



# ATAS DO XII CONGRESSO INTERNACIONAL GALEGO-PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA

BRAGA / UNIVERSIDADE DO MINHO  
CAMPUS DE GUALTAR / 11 - 13 SETEMBRO 2013

**ORGANIZADORES:**

Bento D. Silva; Leandro S. Almeida; Alfonso Barca; Manuel Peralbo; Amanda Franco & Ricardo Monginho

**EDITOR:** CIEd – Centro de Investigação em Educação, Instituto de Educação, Universidade do Minho

**APOIO:** **FCT** Fundação para a Ciência e a Tecnologia

Ministerio da Educação e do Ensino Superior



Universidade do Minho  
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

**Título**

Atas do XII Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia

**Organizadores**

Bento D. Silva; Leandro S. Almeida; Alfonso Barca; Manuel Peralbo; Amanda Franco & Ricardo Monginho

**Editor**

Centro de Investigação em Educação (CIEd) / Instituto de Educação  
Universidade Minho

4710-057 Braga  
1.000 exemplares

**Design**

ANACMYK  
anacmyk@gmail.com

**ISBN**

978-989-8525-22-2

Setembro 2013

Apoio à edição:

FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia  
Ministério da Educação e Ciência



## FENOMENOLOGIA JOGO E MOVIMENTO: UMA TRILOGIA PARA A COMPREENSÃO DO MOVIMENTO HUMANO

Aguinaldo Cesar Surdi  
Antônio Camilo Cunha  
Danieli Alves P. Marques  
José Tarcísio Grunennvaldt  
Elenor Kunz  
Inês Peixoto Silva

Universidade Federal de Santa Catarina  
Universidade do Minho  
Universidade Federal de Santa Catarina  
Universidade Federal de Mato Grosso  
Universidade Federal de Santa Catarina  
Universidade Federal de Santa Maria  
Universidade do Minho

aguinaldosurdi@yahoo.com.br  
camilo@ie.uminho.pt  
edf.danieli@gmail.com  
jotagrun@hotmail.com  
elenkunz@terra.com.br  
inexota@hotmail.com

**RESUMO:** A comunicação faz uma síntese de um amplo projeto teórico/prático (teoria do se-movimentar) e tem como objetivo fazer uma reflexão a respeito das possíveis relações entre o brincar/jogar e o movimento humano significativo - uma vez que essa dimensão tão nobre da vida humana, tem vindo paulatinamente a ficar prisioneira de uma racionalidade conflagradora. O brincar/jogar é movimento - movimento esse realizado por pessoas com a intenção de auxiliar na descoberta de si e do mundo de forma crítica e criativa. Procura-se, através da teoria do se-movimentar, mostrar como o brincar/jogar e o movimento humano significativo se aproximam, pois tanto um como o outro possuem características em comum. Dentre elas, destacamos a dimensão intencionalidade fenomenológica, diferente da dimensão intenção, que é do campo da racionalidade.

### Introdução

Por isso a estética de Kant, sem renunciar à razão, nem ao sentimento, aos quais confere um estatuto essencial no juízo do gosto, orienta-se resolutamente em direção do barroco, pelo menos enquanto essa arte do excesso consegue conter-se nos limites do bom gosto e assim conservar uma relação satisfatória (para o sentimento) com as ideias (da razão) (Ferry, 1995, p. 154).

Tal como o gosto, discorrer sobre o jogo, tendo em vista a complexidade que envolve o tema, se apresenta como uma pretensão marcada pela ousadia, principalmente quando se procura creditar ao jogo a sua função de não utilidade imediata, em que se

busca a preservação dos seus aspectos estético-expressivos. Isso porque são raras as incursões sobre o tema do jogo que conseguem fugir aos ditames da lógica produtivista da sociedade industrial e, mais recentemente, da cobrança sutil, invasiva e sedutora com que os jogos eletrônicos “fazem a cabeça” de crianças, adolescentes e jovens.

Nesses termos, é possível considerar a escola como instituição, entre outras, que foi criada para desenvolver o processo de socialização das novas gerações, como largamente conservadora, na medida em que aciona mecanismos capazes de assegurar “a reprodução social e cultural como requisito para a sobrevivência mesma da sociedade (Gómez, 1998, p 14).

Assim, fica evidente que, para os autores e para as correntes da sociologia da educação, os objetivos-funções básicos e prioritários da socialização dos educandos na escola são: a) prepará-los para serem absorvidos no mundo do trabalho; b) a formação do cidadão para sua intervenção na vida pública.

Procuraremos evidenciar com duas passagens de Gómez (1998) cada uma das duas funções basilares da socialização da escola. Sobre a primeira:

Desde as correntes funcionalistas até a teoria da correspondência, passando pela teoria do capital humano, do enfoque credencialista ou das diferenças posições marxistas e estruturalistas, todos, ainda que com importantes matizes diferenciais, concordam em admitir que, ao menos desde o surgimento das sociedades industriais, a função principal que a sociedade delega e encarrega à escola é a incorporação futura ao mundo do trabalho (Gómez, 1998, p. 14).

Quanto à segunda:

A escola deve prepará-los para que se incorporem à vida adulta e pública, de modo que se possa manter a dinâmica e o equilíbrio nas instituições, bem como as normas de convivência que compõem o tecido social da comunidade humana (Gómez, 1998, p. 15).

Embora existam as evidências do caráter reprodutor da instituição escolar –, a argumentação sociológica procura demonstrar –, a relativa autonomia da ação da escola não é oriunda somente das contradições internas e externas, mas fruto do processo de reprodução conservadora da cultura dominante. Acreditar no movimento interno das escolas, como produtora de cultura, então faz sentido, pois socializar humanizando possibilita à escola exercer sua função educativa.

A função educativa ultrapassa, vai mais além da reprodução, pelo menos teoricamente. A mesma tensão dialética que aparece em qualquer formação

social, entre tendências conservadoras que se propõem garantir a sobrevivência mediante a reprodução do *status quo* e das aquisições históricas já consolidadas (socialização ) e as correntes renovadoras que impulsionam a mudança, o progresso e a transformação, como condição também de sobrevivência e enriquecimento da condição humana (humanização), acontece de forma específica e singular na escola (Gómez, 1998, p, 21).

Já é possível a afirmação de que a Educação Física procura se legitimar enquanto área de conhecimento que tem um espaço nos currículos escolares, com um corpo de conhecimento reconhecidamente consolidado, cujo objetivo é a produção de cultura, colaborando na construção do ser humano, buscando a formação da sua personalidade e da sua participação ativa na sociedade.

Não obstante essa preocupação de constituir sua legitimidade, frente às disciplinas já consolidadas na escola e perante seus professores a Educação Física tornou-se uma disciplina no sistema escolar da modernidade, mas parece faltar-lhe a função específica nesse sistema. Portanto, ao adentrar a escola sem as mesmas justificativas que as demais disciplinas escolares que já se consolidaram, a Educação Física, que se pretendia e se pretende componente curricular, parece estar acometida da “síndrome do patinho feio”, pois lhe estaria faltando o entendimento de que existem formas heterogêneas de aprender ou dominar uma atividade e, essa consideração se faz necessária, quando se tem em mente a “Cultura técnica, Artes ou a Educação Física”. Entende-se, portanto, a assertiva de Charlot (2009), quando diz que “ainda bem que a Educação Física não é uma disciplina como as demais”.

Este texto procura apresentar o jogo como conteúdo escolar capaz de tencionar dentro da escola a função de sua própria socialização, portanto, sua função conservadora. Também procura creditar ao jogo e à sua utilização para o enriquecimento da condição humana dos educandos, com ênfase na sua função educativa. Discorreu-se, em seguida, sobre o movimento humano significativo, fundado a partir da concepção dialógica de movimento. Por fim, traçaram-se alguns apontamentos que tornam o jogo como parte essencial da educação física e do movimento humano significativo.

*E agora, atenção, que o jogo já vai começar...*

Conforme Kunz (2004), a Educação Física, historicamente, vem utilizando práticas corporais, social e culturalmente construídas, como ginástica, esporte, dança, jogos e lutas. Dentre essas manifestações da cultura corporal de movimento ou cultura de movimento, o desenvolvimento das modalidades esportivas tem sido amplamente privilegiado nos planejamentos da Educação Física, previstos, inclusive, nas próprias legislações oficiais.

O jogo, nas aulas de Educação Física, com frequência, não tem sido utilizado como conteúdo que se basta por si mesmo. Ele tem sido usado, geralmente, como meio para aprendizado de outros conteúdos, tornando-se, portanto, um instrumento metodológico, utilizado normalmente para facilitar o aprendizado do esporte. As práticas que envolvem jogos e brincadeiras como conteúdos das aulas de Educação Física, compõem um conjunto de possibilidades que ampliam a percepção e a interpretação da realidade. É possível, ainda, que talvez os professores de Educação Física sem se aperceberem disso, atribuam insignificância ao conteúdo jogo, tendo em vista que estão marcados por uma leitura que preceitua que o jogo deve estar em função de um trabalho produtivo. Parece que, com relação ao jogo, que congrega dor e prazer, cansaço e leveza, tristeza e alegria, sofrimento e satisfação. Assim, fica evidente que, em nenhuma outra atividade, essa ambivalência positiva se faz tão presente.

Na Educação Física, o jogo e as atividades “não racionais” estão com o passe livre para transitar. Vejamos os Parâmetros Curriculares Nacionais, o que estabelecem:

O desenvolvimento moral do indivíduo, que resulta das relações entre a afetividade e a racionalidade, encontra no universo da cultura corporal um contexto bastante peculiar, no qual a intensidade e a qualidade dos estados afetivos experimentados corporalmente nas práticas da cultura de movimento literalmente afetam as atitudes e decisões racionais (PCNs, 1998, p. 34)

A ludicidade é a concretização corporal da espontaneidade, senso de humor, alegria e prazer expressados através dos movimentos e das ações do sujeito. Não obstante, o avanço sugerido pelos PCNs, Santin (1993), comentando sobre a esportivização das práticas corporais, salienta que, “brincar tornou-se uma atividade dependente dos conhecimentos científicos, dos segredos técnicos e dos interesses econômicos”, valendo mais a vitória que o prazer de jogar. E frisa que “os comportamentos lúdicos são tão importantes quanto o comer e o beber” (p.104).

Parece que interesse e desinteresse se cruzam quando o jogo está em questão. Neste sentido, Santin (1994) pergunta: Por que o jogo? E, comenta que o jogo, apesar de não ser a única, é uma excelente forma de compreender as estruturas sociais, porque contempla a ideia de liberdade e de espontaneidade, de acaso sem pré-determinismos. Desse modo, o jogo se configura um código corporal não verbal, que vai irradiando sentidos não determinados; desfruta, portanto, de um estatuto que corresponde ao da autonomia da obra de arte (Wisnik, 2008).

Segundo o Coletivo de Autores (1992), o homem inventou o brincar, "um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente", (p. 64). Conceitos como intencionalidade, expressão, espontaneidade, lúdico, liberdade e outros, conferem ao jogo em sua forma original, um enfoque primordial em direção ao entendimento significativo do movimento humano.

#### *O jogo, o movimento humano e a teoria do se-movimentar*

A concepção dialógica do movimento humano procura um entendimento não mecânico do movimento. Esta teoria se orienta na relação entre ser humano e mundo por meio da ação que é, exatamente, o diálogo que o ser humano desenvolve com o mundo através do seu se-movimentar. Este se-movimentar para Tamboer citado por Trebels (2006) "é junto com o pensar e falar, entre outras ações, uma das múltiplas formas nas quais a unidade primordial do ser humano com o mundo se manifesta" (p. 40). Trebels (2006, p. 40) salienta ainda que o "se-movimentar é a forma de um agir original do ser humano, por meio da qual ele se garante como ser-no-mundo e na qual – neste agir – ele mesmo, como sujeito, e o mundo, como sua contraface imaginária, adquirem contornos visíveis".

Por sua vez, o jogo, segundo Huizinga (2001, p.33) é

... uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência do ser diferente da vida cotidiana.

Podemos perceber que o poder da ação ou, ainda, da intenção de agir, recai sobre o sujeito desta ação. Tanto no jogo como na concepção dialógica do movimento humano o ser humano é livre para agir de forma original e voluntária. As regras

existem, podendo ser criadas e modificadas pelos envolvidos, que elaboram normas para melhor interagirem consigo mesmos, com as pessoas e com o mundo. Queremos enfocar, aqui, o jogo como movimento humano, inserido no mundo de movimento das pessoas e que se faz conteúdo da educação física escolar.

Ao se movimentar, as pessoas questionam o mundo, as outras pessoas e as coisas com as quais compartilham a existência. Esses questionamentos não são direcionados pela lógica da racionalidade científica. Portanto, o sujeito se permite validar aspectos que são da esfera da sensibilidade, do sentimento, da emoção e do autoconhecimento, o que permite a liberação de intencionalidades que permeiam toda relação existente entre o homem e o mundo.

Esta intencionalidade habita o jogo que, por si só, tem uma conotação de liberdade, que conduz o ser humano a um estado de euforia, mostrando que a intencionalidade do sujeito só pode existir quando este está livre das pressões e de resultados que lhe são impostos. A intencionalidade não significa apenas o ser humano dirigir a atenção ao objeto, mas também, estar atento de forma pré-consciente e pré-racional para todas “as peças do cenário” que o homem configura com o mundo. Desta forma Gordijn apud Trebels (2006) comenta que o se-movimentar significa, sobremaneira, a atualização dos significados motores em situações concretas, correspondendo à realização de movimentos a partir de possibilidades individuais. Estar em situação de jogo permite que cada indivíduo possua uma gama cultural que distingue as pessoas umas das outras, porque se trata de uma atividade em que o inusitado e a imprevisibilidade permeiam as ações.

O jogo e sua natureza lúdica permitem uma relação do sujeito com o mundo de forma interpretativa e, portanto, significativa. Nesse sentido, é capaz de facilitar a ocorrência simultânea da relação dialógica entre desenvolvimento e aprendizagem.

Podemos perceber que tanto no se-movimentar do homem como no jogo, as relações que os envolvem devem receber um destaque interdisciplinar e integral. O homem se movimenta como um ser unitário e total. A intencionalidade do movimento humano gera um sentimento global de significação que envolve todas as esferas do homem em movimento em direção ao mundo. Esse sentimento de integração é proporcionado pela forma própria que o ser humano criou no seu se-movimentar e que vai oportunizar o conhecimento do mundo e manter relações de forma significativa. O



jogo não é prerrogativa apenas da Educação Física, já que jogos e brincadeiras permeiam toda ação humana. O jogo pode ser vinculado à cultura, à ordem social e aos interesses ideológicos e, portanto, pode ser material de pesquisa da linguística, da história, da sociologia, da filosofia e da matemática para citar somente algumas áreas.

Kunz (1991) enfatiza que o se-movimentar, entendido como diálogo entre homem e mundo, envolve sempre o sujeito e a sua intencionalidade. É através da intencionalidade que o se-movimentar se constitui como sendo significativo. “O movimento humano é fundado na intencionalidade” (p. 175). É essa intencionalidade que procura superar a relação dualista de sujeito cognoscente e objeto cognoscível. Tudo é uma totalidade, ambos os fatores estão intimamente relacionados e interligados, sendo impossível existir um sem o outro. Nesta relação, não podemos distinguir nada no mundo como sendo objeto ou sujeito, tudo pertence a um mundo de relações intencionais. Nesse sentido, Kunz (1991, p. 175) defende que o “sentido/significado é assim constituído na relação homem/mundo, e não pode ser localizado somente no sujeito ou no (s) objetos(s)”.

Com efeito, comentando a relação do mundo com o sujeito, o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, pelo fato de comportar o lúdico no seu fazer-se. A idéia de jogo é central para a civilização. O jogo, segundo Huizinga (2001), vem como uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*homo faber*). O homem que brinca, não substitui o *homo sapiens*, que sabe e que raciocina, mas se coloca ao lado e um pouco abaixo deste, mais ou menos na mesma categoria em que o *homo faber*, que trabalha. O caráter de ficção é um dos elementos constitutivos do jogo, no sentido de fantasia criativa, da imaginação. E, ao contrário, do que muitas pessoas podem admitir, é algo muito sério e necessário, além de ser um direito. Enquanto o jogo dura, as regras que regem a realidade cotidiana ficam suspensas.

O jogo, entendido como categoria primária da vida, pode ser mais bem compreendido no mundo pré-reflexivo, ou ainda pré-consciente, tendo em vista que ele é continuamente constituído através de nossas experiências. Este mundo é o mundo vivido. Mundo este que nos proporciona uma oportunidade ímpar para sermos quem realmente somos, com nossas emoções, sentimentos, alegrias e frustrações. É nele que

podemos ser autênticos e criar formas intencionais e originais de nos relacionar com o mundo e de transformá-lo ao nosso modo. Nesse universo, não existem formas de movimentos pré-estabelecidas, mas construídas livremente baseadas na subjetividade.

O mundo vivido ou ainda mundo da vida que é a tradução da palavra alemã (Lebenswelt), é um termo utilizado por Husserl para designar o mundo da experiência humana que é considerado antes de qualquer tematização conceitual. Segundo Japiassu e Marcondes (1996), o mundo da vida é o que se aceita como dado, como pressuposto e que constitui nossa experiência cotidiana. “Trata-se do real em seu sentido pré-teórico e pré-reflexivo” (p. 190).

Segundo Surdi (2010) a ciência moderna e sua conseqüente forma de quantificar a realidade se tornaram alvo de muitas críticas por ignorar inúmeras questões significativas que fazem parte do mundo da vida. O mundo em que vivemos produz uma gama de possibilidades e diversidades de sons, imagens, árvores, paisagens, rios, lagos e muito mais, que são entendidas como qualidades secundárias pela ciência. Estas qualidades fazem parte do mundo irreal, enquanto que o mundo real é fornecido pelo conhecimento científico da natureza. Dessa forma, o mundo da ciência é o verdadeiro, ao passo que aquele que vivenciamos de forma direta é ilusório e insignificante.

As visões mecanicistas do movimento humano, baseado nas análises biomecânicas, interpretam o movimento humano para construir padrões de movimento eficazes para determinado gesto técnico, seja no esporte ou outra atividade de rendimento. Este tipo de entendimento não leva em considerações fatores essenciais e cruciais para que o movimento humano seja um fator importante na vida das pessoas com possibilidade de conhecer o mundo e modificá-lo.

As diferenças individuais e toda a cultura que cada pessoa possui são excluídas. O sujeito pensante, que brinca, que questiona a realidade e produz cultura fica de fora deste movimento padronizado externamente. O mundo vivido é a individualidade que caracteriza cada ser humano em movimento. Apenas neste contexto o lúdico pode ter seu devido valor. É no mundo vivido que estas manifestações originais e subjetivas podem ser entendidas como significativas e importantes para a vida das pessoas.

A teoria do se-movimentar humano baseia-se em princípios que procuram resgatar o significado/sentido humano do movimento. Para isso, as interpretações devem basear-se, principalmente, em três dimensões: primeiramente, ao Ator do movimento, ou seja,

ao sujeito da ação, pois, todas as ações de movimento são produzidas por atores, que são os descobridores das condutas motoras; depois, uma situação concreta onde as ações de movimento estão vinculadas, situação que, além do ambiente físico, deve contemplar os contextos sociais e culturais onde os movimentos serão realizados. E, por fim, um sentido/significado que orienta a ação e a estruturação do movimento.

Esse sentido/significado deve ser constituído pela cultura de movimento das pessoas, através do seu mundo vivido (Buytendkijk, Gordijn, Tamboer & Trebels apud Kunz, 2005). Huizinga (2001) entende o jogo como algo de irracional que, em alguns momentos, foge do controle e não consegue ser aprisionado na racionalidade; é quando provoca o desligamento do cotidiano para introduzir um mundo de faz de conta, de ficção. Esse mundo é o vivido, antes de ser “representado” pela ciência.

Dessa forma, podemos perceber que, realmente, existe um diálogo entre o ser humano e o mundo, através do movimento. Neste se-movimentar, a pessoa participa ativamente da ação e, com isto, consegue entender o mundo à sua volta, através da experimentação. Nesta relação entre o ator, a situação e o significado, surge um momento de troca, que possibilita uma assimilação da ocasião que proporciona um entendimento da pessoa que se movimenta sobre aquele momento da realidade. Segundo Kunz (2005, p. 385-386), o “se--movimentar é o movimento próprio do ser humano; movimento que deve ser interpretado de forma consciente, e sempre a partir das referências anteriores apresentadas”.

A cultura mostra a presença ativa do fator lúdico, como criador de muitas formas fundamentais da vida social. Pode-se dizer, então, que a fase primitiva da cultura é o jogo. Não que a cultura nasça do jogo, mas ela surge no jogo e, enquanto jogo, nunca mais sai da cultura. O homem, chamado de “Homo Sapiens” merece ser chamado também de “Homo Ludens”, pois considera o jogo toda e qualquer atividade humana, é um fator fundamental presente em tudo o que acontece no mundo. Segundo Huizinga (2001), é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Portanto, jogo é um fenômeno cultural e não biológico, pode ser estudado sob uma perspectiva histórica e não científica.

*O se-movimentar proporciona um mundo de significações e sua apropriação se dá em três etapas.*

Tais significações são intencionais e devem, no dizer de Tamboer mencionado em Kunz (1991, p. 175), “transcender limites”. Para este autor, o movimento humano intencional pode ser adquirido baseado em três formas diferentes. O primeiro é a forma direta, onde a transcendência acontece na base da intencionalidade espontânea das pessoas como uma ação não pensada. Esta forma está relacionada com o plano pré-reflexivo, ou seja, as respostas são fornecidas livre e espontaneamente ao mundo. Como exemplo, Kunz (1991) cita os primeiros contatos de uma criança com a bola. Ela sabe o que fazer com a bola e, gradativamente, vai brincando através do chutar, rebater, quicar e com isto vai dialogando com o mundo, construindo o seu mundo de significações.

A segunda forma é a apreendida. Ela surge pela aprendizagem, ou ainda pela intencionalidade que desenvolve através da idéia de imagem do movimento. Nessa forma, a questão principal é fornecer pistas sobre a ideia do movimento para que o problema seja resolvido. Não se quer valorizar a imitação, mas simplesmente mostrar parcialmente a intenção de que o movimento pode ser executado para se chegar a um fim. Este movimento que, segundo Tamboer apud Kunz (1991), deve ser aprendido através de uma estratégia, onde ao autor denominou de “imitação de uma intenção” (p. 176).

A terceira forma é a criativa/inventiva, que surge da intencionalidade inventiva e criativa por parte de cada um. A transcendência do mundo é feita a partir da criação e invenção. O ser humano explora e constitui o mundo com novos significados/sentidos que lhe fornecem uma maior compreensão-de--mundo. A partir desta compreensão, o ser humano adquire capacidades para mudar o mundo situacional em que vive e, conseqüentemente, mudar a si próprio.

*O jogo, o lúdico e o brincar: fatores que caracterizam o movimento humano significativo*

O jogo inclui o lúdico que engloba o brincar. No brincar, a intencionalidade do ser humano é maximizada pelo fato dele ser o ator de sua ação. Desta forma o jogo engloba o movimento humano e é englobado por ele. Ambos se tornam coesos com objetivos comuns. No jogo também são exploradas as formas de criação e invenção. As condutas partem do sujeito, que buscam construir regras, brincadeiras, atividades condizentes

com os participantes. Existe um respeito com as diferenças, no sentido que os papéis não são impostos externamente, mas discutidos no grupo. Nesse sentido, todo ser humano tem o poder de mudar o mundo e claro como dissemos anteriormente de mudar a si mesmo. O jogo possibilita que as pessoas se entreguem totalmente à atividade proposta. A ludicidade fornece um impulso para que este ato seja intrínseco e cheio de significações.

Huizinga (2001) comenta que a essência do jogo reside em sua intensidade, fascinação e capacidade de excitar, expressando-se através do ritmo e harmonia, evidenciando o elemento lúdico em toda a sua análise e interpretação. Tal conceito mostra o jogo com um fenômeno cultural, fixado em nossa tradição, com raízes em todo o processo de humanização do homem, valorizado pela ludicidade e pela estética. Para Huizinga, “A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu”. (p. 9). Salienta, ainda, que os laços entre beleza e jogo sejam bastante íntimos, o que mostra a importância da expressão corporal, da beleza do movimento como vivência e experiência que são construídos subjetivamente.

Segundo Gordijn apud Trebels (2006), o se-movimentar relaciona-se de forma bastante coesa com fatores intencionais intrínsecos e a percepção de objetos e fenômenos do mundo:

Aquele que se movimenta experiência e adquire um mundo de significados motores. Neste conceito, os significados subjetivos, ou seja, incluídos intencionalmente, e os significados objetivos, isto é, os pré-dados e percebidos no mundo, inter-relacionam-se organicamente. Os significados motores não são só produção de sentidos individuais (apenas como uma intenção de movimento) nem, tampouco, unicamente o resultado de experiências com as qualidades intrínsecas dos objetos (o mundo percebido no ser-assim), mas, sim, uma delimitação e mútua complementaridade dessas perspectivas. Ambas se encontram numa relação de nexos que são coincidentes (p. 41).

Nosso mundo é sempre um mundo vivido. É nele que nossas possibilidades de se-movimentar se tornam humanas, significativas e belas. Nossas experiências originais são fundamentais para que nossa compreensão de mundo seja significativa. Temos que agir e participar ativamente na relação que temos com este mundo, relação essa que se dá, muitas vezes, pelo movimento e esse movimento tem que ser inventivo e individual, pois todas as pessoas são diferentes. E, por serem diferentes, devem compreender o

mundo a seu modo e dessa forma criar o seu se-movimentar, que proporciona uma comunicação com o mundo também significativa.

Esse poder de criação motora está direcionado ao sujeito que pratica o movimento e não ao movimento propriamente dito. O poder proporcionado ao sujeito da ação, o objetivo é o de que ele seja participativo e controlador de todas as suas ações de movimento. A intervenção da subjetividade nesse processo é indispensável, pois ela adquire características sociais que se desenvolvem através das vivências individuais. Dessa forma, Kunz (1994), fazendo uma relação à educação, desenvolver pessoas críticas e emancipadas, é abrir uma gama de possibilidades individual e subjetiva de cada aluno para com o mundo.

A subjetividade é a nossa forma verdadeira de conhecer o mundo. O mundo e as coisas que o habitam não existem definidas “em si”, mas são constituídas de possibilidades infinitas de agir, perceber, sentir e outras. A subjetividade de cada pessoa é o que traduz seu lado humano de ser o que você é. As vivências subjetivas do movimento humano são fundamentais para as crianças, e se baseiam na cultura de movimento de cada um, sem parâmetros nem modelos. As experiências individuais proporcionam a naturalidade e a originalidade desse movimento o que os faz significantes para que a criança tome consciência do seu movimento próprio, que traduz a sua forma autêntica de desvendar o mundo.

Com muita similaridade, Huizinga (2001), ressalta as características fundamentais do jogo, como sendo este um ato voluntário, que se concretiza como evasão da vida real, com orientação própria, ocorrendo dentro de limites de tempo e de espaço, criando a ordem através de uma perfeição temporária e limitada. Enfatiza como de grande importância no jogo, a tensão, que se expressa pela incerteza e pelo acaso, jamais se deve saber o final ou desfecho antes que este acabe como exemplo os jogos de azar e as competições esportivas.

Contudo, não se deve esquecer o papel fundamental das regras em um jogo, “e não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo” (p.14). O autor assim aborda mais um conceito de jogo, como sendo: “uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro,

praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras” (p.16).

Fica evidente que tanto no jogo como na realização do movimento humano significativo, que o praticante se entrega por inteiro. Tais atividades se tornam parte do sujeito. Esta intencionalidade que não deixa de ter o poder lúdico, proporciona o desligamento do mundo real e parte para o mundo da vida ou vivido, onde nossas experiências são postas em jogo, expressadas e exteriorizadas de forma consciente. A possibilidade de criação é oportunizada pelo sentido de abertura que este mundo pré-reflexivo nos propõe. Nada é preestabelecido, mas sim criado pelos sujeitos baseados em sua intersubjetividade.

A cultura vivida pelo ser humano é de grande importância no processo de conhecimento e compreensão do mundo, é o que proporciona que ele se mostre como realmente é. Kunz (1994) comenta que:

Manter o ser humano distante ou afastado do real e do sensível à cultura, ao seu modo de agir, pensar e sentir é fragmentar sujeito e conhecimento, é evitar o conhecimento reprimido a curiosidade e a paixão pelo mundo, pelas coisas e pelo outro, é mantê-lo na ignorância. Pode-se facilmente identificar onde e quando esses momentos acontecem na escola (embora a escola não seja a única instância em que isto acontece). [...] Na proibição do falar; no desencorajamento de expressões de afeto, ou de emoção, como o riso e o choro; pela censura a atitudes infantis; pela separação em meninos e meninas, e principalmente pelo controle e disciplinamento do seu se-movimentar (p. 114).

A realidade deve ser construída pelo sujeito, através de sua relação vivida com o mundo. Esta relação deve passar por uma reflexão rigorosa do sujeito da ação, que busca o melhor para si e para o mundo em que vive. As decisões do se-movimentar devem ser tomadas pelo ator do movimento, através das suas experiências, levando em consideração critérios individuais como velocidade, força, ritmo e outras qualidades humanas que são próprias de cada pessoa.

Na busca pelo entendimento do movimento humano como significativo Santin (1987), salienta existirem várias possibilidades de compreender o movimento humano. Primeiramente, ele classifica como uma ação motora, baseada, como falamos anteriormente, nos princípios e nas leis da física e da mecânica. Aqui podemos citar os movimentos desenvolvidos biomecanicamente com intenção de melhorar o rendimento humano e, também, os movimentos destinados à melhoria na realização de determinada modalidade esportiva. Esta visão está ligada à funcionalidade mecânica do movimento

humano. Outra possibilidade de compreensão do movimento humano é a locomoção de um lugar para outro, que pode igualar o homem a qualquer animal. Movimentos como correr, saltar e andar são entendidos aqui como simples formas de movimento que passam de geração a geração. O terceiro ponto de entendimento do movimento humano o caracteriza como fonte de energia e produtividade. O trabalho do homem produz um gasto calórico que é fundamental para que muitas tarefas sejam realizadas e os objetivos sejam alcançados.

Como última forma de entendimento do movimento humano, ele é entendido como linguagem ou ainda como capacidade expressiva. O homem, através de seus movimentos se expressa, pela sua forma de se postar, de olhar, de gesticular e outros. “O corpo humano é fala e expressão” (p. 34). Essa forma significativa de entender o movimento humano é sempre intencional e cheio de sentido. O jogo, como forma de beleza se torna arte, porque se expressa com o mundo de forma direta e imprevisível; através de seus movimentos ele fala, discute e reflete sobre aquele mundo. Esse movimento significativo e expressivo é o que distingue o homem no mundo e lhe proporciona o poder de transformá-lo a seu modo.

A ludicidade se faz presente no processo de humanização do homem, no qual se expressam, principalmente, os sentimentos de prazer e de alegria, servindo como estímulo primordial e fonte de inspiração para os diversos jogos. Segundo Santin (1994) “a ludicidade se constitui por uma atmosfera de total liberdade e autonomia”. Para o autor, a ludicidade surge da vontade de “querer brincar”, de forma espontânea e surpreendente. Salieta, ainda, que a ludicidade “não pode ser apreendida pela palavra, mas pela fruição. O comportamento lúdico é vivência, isto é, é fruição”(p. 28).

Baseado nessa ótica que abordamos, o movimento humano significativo, como também o jogo podem ser entendidos sendo uma real possibilidade de descoberta do mundo pelo homem, através do diálogo que o homem em movimento faz com o mundo. Compreender o mundo pela ação, quer dizer utilizar o movimento próprio do ser humano em direção ao mundo, mundo este que é sempre um mundo vivido, aquele pré-reflexivo, onde utilizamos nossas experiências e vivências motoras mais originais, impulsionadas pela intencionalidade. O se-movimentar consiste nas experiências motoras significativas e individuais, onde o indivíduo busca um contato com o mundo. Este contato deve ser entendido como dialógico e para que isto aconteça o ser humano



deve ser participativo, criativo e produzir intencionalmente uma comunicação para que o diálogo se efetive e assim compreender este complexo mundo e ser compreendido por ele. O jogo entendido como expressão primordial do ser humano, carrega o potencial lúdico que fornece as possibilidades essenciais para que o ser humano em seu se-movimentar desenvolva este diálogo com o mundo.

### **Considerações Finais**

Podemos perceber que a relação entre o jogo e o movimento humano significativo é bastante ampla. O jogo como atividade de movimento que é utilizado pela educação física deve ter como fator fundador o sujeito da ação, que está no centro do processo de realização deste movimento. Este movimento, por ser subjetivo, é uma ação intencional que oportuniza ao indivíduo ter o poder sobre o seu se-movimentar. Os padrões de movimento existem, mas o que importa nesta ótica são as pessoas se movimentando livremente, o que caracteriza o jogo e, conseqüentemente, o componente lúdico. A ludicidade só acontece em um espaço livre, onde a criação é motivada e a atividade é feita por prazer.

O lúdico ultrapassa as necessidades que temos de forma imediata da vida diária. Ele possui um valor em si mesmo, constituindo assim uma realidade própria. Por isso, quando estamos realizando uma atividade realmente lúdica, nos envolvemos de tal forma na atividade que ela própria nos satisfaz por inteiro. Doamo-nos por completo e é exatamente nesse momento que percebemos muito do que realmente somos e da capacidade que possuímos. Nosso eu se revela através do lúdico, caracterizado pela realização de atividades significativas, dentre elas o se-movimentar, que oportuniza um conhecimento de si, através das formas de se relacionar com o mundo, onde podemos nos expressar de forma autônoma e espontânea.

Neste mundo vivido, nosso movimento não é entendido como um simples deslocamento físico em um determinado espaço e tempo, como o mundo da ciência procura nos mostrar. É muito mais complexo, envolve expressão, arte, criação alegria e prazer. Surge das nossas intencionalidades, que proporcionam um contato dialógico com o mundo, possibilitando, assim, que tanto o sujeito da ação como o mundo sejam transformados mutuamente. É o nosso movimento próprio que vem das nossas individualidades e nossas necessidades como sujeitos autônomos.

O jogo, como atividade, inclui elementos essenciais para o ser humano. O jogo pode representar para os sujeitos uma “segunda natureza”, na medida em que ela consegue permanecer vigilante e atenta às necessidades de prazer, alegria e satisfação das pessoas. O jogo, como atividade, conteúdo e conhecimento da educação física escolar pode possibilitar a manifestação do movimento humano em toda a sua amplitude. Assim, os movimentos que configuram a situações de sujeitos em jogo na escola, não necessariamente precisam estar orientados segundo os padrões de referência dos interesses da quantificação objetiva.

Em ação, o binômio movimento humano e o jogo permitem momentos de expressão da subjetividade, que foi esquecida nos dias de hoje pelo predomínio dos ditames da racionalidade científica.

### Referências Bibliográficas

- Coletivo de Autores. (2005) *Metodologia Do Ensino De Educação Física*. São Paulo: Cortez.
- Huizinga, J. (2001) *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva.
- Japiassú, H.; Marcondes, D. (1996) *Dicionário Básico de Filosofia*. 3ª edição revisada e ampliada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Kunz, E. (1991) *Educação Física: Ensino & Mudanças*. Ijuí, RS: Livraria UNIJUI Editora.
- Kunz, E. (1994) *Transformação didático – pedagógico do esporte*. 3ª edição. Ijuí, RS: Editora UNIJUI.
- Kunz, E. (1995) A relação teoria/prática no ensino/pesquisa da educação física. *Motrivivência*. 7 (8), 46-54.
- Kunz, E. (2005) *Se-Movimentar*. In: Gonzáles, F. J., Fensterseifer, P. E. (orgs). *Dicionário Crítico de Educação Física*. R.S: Editora Unijuí. Ijuí, RS: p.383-386.
- Santin, S. (1987) *Educação Física: Uma abordagem filosófica da corporeidade*. Ijuí, RS: Editora da UNIJUI.
- Santin, S. (1993) *Educação física – outros caminhos*. 2ª ed. Porto Alegre: EST/ESEF-UFRGS.
- Santin, S. (1994) *Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. Porto Alegre: EST/ESEF-UFRGS.
- Surdi, A. C. (2010) *Educação Física e o Movimento Humano Significativo: Uma possibilidade fenomenológica*. Videira, SC: Editora Êxito.
- Trebels, A. (1992) Plaidoyer para um diálogo entre teorias do movimento humano e teorias do movimento no esporte. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Maringá: PR. 13 (3), p. 338 – 344.
- Wisnik, J. M. (2008) *Veneno remédio: o futebol e o Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras.