



A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA CONFIGURAÇÃO CORPORAL DA VIDA MODERNA

The Importance of Game in the Body Configuration of Modern Life

SILMARA DE FATIMA MIELKE*

La Importância del Juego en la Configuración del Cuerpo de la Vida Moderna

Resumo: O objetivo deste trabalho foi estudar sobre a importância do brincar e jogar para a configuração corporal das crianças e suas implicações na contemporaneidade. As obras de Buytendijk que fundamentaram este texto foram “El juego y su significado e Psicología do Futebol”. Usando como embasamento a primeira obra que discute o significado do brincar e jogar, constatamos a importância do aspecto sócio-cultural e suas influências no desenvolvimento corporal da criança. O brincar e jogar são duas condições que influenciam diretamente o cotidiano das crianças, a brincadeira poderá sempre influenciar e dinamizar a sua dimensão corporal e intercorporal. Outros autores utilizados como leitura complementar também foram unânimes em relatar sobre a importância da brincadeira e do jogo na existência da criança e do jovem. Sobretudo, no que tange as relações humanas, os seus desejos, projetos e o contexto da sua historicidade, pois é a partir do reconhecimento do contextual que o indivíduo compreenderá que ele poderá ser o autor de sua própria história.

Palavras-Chave: Brincar; Jogar; Corporeidade; Liberdade.

Abstract: The objective of this research was to study about the importance of playing and gaming for children’s body configuration and its implications in contemporary times. The works by Buytendijk that supported this text were “El juego y su significado” e “Psicología do Futebol”. Based on the first one that discusses the meaning of playing and gaming, we see the importance of the sociocultural aspect and its influences on the child’s body development. The playing and gaming are two conditions that directly have an influence in the daily lives of children, the playing can always influence and dynamize their body and intercorporeal dimension. Other authors have been used as complementary reading and they were also unanimous in reporting on the importance of playing and gaming in the existence of children and young people. Above all, about human relations, their desires, projects and the context of their historicity, since it is from the recognition of the contextual that the individual will understand that he may be the author of his own history.

Keywords: Play; Games; Corporeality; Freedom.

Resumen: El objetivo de este trabajo fue estudiar la importancia del el juego para la configuración corporal de los niños y sus implicaciones en la época contemporánea. Las obras de Buytendijk que apoyaron este texto fueron “El juego y su significado e Psicología del Fútbol”. Tomando como base el primer trabajo que discute el significado de jugar, vemos la importancia del aspecto socio-cultural y sus influencias en el desarrollo corporal del niño. Jugar y jugar son dos condiciones que influyen directamente en la vida cotidiana de los niños, el juego siempre puede influir y dinamizar su dimensión corporal e intercorpórea. Otros autores utilizados como lectura complementaria también fueron unánimes al informar sobre la importancia del juego y el juego en la existencia de niños y jóvenes. Sobre todo, en lo que respecta a las relaciones humanas, sus deseos, proyectos y el contexto de su historicidad, ya que es a partir del reconocimiento del contextual que el individuo comprenderá que puede ser el autor de su propia historia.

Palabras clave: Juego; Corporeidad; Libertad.

* Mestre em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Fisioterapeuta, Professora de Educação Física e de Yoga. Email: silmielke@gmail.com. Orcid: 0000-0002-2363-7966



Os jogos e brincadeiras populares podem contribuir no desenvolvimento corporal da criança, especialmente por fazer parte do aspecto cultural e da história de cada povo. O fato de não existir regras determinadas, faz com que os praticantes usem a criatividade para elaborar suas próprias regras, um fator importante é que isso já oferece aos praticantes um momento de diálogo e socialização contribuindo para o trabalho coletivo. Outro aspecto interessante que pode beneficiar e facilitar a prática é o fato de não necessitar de materiais específicos e nem de espaços elaborados, com demarcações e prontos, pois os praticantes podem sempre jogar em diferentes lugares, improvisando o espaço, isso também permite ao grupo exercer a liberdade.

Papi (2016, p. 5) comenta que “os objetivos e intencionalidades dos jogos, brinquedos e brincadeiras vêm se perdendo ao longo do tempo”. Ele acrescenta que as crianças hoje em dia estão muito mais “conectadas aos desenhos animados, aos videogames, aos filmes, websites, jogos de cartas, brinquedos eletrônicos, revistas”, afinal este tem sido um dos meios encontrados e mais fortemente disponibilizados na sociedade contemporânea. No entanto, Papi (2016, p. 5) salienta sobre o fato destes recursos “implicarem num aprendizado frio, distante, quase que invariavelmente sem nenhum contato pessoal”, pois neste tipo de atividade não há relações humanas, não há expressividade corporal e nem “(relação gestual, tônica) e de motricidade”. Huizinga, (2000, p.10) comenta que “as crianças e animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade”. Podemos pensar nos dias atuais, no qual as crianças estão confinadas em suas casas ou apartamentos, muitas limitadas a quatro paredes, outras ainda com algum nível de liberdade em casas com terrenos, porém sozinhas. Essa limitação pode influenciar de alguma forma na liberdade do ser e de ser? Para Huizinga, (2000, p.10), o jogo como brincadeira, influencia no aspecto de “ser livre, de ser ele próprio liberdade”.

Segundo Buytendjik (1935, p. 21), tal liberdade de expressão que observamos no jogo não significa “negligenciar a seriedade da vida”. O autor faz uma reflexão sobre quanto o jogo pode influenciar de forma “positiva para o risco e a aventura”, quer dizer, durante o jogo, o indivíduo, seja (criança, adolescente, adulto ou idoso), pode vivenciar momentos onde ele se arrisca mais, se libertando de alguns estereótipos impostos pela sua própria cultura, vivenciando algo que não precisa necessariamente de “esforço”, mas sim um momento mais leve, no qual ele esteja aberto a “dinâmica, a piada e alegria”. Buytendjik, cita uma frase de Wieland: “O homem é saudável de alma e de corpo quando todas as suas ocupações espirituais e corporais se tornam coisa de jogo”. É durante o jogo que se “captura o momento de liberdade e que dá lugar a muitas extensões metafóricas” (Buytendjik, 1935, p. 21).

Segundo Huizinga (2000, p.8), as próprias celebrações com os seus “ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios”, tudo isso ocorre “dentro de um espírito de puro jogo”. E todas essas manifestações através de jogos – ritos ou de jogos - metáforas, produzem uma ideia de voluntarismo, uma vez que as pessoas que praticam o fazem por liberdade de escolha e normalmente “nos momentos de ociosidade”. Buytendjik (1935, p. 21-22), comenta sobre o início de um namoro, em que o “toque, o afago, o carinho” são as partes que “proporcionam as qualidades dinâmicas essenciais do jogo”. Ou seja, o jogo faz parte da evolução humana, não só no sentido de contribuir para o desenvolvimento motor, mas também no aspecto afetivo e, consequentemente, social. Para Papi (2016, p.1), “o ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, pois o brincar-jogar é uma das atividades mais importantes na vida dos indivíduos”, os jogos e brincadeiras possuem relação direta com a historicidade e com a cultura do indivíduo. O autor comenta “sobre a importância que os jogos e brincadeiras tem no “processo de apropriação da cultura” e de quanto esse processo influencia intelectualmente, pois “o conhecimento surge, também, num repertório de práticas lúdicas aprendido, inventado, transmitido ou apropriado pelas crianças em seus diversos contextos sociais”.

Afinal, a história de cada pessoa se constrói a partir da sua corporeidade e o corpo nos permite o acesso às coisas do mundo. Conforme Merleau-Ponty (2011, p. 11), “o corpo é o veículo do ser no mundo, e ter um corpo é para um ser vivo juntar-se a um meio definido, confundir-se com certos projetos e empenhar-se continuamente neles”. Pois diante da subjetividade do nosso corpo, experimentamos e nos conectamos com os nossos projetos. Conforme Buytendjik (1965, p. 23), “faz parte do nosso mundo pessoal o próprio corpo, como possibilidade ou impossibilidade de fazer, com força e com aparência, na medida em que dele temos conhecimento refletido e irrefletido”. Como podemos observar, o jogo tem importância na vida do ser humano e isso independe da idade e das condições sócio econômicas, pois o jogar é livre de regras fixas.

Todo jogo ou brincadeira que não está constituído, ou seja, que não depende de regras preestabelecidas e formais nos dá a oportunidade e abre novas possibilidades de jogar, e para Merleau-Ponty (2011, p. 608), “o mundo está já constituído, mas também não está nunca completamente constituído”, como se estivesse completo e pronto, e é exatamente o fato de não estar que nos oferece várias possibilidades, da mesma forma o jogo oferece essa liberdade ao praticante.

Buytendjik (1935, p. 66) comenta sobre “o fato dos jovens sempre mostrarem desejo de movimento e grande inclinação para brincar”, e nesse sentido, podemos perceber “que existe uma relação muito especial



entre o brincar e o desejo de movimento”. Para Huizinga (2000, p.7), o importante é estudar “o jogo como forma específica de atividade, como “forma significativa”, como função social”. Ele lembra também que “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, marcadas pelo jogo”. Neste sentido, Buytendijk (1935, p. 60-61) salienta que “brincar é sempre brincar com alguma coisa”, ou seja, sempre existe uma troca, um engajamento com as coisas e com o outrem, “esse vínculo com o objeto não nasce da recepção de impressões, por ver ou ouvir, mas sobretudo por tocar, sentir, ou seja, uma unidade de percepção e movimento”. Ainda, ele afirma que “o sentido do tato, além de nos colocar em relação direta com as coisas, oferece-nos neste contato a experiência da nossa própria existência”. Alguns dos jogos oferecem a experiência do tato, seja com relação a um objeto ou através do contato corporal, onde se pode vivenciar uma reversibilidade, uma troca. O futebol é um dos jogos que oferece e proporciona isso. Neste sentido, Buytendijk (1965, p. 6) comenta sobre a importância do futebol como um jogo para o desenvolvimento corporal, uma vez que o “esporte tornou-se um fator da vida coletiva capaz de exercer uma influência preponderante no apreciar das relações humanas”, por esse aspecto e lembrando de que muitos esportes surgiram a partir de simples jogos e brincadeiras, buscamos ali momentos de utilidade, pois assim como o futebol, os jogos também propiciam o desenvolvimento do caráter. Quando Buytendijk comenta sobre o estudo sociopsicológico na prática do futebol, ele não só quer falar da importância para o caráter, mas também da “formação corporal e pessoal da juventude”, exatamente pelo fato de oferecer ao indivíduo praticante e também aos espectadores uma vivência na coletividade, propiciando ao praticante a liberdade de poder escolher como melhor aproveitar suas “horas de lazer”.

O futebol, apesar de hoje em dia ser considerado um esporte de alto rendimento, também teve sua fase -jogo-, pois historicamente sabe-se que, no seu início, era apenas um jogo, sem regras específicas, onde os praticantes apenas passavam o tempo de lazer brincando com uma bola, que devia ser passada de um para outro.

Na visão de Buytendijk (1965, p. 7-8), “o futebol possui um valor positivo, visto que o adversário é ao mesmo tempo um parceiro em todo caso, não um inimigo”, apesar do jogo ser uma competição, “só se torna possível mantendo-se o moral do conjunto, pela disciplina, pelo “fair play” e bom humor! Buytendijk comenta sobre a necessidade e importância deste “último aspecto na sociedade atual, tão inclinada à malevolência”. Se considerarmos os tempos de hoje, séc. XXI, ano 2020, se faz mais necessário ainda incorporar e insistir num jogo que ofereça mais disciplina e bom humor aos praticantes e espectadores. Porém, para Pimenta (2000, p.126), “existe uma pluralidade de “agentes” que assumem diversos papéis nos “jogos” de relações sociais”.

Buytendijk (1965, p.18), comenta que “educadores natos e profissionais sabem que o valor da solidariedade social, condescendência”, assim como outros aspectos importantes que são relacionados a saúde, “o empenho, a vitalidade, a destreza corporal etc., pode ser experimentado através do jogo em qualquer clube recreativo”, e isso não tem necessariamente relação com o futebol profissional. A capoeira é outro jogo que possibilita um desenvolvimento corporal holístico que através de brincadeiras e exercícios oferece a criança ou ao jovem praticante momentos de encontro com o corpo próprio, no qual desenvolve o ritmo, a coordenação motora, o equilíbrio, a sociabilização, a afetividade e o respeito, pois também é coletivo, onde o seu oponente não é seu inimigo, e sim a pessoa com a qual se realiza a troca, ocorrendo uma relação quiasmática durante o jogo. A capoeira também possui seu caráter histórico-cultural, e isso oferece aos seus praticantes a possibilidade de vivenciar momentos nos quais se sintam pertencido. Neste sentido, Buytendijk (1965, p. 6) defende a ideia de que “é preciso levar em conta que esse interesse e o desejo de praticar determinada modalidade de esporte são a expressão de um complexo de inclinações enraizadas”. Porém, para o autor, a ideia de que essas “inclinações são inatas e invariáveis como traço de caráter individual é falsa”. Ele comenta sobre a forte influência do ambiente nessas escolhas e desejos, pois “desde a infância, o encontro com as coisas e os homens desperta inclinações, cujas formas de manifestação serão selecionadas à medida em que se apresentem”. É no decorrer do desenvolvimento da criança ou do jovem que “fortalece-se ou reprimem-se impulsos amistosos ou hostis, altruístas ou egocêntricos”. Essas manifestações acontecem “nas escolas e nos campos de jogos, nas famílias e nos locais de trabalho” (Buytendijk, 1965, p. 6-7).

Na sociedade atual, onde vivemos momentos de constante individualismo e segregação, o mundo anseia por novas tentativas de sobrevivência. Para Conceição (2009, p. 60), “a solidariedade, o amor, a identidade cosmovisionária”, assim como “o cuidado na direção do próximo e do ambiente são reflexões difíceis de concebermos nesses tempos de tantos egoísmos e violências”. Para o autor, “a solidariedade, a justiça, a compreensão da diversidade” e mais o “cuidado consigo, com o próximo e a identidade com a coletividade integram” o indivíduo “moralmente, ecologicamente e socialmente cooperante”. No entanto, o autor comenta que essas “potencialidades humanísticas foram afastadas pelos modelos hegemônicos políticos e educacionais”, de maneira que tais questões, “marcaram a nossa longa história humana com dolorosas e perigosas relações interpessoais e socioambientais”. Tanto o jogo quanto a brincadeira, ou mesmo o esporte, exercem uma influência na conduta e na formação do indivíduo. Contudo, Buytendijk (1965, p. 20-21) acredita que “devemos pensar nas possibilidades humanas comuns e invariáveis, consideração necessária para compreender como é que”, de maneira coletiva e também “em contato com o mundo, se forma o ser humano e, por conseguinte”, também se forma “a natureza, caráter e personalidade de cada um”. O autor também comenta que é “por meio de encontros” que o indivíduo faz sua “escolha”, contudo “esses encontros são de ação recíproca”. Tanto no jogo de capoeira quanto no futebol ocorre um engajamento, ou seja, uma reciprocidade entre jogadores e espectador.



res. Porém, o que observamos na sociedade contemporânea é um corpo mecanizado, quase imobilizado que de certa forma ainda resiste, um corpo que carrega suas couraças, desprovido de elos com outrem.

Se a humanidade não consegue se libertar das condições ideológicas que condenaram a “bioenergia corporal e ambiental”, “ecológica e cosmovisionária”, às opressões das cruéis distorções mecanicistas instrumentais, infelizmente teremos que admitir o imobilismo (enrijecimento) do “corpo robô”, “máquina”, que proporcionará uma maior intensidade de infelicidades coletivas e consequentes destruições socioambientais (Conceição, 2009, p. 64).

Numa sociedade, na qual ter passou a ser o primeiro projeto de vida, encontramos corpos em desordem, corpos que se aniquilam em seus silêncios e em suas dores. Conforme Medina (1990, p. 83-84), o corpo dos brasileiros “perdeu o seu ritmo natural, o seu equilíbrio, ou seja, ainda não conseguiu alcançar um estado de profundo e dinâmico bem-estar físico, mental e social”. No corpo do brasileiro ainda consta um sinal do autoritarismo, afinal, “é um corpo violado pelas condições histórico-culturais e concretas”.

Segundo Conceição (2009, p. 124), “as invenções tecnológicas”, contando desde o período “neolítico” aos nossos dias, nos trouxeram muitas formas de dominações”, passamos a nos privilegiar de “conhecimentos sofisticadíssimos e facilidades produtivas diversas, mas são inúmeras as perturbações na saúde humana e na biodiversidade integral causadas por muitas” das próprias invenções do ser humano. A tecnologia pode ao mesmo tempo unir quem está longe e afastar quem está mais próximo. A tecnologia pode também transformar um corpo numa espécie de robô, que apenas responde a estímulos. Enfim, estamos perdendo a espontaneidade?

Observamos que a espontaneidade e a liberdade são características essenciais desenvolvidas no jogo. Como Schiller considera esta liberdade destino supremo do homem, nada de estranho tem aquelas palavras suaves: “O homem é homem completo quando joga” (Buytendijk, 1935, p. 21). Todavia, o jogo é sempre a busca da interação, da sociabilização e da integração do ser com o todo. De acordo com Buytendijk (1935, p. 117), “jogar é sempre jogar com algo”, o indivíduo que joga sempre interage, dando lugar “a coexistência” entre seres e “com determinados objetos”.

A mudança de movimento que ocorre durante um jogo ou uma simples brincadeira, explica Buytendijk (1935, p. 118), “têm algo em comum”. Segundo o autor, “é sempre uma mudança imprevisível, ou seja, o que precede nunca é motivo para compreensão suficiente do que se segue”. No decorrer “de cada fase ocorre” novas dinâmicas de movimentos, “não por causa do que já aconteceu, mas vem de uma fonte desconhecida, imprevisível e espontânea”. Portanto, no brincar ou jogar, “há sempre um elemento surpresa, aventura, ocorrência”. Ora, esses elementos contribuem para a realização de uma dialética intersubjetiva corporal. O que chama a atenção no jogo é exatamente o fato dos movimentos serem imprevisíveis, de certa forma, essa imprevisibilidade conduz o praticante a mobilizar o seu corpo com uma série de movimentos expressivos e espontâneos. Ou seja, se o movimento não está pronto, então ele se abre para infinitas possibilidades, ampliando e melhorando seu esquema corporal, desvelando-se para o mundo vivido pela sua motricidade.

Segundo Buytendijk (1935, p. 119), esses eventos acontecem “devido ao movimento ter lugar sobre o objeto do jogo” Para o autor, “isso ocorre porque o movimento ocorre no objeto do jogo (por exemplo, uma bola), ou é direcionada a um companheiro”, neste caso ocorre uma troca dinâmica entre o jogador e objeto, porém nada é determinado, sendo assim os movimentos, “pelo menos em parte, são imprevisíveis”. E é nesta troca que para o autor “jogar não consiste apenas em jogar com algo, mas também que algo joga com o jogador” (Buytendijk, 1935, p. 120).

Nos dois lados do campo de futebol, os jogadores estão em sintonia e o tempo todo vivenciando novas possibilidades, na capoeira, os jogadores coexistem uns com os outros no tempo-espaco de forma livre, na qual o tempo todo estão sendo solicitados por movimentos que chamam para possíveis jogadas, onde ocorre um engajamento quiasmático entre os corpos. E toda essa relação quiasmática não acontece somente entre os jogadores, pois “os espectadores jogam virtualmente e vivem, de certa forma, os sentimentos agradáveis dos jogadores”. Ou seja, a troca é constante (Buytendijk, 1935, p. 66).

Para Buytendijk (1965, p. 24-25), “o homem exprime o esquema fundamental dos valores com uma conduta correspondente, com atos, palavras, intenções, ideias, sentimentos, desejos ou expectativas”, onde o corpo é o ator, pois essas expressões são possíveis na sua “corporeidade adaptada ao seu “esquema do mundo””. E o seu esquema de mundo tem relação com as experiências e vivências cotidianas do seu corpo-próprio, ou seja, com o seu esquema corporal, com a sua intercorporeidade. A percepção concebe o reconhecimento do seu corpo para o mundo do sentir.

Para Buytendijk (1935, p. 60), “somente com as impressões corporais o sentimento de si mesmo recupera seu acento de realidade”. Neste sentido, “Poppelbaum explica, abraçando Steiner, a necessidade que o homem moderno sente de praticar exercícios corporais”. Machado (2015, p. 18), também salienta sobre a importância de se movimentar nos dias de hoje, “onde imperam jogos eletrônicos e as crianças brincam cada vez menos”, os jovens cada vez mais sedentários, por isso é importante introduzir na vida desses indivíduos momentos em que vivenciem a “apropriação da imagem” corporal, “conhecendo e identificando seus segmentos e elementos”, no qual o jovem ou a criança “desenvolva cada vez mais uma atitude de interesse ao cuidado



com o próprio corpo, em um exercício de responsabilidade e cidadania”. A brincadeira ou o jogo possuem um caráter, um significado social. Segundo Ruiz (2009, p. 54) “a capacidade de brincar é um aspecto do ser humano que não se manifesta somente nas brincadeiras infantis, nos divertimentos ou jogos dos adultos”, para Ruiz, “brincar abrange diferentes formas de expressão e significados que revelam” a maneira de viver “de uma determinada sociedade”. O lúdico sempre esteve presente na vida, e o seu significado, segundo Ruiz (2009, p. 55) “revela traços fundamentais da cultura de uma sociedade, podendo esse significado resultar em exploração dos esporte, brinquedos e espetáculos”, enfim, o resultado final vai depender da maneira com que cada “grupo social imprime seu olhar conforme seus objetivos e a cultura predominante em relação a esse assunto”. Esse tema é fonte de estudo na “Antropologia, Sociologia e Psicologia e outras”, mesmo sendo estudado de forma tão abrangente, ainda “não há um entendimento comum sobre o seu significado”. Porém, diante da “pluralidade de entendimentos construída durante o processo civilizacional”, observa-se que o seu significado tende “para a representação social coletiva”.

Para se compreender o lúdico deve-se ter claro o entendimento que ele certamente oferece sensações de prazer de convivência, mas essa sensação é interna de cada um – quem sente é o sujeito -, ainda que a associação possa harmonizar-se nessa sensação comum, porém um grupo como conjunto não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum (Ruiz, 2009, p. 58).

Os momentos de ludicidade perpassam gerações, mas o que podemos perceber é que sempre envolve a intercorporeidade, as relações humanas, a sociedade, a cultura. De acordo com Papi (2016, p. 9), “o brincar se constitui em inserção cultural, se expressa como linguagem e como processo de elaboração de significados de sentidos pessoais e coletivos”, neste sentido, o brincar, já vimos anteriormente, é um processo histórico e ainda hoje contribui para estabelecer relações.

Para Marcellino (2002, p. 71), “a criança bem estimulada ludicamente durante a infância, terá grandes chances de melhor desenvolver a sua inteligência e lidar com situações emergentes”, pois brincar envolve também momentos de aprendizado, contribuindo para a preparação e inserção do indivíduo na sociedade. Afinal, essas atividades desenvolvem aspectos como “a afetividade, o convívio social, a aprendizagem, o conhecimento, a maturação e o desenvolvimento físico, sendo estes processos imprescindíveis à evolução formal da criança”. De acordo com Rodrigues (1997, p. 52) “o jogar é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. Apenas sendo criativa é que ela descobre seu próprio eu”. Durante um jogo a criança passa a ser a autora de suas escolhas e da história presente, a criança brinca com o que quer e porque quer, se expressa de forma autônoma e espontânea. O jogo oferece à criança a capacidade de escolher o seu próprio caminho, e escolhendo ela passa a se sentir mais pertencida em seu âmbito sócio-cultural.

Ao combinar informações e percepções da realidade, torna-se criadora e construtora de novos conhecimentos. E ainda, as brincadeiras, os jogos, os brinquedos podem e devem ser objetos de crescimento pessoal, possibilitando à criança a exploração do mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si e a sociedade de forma crítica e natural, promovendo habilidades importantes na socialização e na conduta psicomotora (Papi, 2016, p. 10).

Essa conduta psicomotora associada a percepção corporal, coloca a criança na condição de existência, pois para Buytendijk (1951, p.1) a criança “é essencialmente caracterizada pelo fato de dar a si mesma, pela manifestação de sua liberdade, tanto a sua natureza quanto sua interação sobre o mundo, seus princípios éticos e, por consequência, seu sistema de valores”. De maneira que é a capacidade de autonomia que possibilita a criança a tomar iniciativas.

Ao mesmo tempo que a criança constitui seu próprio mundo, ela dá um sentido a sua corporeidade e empresta-lhe um poder que o corpo não possui por natureza. A escolha que a criança deve necessariamente fazer nas diferentes situações que o seu meio ambiente lhe oferece deve ser afirmada, corrigida ou revogada a todo instante de sua vida (Buytendijk, 1951, p.1).

Eis a importância de permitir que as crianças e os adolescentes se ocupem de momentos nos quais possam se manifestar de forma espontânea, e são as brincadeiras e os jogos que poderão oferecer esses momentos, nos quais esses indivíduos terão oportunidade de aprender sobre como coexistir na relação com as coisas e com os outros.

Para Merleau-Ponty (2011, p. 108), “meu corpo é meu ponto de vista sobre o mundo, assim como um dos elementos desse mundo”, ou seja, corpo e objeto ocupam o mesmo espaço e para que entre o “eu” e o “outro” ocorra uma inter relação, é preciso que exista dois corpos em expressão, ocorrendo assim a intercorporeidade. Pois é na subjetividade e nas diferenças que os corpos se encontram, vivenciando no cotidiano as mensagens que o corpo transmite através da expressão, que pode ser manifestada pela visão, pelo tato, pela motricidade, pela linguagem e emoção. Para o estudo da relação corpórea com o ambiente e com os outros,



se faz necessário uma discussão que leve em consideração o corpo existente, esse contato carnal entre o “eu” e o “outro”, permeado por todas as formas de expressão corporal. Talvez seja exatamente esse contato que esteja em falta na contemporaneidade. Os estudos sobre o corpo nos permitem buscar nele os seus fenômenos, como se manifesta essa expressividade e suas relações.

Como ser-no-mundo, o homem é um ser-em-movimento e o que possibilita mover-se, dirigir-se a alguma coisa, seja caminhando até ela ou simplesmente voltando-lhe o olhar, é o corpo. Nesse sentido, mover-se é uma forma de sair do si para ser-com, abrindo-se à alteridade. O contato com o outro, seja ele uma pessoa ou outro ser, ou uma coisa, é possível porque tenho um corpo, que me torna sensível ao outro, possibilitando que dele eu tenha consciência (Reis, 2011, p. 37).

É na interação do corpo-próprio com o mundo, realizada na dialética da intersubjetividade, que os corpos se percebem. E é neste encontro entre os seres sentientes e sensíveis, que “emergem os sentidos, em sínteses abertas que constituem a subjetividade como devir” (Reis, 2011, p. 46). Na experiência da intersubjetividade, experimentamos uma unidade que se desprende e suscita para presenciar duas subjetividades, em que emergem todos os nossos sentidos como seres que sentem e são sentidos, que tocam e são tocados, que percebem e são percebidos.

Segundo Whitehead (2019, p. 33), “a única maneira pela qual podemos atingir nosso potencial pleno, abrir perspectivas de desenvolvimento e viver uma vida plena é engajar-se ativamente com o meio”. É neste sentido que ampliamos o nosso horizonte de possibilidades, pois “a interação permeia quase tudo o que fazemos na vida”. Whitehead comenta que, “de fato, nossa capacidade incorporada é tão integrada à vida que é simplesmente impossível conceber uma existência sem corporeidade”. A autora utiliza o termo “letramento corporal” para estudar sobre os aspectos que envolvem a corporeidade e a sua importância nos dias atuais, onde os indivíduos, desde as crianças aos idosos, estão perdendo cada vez mais seu potencial corporal. O fato é que “no cotidiano ocidental, as pessoas raramente precisam caminhar grandes distâncias, carregar peso ou envolver-se em tarefas árduas, como escavar o solo. “A maioria das atividades necessárias hoje em dia requer uma coordenação motora mais intrínca”. Portanto, os indivíduos acabam limitando seus movimentos e deixando de estimular grandes grupos musculares. Todavia, cada cultura possui diferentes formas de realizar suas atividades: “Essas atividades serão, em certo sentido, parte do tecido social e podem ser utilizadas na educação para iniciar os jovens em formas de atividades culturalmente aceitas.

Whitehead (2019, p. 43) comenta que “mais do que biologicamente dada, a corporeidade é uma categoria de análise social, que com frequência revela dimensões complexas das interações”, essas dimensões acontecem nos encontros nos quais o indivíduo vivencia a intercorporeidade. Shilling e Grogan (citados por Whitehead, 2019, p. 44) comentam que em seus textos “sobre sociologia do corpo, há a tendência preocupante de as pessoas perceberem a si próprias”, com uma “corporeidade-enquanto-objeto”. A contemporaneidade diante de toda a evolução tecnológica nos trouxe benefícios, mas também contribuiu para o corpo-objetificado, ou tal como Whitehead comenta, “corporeidade-objeto”.

Whitehead (2019, p. 116) diz que “as atividades lúdicas e as oportunidades que a brincadeira proporciona na primeira infância ditam a qualidade do cotidiano das crianças”, proporcionando uma melhor compreensão dos fatos e enfrentamento dos acontecimentos. Segundo a autora, “a brincadeira também facilita o estabelecimento de muitos outros atributos, incluindo motivação, confiança, engajamento ambiental e interpessoal, autoconhecimento e autoexpressão”, essas características promovem maior autonomia e liberdade de expressão. “O brincar livre permite à criança participar à vontade e aproveitar suas capacidades inatas para usar a imaginação e tomar a iniciativa”. No entanto, sabe-se que “crianças que não brincam ao ar livre nem tomam parte em brincadeiras ativas envolvendo grandes grupos musculares, que não tomam iniciativa de explorar seu entorno e os recursos disponíveis, terão sequelas ainda mais sérias”, podendo limitar o desenvolvimento “da sua competência motora e outros atributos” envolvidos no seu desenvolvimento corporal. Portanto, “a brincadeira permite à criança aprender muitas habilidades que não apenas a competência motora, como tomar decisões, esperar por sua vez, habilidades linguísticas e sociais, interação, monitoramento e reciprocidade”. A criança pode obter “uma boa experiência lúdica por meio de um misto de brincadeira livre, brincadeira orientada e brincadeira em contextos formais participando-se de jogos estruturados” (Whitehead, 2019, p. 118).

A brincadeira possibilita a imbricação da criança com as coisas do mundo e lhe oferecendo liberdade, e é desta forma que segundo Buytendijk (1951, p. 3-4), “ela dá um sentido a sua corporeidade e empresta-lhe um poder que o corpo não possui por natureza”, deixando de ser um corpo-objetificado e dando ênfase ao seu desenvolvimento intercorporal.



Referências

- Buytendijk, F. J. J. (1965). *Psicologia do Futebol*. São Paulo: Editora Herder.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). *El juego y su significado*. Madri: Revista de Occidente.
- Buytendijk, F. J. J. (1951). La liberte vécue et la liberte morale dans la conscience enfantine. *Revue Philosophique de la France et de l'Étranger*, T.141, pp. 1-19. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/41087048?seq=1>
Presses Universitaires de France. www.jstor.org/stable/41087048.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Marcelino, N. C. (2002). *Estudo do Lazer*. Santos: Santos Associados.
- Medina, J. P. S. (1990). *O brasileiro e seu corpo*. Campinas: Papirus.
- Merleau-Ponty, M. (2011). *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes.
- Machado, C. (2015). *Atividades criativas e corporais para a educação infantil*. Rio de Janeiro: Ed. Wak.
- Papi, S. A. (2016). Produção Didático-Pedagógica. Os desafios da escola pública Paranaense na perspectiva do professor PDE. *Cadernos PDE*. Vol. II.
- Reis, A. C. (2011). A subjetividade como corporeidade: o corpo na fenomenologia de Merleau-Ponty. *Revista Vivência (Laboratório de Psicologia de Arte/USP)*. 37, 37-48.
- Rodrigues, M. (1997). *Manual teórico-prático de Educação Física Infantil*. São Paulo: Ícone.
- Silva, M. R. (2009). *Lazer nos clubes sociorecreativos*. São Paulo: Ed. Factasch.
- Whitehead, M. (2019). *Letramento Corporal: atividades físicas e esportivas para toda a família*. Porto Alegre: Penso.

Recebido em 16.10.2020 – Aceito em 22.01.2021