam outro jogo – rebatida -, mas, novamente, sem parar o jogo, os de dentro falam não, e o outro de fora não se manifesta.

Uma das crianças ao sair do gol, quase não espera a bola parar e logo se decide pela melhor jogada. Já outra, pensa pouco e finaliza quase todas as bolas que lhe são passadas, independentemente se a bola e o seu corpo se encontram no melhor posicionamento para a finalização. Chega um momento que ele passa a arrematar todos os chutes de trivela – chute com a parte externa do pé.

Muitas finalizações acontecem, e as crianças discutem sempre o resultado do jogo:

- “Tá dois, ô!!!”
- “Não, eu fiz um não se lembra? Tá dois a um, meu!!”
- “Golaaaço!” (um chute certo deferido por um dos garotos que bateu no travessão e entrou)
- “Rogééério.... – diz o garoto que está no gol, após fazer uma defesa mais difícil, numa finalização cara à cara, muito próximo do gol, lembrando o goleiro do São Paulo e da Seleção Brasileira.”

São inúmeros os tipos de chutes que vejo, um diferente do outro. Eles finalizam de trivela, peito de pé, bico, raspa bosta, cavadinha, com a bola quicando, com a bola mais ou menos rolando – devido ao estado do campo -, quase parando, na subida, na descida, de sem pulo – quando goleiro dava uns presentes aos jogadores, jogando a bola alta, assim eles podiam chutar direto sem passar a bola -, ...

As regras são sempre respeitadas, e as crianças não discutem a sua validade, apenas o seu cumprimento, mesmo quando o goleiro perde e é obrigado a “mofar” (gíria do jogo) e ficar mais uma vez no gol.

Prestando mais atenção nos passes, noto o mesmo que nos chutes, sempre acontecem de maneira diferenciada, muitas vezes influenciados pela inclinação natural do campo ou pelos pulos da bola ao quicar, esbarrar e desviar nas barbas de bode.

Quando uma criança dá um passe errado, a outra vem em seu socorro, antes que o goleiro chegue, impedindo assim que o companheiro dê dois toques na bola, o que é estritamente proibido pelas regras, porém, nos raros momentos que isto aconteceu não existiu nenhuma penalidade para esta infração.

Na seqüência de minhas observações, sai um gol diferente (bonito), e os dois jogadores vibram e comemoram imitando os jogadores profissionais. Este aconteceu depois de uma seqüência de passes rápidos e uma finalização seguida de rebote (após difícil defesa) e arremate final do mesmo jogador.

Após este gol, que acabou por decretar mais uma derrota do goleiro ( 3 X 1), os jogadores param para descansar, já o goleiro fica enchendo os outros para voltar ao jogo, mesmo por que dos cinco garotos, apenas os três continuam no jogo, dois pegam suas bicicletas e sobem pela rua que leva ao centro do bairro.

Enquanto os jogadores não se decidem por voltar ao jogo, o terceiro fica chutando a bola no gol, tentando acertar a trave, mesmo após o chute ter de buscar a bola longe, ele repete várias vezes até despertar a atenção de um dos que estavam sentados, que se levanta e começa a disputar com ele os chutes a gol.

Enquanto observo as tentativas de acertar a trave, o que está sentado nota a minha presença. Pega a sua bicicleta e fica rondando a minha volta tentando descobrir o que tanto escrevo. Quando me dou conta ele está ao meu lado, perguntando o que estou fazendo. Comecei a conversar com ele, e logo os dois que estavam jogando correm para conversar também. Pergunto a eles as idades, e eles confirmam que um tem 10, o outro 11 e o último 12 anos. Todos estudam num colégio próximo, e no final das tardes após a aula vem para este campinho brincar de bola, principalmente com esta brincadeira que eles chamam de **Um toque**. Perguntei ainda se conheciam mais brincadeiras e a resposta afirmativa trouxe como exemplos: gol de cabeça, rebatida, escanteio e driblinho. Quanto as disputas de jogos, os meninos foram taxativos em afirmar que neste campinho eles apenas brincam, pois o espaço é muito grande e faz com que se cansem rapidamente. As peladas (os joguinhos) acontecem num campo que fica mais para o interior do bairro, e por sinal fui convidado a assisti-las, além de ganhar a permissão de continuar a minha pesquisa, podendo voltar quando quisesse.

## Observação 2

Numa quadra poliesportiva no meio de uma praça, 6 pessoas, dentre elas duas meninas, jogam futebol. São três contra três, sendo que dois jogam na linha e um é goleiro. Eles jogam com uma bola de futebol que, na quadra dura de cimento, quica muito, ocasionando inúmeras jogadas aéreas.

As duas meninas jogam no mesmo time e completam a equipe com um menino mais velho, que por sinal joga muito bem. Já o outro time é composto por três crianças menores, com a idade entre oito e dez anos, mas que mesmo sendo menores, apresentam certa intimidade com a bola e com a dinâmica do jogo.

O grande que joga no time das meninas, é goleiro-linha, ou seja, atua no gol e na linha, dribla várias vezes os menores, mas não faz gol, e sim ajeita a bola para a finalização

das meninas – depois vim a entender, no andar do jogo e de minha observação, que pela regra convencionada pelo grupo ele não poderia mesmo fazer gols.

Já, os meninos, qualquer que seja a brecha dada pelo grande finalizam. As meninas conseguem dominar a bola, que na quadra rola e quica mais rapidamente, e perdem a bola quase sempre nas suas tentativas de dribles.

Muitos chutes de longe são efetuados ao gol, em decorrência do goleiro, principalmente do time misto, ficar fora do gol.

Em um certo momento, escuto que o jogo está 13 à 11 para os pequenos. E as meninas ficam brava quando o menino grande perde a bola e seu time toma mais um gol.

Os meninos menores vibram muito quando atingem o placar de 15 a 11. Todos pulam em cima do artilheiro, que sai pulando e dando um soco no ar.

Numa das jogadas seguintes o goleiro chuta a bola para cobrar o tiro de meta e acaba marcando o gol, mas todos dizem que não vale gol de goleiro por que tem pouca gente no campo.

Mas um reclama que o goleiro é linha e então pode fazer gol, aí entra o mais velho e diz que na regra do futebol não vale gol de tiro de meta. E todos aceitam imediatamente sem dar continuidade na discussão.

Porém, a discussão e a interrupção do jogo determinam o intervalo, e todos se dirigem a um bar que se localiza em frente a praça que estão jogando, e do meu lugar observo o dono do bar dando água da torneira a todos os meninos sem reclamar.

Quando voltam, as meninas e o mais velho ficam brincando com a bola de driblinho. Mas logo é reiniciado o jogo, só que agora os times invertem o campo.

Logo que o mais velho pega na bola, começa uma seqüência de dribles nos mais novos do time adversário, e a cada drible ele começa a dizer:

*- Ih! Tá fácil! Tá fácil...*

Faz isto até chegar perto do gol e passar a bola para uma das meninas do seu time, que acaba por errar o gol. Os menores vibram com a defesa do goleiro e conseqüente erro da menina. O mais velho dá risada do erro.

Dando continuidade aos seus dribles o maior começa a testar dribles, passa o pé em cima da bola, gira, joga com o calcanhar, tenta passar a bola por baixo das pernas de um dos adversários, até passar a bola para um lado olhando para o outro.

O maior continua a tirar sarro dos menores: *Tá fácil! Tá fácil!!...* e depois desses dribles, o menor driblado tenta dar um bico na canela do driblador, mas o maior escapa ileso e com a bola.

No decorrer do jogo os meninos continuam com a tática de driblar pouco e chutar de longe. Qualquer brecha, com a bola quicando, é motivo para uma tentativa de chute alto.

Em certa altura do jogo as meninas querem colocar a regra que com 20 gols o jogo acaba, mas os outros não aceitam e combinam então 25 gols para finalizar o jogo.

Os menores começam a trocar mais passes. O maior já não corre o campo todo, e pede para as meninas correrem atrás da bola.

Elas então passam a correr mais e por isso pegam mais vezes na bola. Mas nisto o jogo empata em 20 à 20.

Numa das jogadas uma menina erra um chute de voleio (com a bola alta), o menino mais velho pára o jogo e tenta lhe ensinar como executar este movimento, mostrando com seu corpo como ela deveria fazer.

Ela observa e tenta repetir o gesto. Repete-o três vezes, antes que o jogo recomece. Entrementes os meninos ficam observando, imitando e dando palpites sobre esse movimento.

Na continuidade do jogo, o maior começa novamente a correr em todos os lugares que a bola está, isto faz com que ele roube a bola várias vezes dos meninos menores. Assim, logo coloca as meninas em posição perto do gol para marcar os cinco gols que faltam.

Assim, o jogo caminha até o final, com o menino maior jogando sem tirar sarro dos menores, o que faz o jogo acabar 25 para ele e as meninas contra 22 dos menores.

### **Observação 3**

Em meio às minhas andanças, encontro em uma praça da cidade de Paulínia, 3 meninos brincando de chutar a bola no gol. Um deles é goleiro e os outros revezam os chutes ao gol.

A regra clara é a de quem fizer o gol se transforma em goleiro, e o que estava no gol vira chutador.

Observo muitos chutes, e a cada chute um suspiro ou vibração de quem chutou. Já o goleiro se atira nas bolas e tenta impedir os gols. Ele cai de um lado e do outro sem se machucar ou ralar seu corpo no cimento da quadra, e isto se repete com os três que revezam o gol enquanto eu os observo.

Depois de algum tempo, decidem mudar o jogo para driblinho. Dois driblam, disputam a bola, e o outro é goleiro. Antes de começar, escuto eles combinarem a regra de quem fizer dois gols vira goleiro.

O campo não tem limites laterais e os dribles atravessam os limites da quadra, invadem a grama inclinada, e até em uma das situações que observo eles driblam na escada que dá acesso à quadra que fica no meio de uma praça.

As regras do jogo são mais elaboradas que o anterior, pois sempre têm faltas e outras infrações do jogo oficial, mas não tem um juiz, assim, nos momentos que observo o jogo, sempre que ocorre um encontrão mais forte o jogador pede falta e o outro concorda. Enquanto observo aconteceram muitas situações faltosas e nenhuma reclamação por não concordar com a sua marcação.

No desenrolar do jogo muitos dribles aconteceram e junto com eles gols. Mas, depois de um tempo não muito longo, um dos jogadores quer mudar de jogo. Propõe que joguem gol a gol, mas um outro não concorda, e diz preferir jogar basquete então.

Porém, no fim chegam a um acordo, decidem que vão continuar o jogo de driblinho por mais uma rodada, e estabelecem que quem ganhar nesta rodada do driblinho jogará gol a gol com o goleiro que estava jogando, conseqüentemente quem perder no driblinho fica esperando de fora no gol a gol. Outro combinado, é que após duas quedas de gol a gol eles irão mudar o jogo para basquete. Todavia, devo destacar que estes combinados acontecem muito rapidamente, o que paralisa por pouco tempo o jogo de driblinho, tanto é que um dos jogadores fica brincando com a bola no pé enquanto argumenta, discute e opina.

Após o término do jogo de driblinho, eles iniciam então o gol a gol.

Eles jogam o gol a gol com a mesma bola de borracha pequena que estavam usando nos jogos anteriores, mas como ela é pequena e eles estão descalços, os meninos primeiramente levantam a bola com os pés antes de chutá-la da metade do seu campo para o gol do adversário.



Uma outra forma de chutar que observo é a de bico, em que os meninos chutam o meio da bola com o dedão do pé, para que o chute saia com mais força.

Um dos meninos vence a primeira partida fazendo dois gols por cobertura no goleiro. Os gols são muito comemorados e geram motivos para a explicação de como foram feitos após o término do jogo.

Ouçõ o menino explicar para o que perdeu, como ele chutou e porque o encobriu duas vezes:

*“Eu ergui a bola por que você estava adiantado.”*

*“Chutei colocado para a bola não subir muito.”*

O que perdeu deu lugar ao que estava esperando, e recomeça o jogo de gol a gol em sua segunda e última rodada.

Neste jogo, o menino que estava de fora não chuta lá do seu gol como os outros estavam fazendo, mas leva a bola com os pés até próximo a linha que divide o campo ao meio e lá levanta a bola fazendo embaixadas, procurando dominar a bola até deixá-la quicando na frente pronta para o chute.

Esta situação ocasiona várias vezes a situação em que o goleiro defende e já no meio da defesa (geralmente de uma bola alta) ajeita a bola quicando para um chute rápido, pegando o goleiro adversário fora do gol.

E é por intermédio desta jogada que acontece o primeiro gol. Mais alguns chutes e outras buscadadas de bola ladeira abaixo, pois a praça fica no alto do bairro, sai o segundo gol encerrando a partida.

Os meninos passam então a se preparar para o jogo de basquete, e antes mesmo de iniciar o jogo já decidem que o próximo será o três corta. Vale destacar que a bola que irão utilizar para o basquete é a mesma utilizada em todos os jogos anteriores.

#### **Observação 4**

Em uma praça arborizada e gramada, dois meninos em plena tarde de domingo, brincam com uma bola ao lado de uma quadra.

A bola é de plástico, pequena e muito leve. Um dos meninos chuta a bola e o outro é goleiro. O que assume às vezes de goleiro está sobre um canteiro com grama, e o gol

defendido por ele é demarcado com chinelos ao lado de um par de árvores. Já o chutador se encontra na parte calçada da praça.

O goleiro ensaia diversos saltos à medida que o chutador disfire potentes e curvilíneos chutes. Devido a bola ser leve e o menino chutador imprimir força nos seus chutes, a bola sobe, o que leva sempre o goleiro a se atirar para tentar defendê-la.

Eles não contam número de gols, nem ao menos quantidade de defesas, apenas chutam e defendem a bola. Repetindo inúmeras vezes estas ações sem trocar de função.

Apesar do gol não ter os seus limites precisamente demarcados, o menino chutador comemora o gol quando a bola passa a certa distância do goleiro – sem reclamação do mesmo dizendo que não foi gol, pelo contrário, com sua indignação por não ter defendido a bola.

Já quando observo que a bola passa a uma distância um pouco maior, nem o menino chutador nem o menino goleiro falam nada e o jogo continua.

Num certo momento o menino chutador pára a bola e narra:

- *Se prepara Roberto Carlos. Solta a bomba e ... gooooooollllll!! É do Brasiiiiiiii!!!*

A bola passa sob o corpo do goleiro que se atirou e esticou todo, mas foi enganado pela curva da bola, que subiu e depois caiu de repente.

Após mais alguns chutes, tanto com a bola parada, rolando e quicando, eles param o jogo.

Depois, cada um pega um papelão que já estava ao lado e se preparam para escorregar ladeira gramada abaixo. A mesma ladeira que a pouco segundos lhes serviam de alambrado.