

A INFLUÊNCIA DO PENSAMENTO DE HUIZINGA SOBRE A EDUCAÇÃO FÍSICA: UM ESTADO DA ARTE ENTRE AS TESES E DISSERTAÇÕES PUBLICADAS NO BRASIL¹

Judson Cavalcante Bezerra,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

RESUMO

Objetivamos fazer um levantamento da influência do pensamento de Huizinga sobre as teses e dissertações disponíveis no Catálogo da Capes, na área de Educação Física. Foram encontradas sete dissertações, as quais tiveram seus resumos analisados como técnica para construção dos resultados. Os mesmos apontaram um interesse maior dos estudos sobre a temática do jogo, em detrimento do lúdico.

PALAVRAS-CHAVE: Huizinga; Estado da arte; Educação Física.

INTRODUÇÃO

Johan Huizinga (1872-1945) foi um historiador e filólogo holandês, que se destacou pelo estilo crítico, artístico, antropológico e filosófico de narrar os eventos históricos. Embora tenha se destacado entre os historiadores, sua obra é largamente debatida por distintas áreas do conhecimento. Na Educação Física, “*Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*” publicado em primeira edição no ano de 1938 é a obra mais conhecida do autor e frequentemente utilizada por pesquisadores da área que se debruçam sobre as temáticas do jogo e do lúdico. Evidências disso podem ser encontradas desde a década de 1980, com o movimento da Educação Física crítica, em resposta aos modelos biológicos e mecanicistas de Educação Física verificados no período. Com a teoria do *Homo ludens*, Huizinga integrou a noção de jogo a noção de cultura, o que se demonstrou uma contribuição valiosa para o debate epistemológico e crítico naquele período. Não por acaso, é possível identificar a influência do seu pensamento nas obras de nomes caros à Educação Física brasileira como Freire (1997, 2005), Marcelino (1990, 1999), Bracht (2005), Kunz (1994), Bruhns (1993), Luckesi (2002) e Santin (2001).

O primeiro contato que tivemos com a referida obra foi durante o curso da disciplina “Metodologia do Jogo”, ainda durante a graduação em Educação Física pela Universidade

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

Federal do Rio Grande do Norte, no ano de 2009. Recentemente, uma releitura mais paciente do *Homo ludens* (HUIZINGA, 2017) nos motivou a investigar os interesses atuais de pesquisas e vieses de interpretação na apropriação do pensamento do referido autor pelo campo da Educação Física no Brasil.

Aparentemente o *Homo ludens* parece ser um texto esgotado de tão amplamente difundido, que nada de novo e atual tem a nos oferecer. Mas será que a referida teoria tem influenciado as pesquisas atuais da mesma maneira e com os mesmos olhares que influenciou na década de 1980? Ou a Educação Física, desta terceira década do novo milênio, tem despertado para uma interpretação diferente do *Homo ludens*?

METODOLOGIA

Com esse intuito, delimitamos nosso estudo às teses e dissertações publicadas no Brasil. A fonte de consulta foi o Catálogo de Teses e Dissertações da Capes (CTDC) e a Educação Física, enquanto área de conhecimento, representou nosso campo amostral. A partir da palavra-chave “Huizinga”, foi encontrado um total de dez dissertações de mestrado e uma tese de doutorado, entre o período de 1996 e 2017. Como critério de inclusão e exclusão foram selecionados apenas aquelas dissertações e teses disponíveis até o momento da pesquisa. A consulta aos estudos selecionados foi realizada no mês de abril de 2021. Como estratégia de coleta de dados, adotamos a leitura dos resumos de todas as obras disponíveis, porque essa estratégia se apresenta como um caminho possível para pesquisas que pretendem compreender o estado da arte na produção do conhecimento acerca de um tema específico (FERREIRA, 2002).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados encontrados apontaram para uma diversidade de pesquisas que a partir de distintos interesses e vieses de interpretação procuram se apropriar do pensamento de Huizinga para refletir sobre dois temas em particular – o jogo, e/ou o lúdico.

Dos onze trabalhos encontrados, apenas sete estavam disponível para acesso no CTDC, sendo que apenas dois desses sete trabalhos assumiram o lúdico como fenômeno de estudo. Na dissertação de Nehring (2014), o lúdico parece se confundir com o jogo na medida em que o autor o anuncia como um elemento da cultura, enquanto que Huizinga (2017)

demarca que é o jogo que se configura como um elemento da cultura e não o lúdico. Outro sentido atribuído ao lúdico por Nehring (2014) é poder funcionar como uma espécie de instrumento capaz de reduzir ou exacerbar a prática do Bullying na escola. Na dissertação de Figueiredo (2017), percebemos a inquietação do pesquisador em investigar como os professores do Programa Segundo Tempo da cidade do Recife compreendem o lúdico na prática pedagógica, demarcando o interesse pelo fenômeno do lúdico e não pelo jogo, concebendo-os, dessa forma, de maneira distinta.

A polissemia da palavra jogo parece refletir sobre a diversidade de enfoques sobre o tema nas teses e dissertações encontradas. Na dissertação de Santiago (2017), o jogo é tomado como fenômeno cultural num estudo que optou pelos temas brinquedo e jogos tradicionais e populares a partir da análise do Museu do Brinquedo Popular, localizado em Natal, Rio Grande do Norte. Na dissertação de Muniz (2010), o jogo é concebido como estratégia metodológica para o ensino. Na dissertação de Leite (2010), a autora observa os efeitos dos usos da caixa de brinquedos, um recurso didático e metodológico, para a transformação da prática pedagógica, além de identificar sinais de presença ou ausência de atitudes lúdicas na atuação das professoras. Boas (2008) aborda o jogo como uma forma de manifestação da cultura indígena Pataxó. Ribeiro (2000) investiga o jogo como fenômeno cultural presente na escola.

Acerca dos estudos selecionados que tomaram o jogo como foco, foi possível identificar dois grupos. O primeiro grupo de estudos procurou abordar o jogo como um fenômeno cultural que se manifesta na escola (RIBEIRO, 2000), na cultura indígena (BOAS, 2008) e na tradição popular por meio dos brinquedos e das brincadeiras (SANTIAGO, 2017). O outro grupo de estudos abordou o jogo como um recurso didático ou instrumento metodológico para auxiliar no processo ensino aprendizagem (MUNIZ, 2010; LEITE, 2010).

Os achados em questão revelaram um enfoque maior dos estudos sobre o fenômeno jogo em detrimento do lúdico. Além de demarcarem que a influência do pensamento de Huizinga sobre as dissertações e tese publicadas no Brasil, na área de Educação Física, tem se dirigido mais às contribuições que o autor tece para a compreensão do jogo enquanto fenômeno cultural do que à compreensão da dimensão *ludens*, sensível e ontológica do humano que costura a sua teoria. Esse último aspecto ainda pouco investigado.

Quanto ao aspecto metodológico, observamos que os estudos são, em sua maioria, estudos empíricos e somente dois estudos de revisão bibliográfica. Na dissertação de Muniz (2010), a revisão foi sobre o tema Jogos Cooperativos. E na dissertação de Nehring (2014), a revisão foi sobre a importância do jogo para reduzir ou exacerbar a prática do bullying na escola. Demonstrando, nesse aspecto, a escassez de estudos teóricos e reflexivos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O relatório de pesquisa aqui apresentado é parte de um estudo maior que pretende fazer esse mesmo tipo de levantamento em outras fontes bibliográficas para estabelecer um cenário mais amplo da influência do pensamento de Huizinga para a Educação Física brasileira.

Embora tenhamos optado pela leitura dos resumos dos textos disponíveis, reconhecemos que esta técnica revela suas lacunas na medida em que apresenta apenas um fragmento do pensamento dos autores, silenciando outras partes do texto também importantes que poderiam fornecer uma compreensão mais fiel do mesmo. Essas lacunas abrem perspectivas para próximos estudos que possam empregar uma estratégia de leitura completa das obras selecionadas.

Outra lacuna deixada por este estudo diz respeito à própria utilização do Catálogo de Teses e Dissertações da Capes como fonte única de consulta. Verificamos que essa plataforma não reúne todas as teses e dissertações publicadas no Brasil. Verificamos ainda que seu banco de dados tarda a ser atualizado, e/ou não tem acesso a alguns repositórios de teses e dissertações de universidades do país, uma vez que temos ciência de pelo menos mais uma dissertação (PUJOL, 2019), que teve o pensamento de Huizinga como objeto de estudo e que poderia ter integrado o *corpus* de análise deste levantamento.

Por fim, não é nossa pretensão neste artigo tecer algum posicionamento contra ou a favor dos interesses das pesquisas de doutorado e mestrado em destaque, mas apresentar um cenário dessa produção no campo da Educação Física brasileira abrindo perspectivas para eventuais estudos futuros que pretendam se apropriar do referencial teórico que Huizinga tem a nos oferecer. A partir do presente estudo, observamos uma maior influência do pensamento de Huizinga sobre a temática do jogo no âmbito das teses e dissertações no campo da

Educação Física, revelando a pouca atenção dos estudos acerca da importância do traço sensível e ontológico do humano que reveste as manifestações do jogo – o lúdico.

THE INFLUENCE OF HUIZINGA'S THOUGHT ON PHYSICAL EDUCATION: A STATE OF THE ART AMONG THE THESES AND DISSERTATIONS PUBLISHED IN BRAZIL

ABSTRACT

We aim to survey the influence of Huizinga's thought on the theses and dissertations available in the Capes Catalog, in the area of Physical Education. Seven dissertations were found, which had their abstracts analyzed as a technique for constructing the results. They pointed out a greater interest in studies on the theme of the game, to the detriment of playfulness.

KEYWORDS: Huizinga; State of the art; Physical Education.

LA INFLUENCIA DEL PENSAMIENTO DE HUIZINGA SOBRE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UN ESTADO DEL ARTE DE LAS TESIS DE DOCTORADO Y MAESTRÍA PUBLICADAS EN BRASIL

RESUMEN

Objetivamos averiguar la influencia del pensamiento de Huizinga sobre las tesis disponibles en el Catálogo de Tesis e Dissertações da Capes, en el área de Educación Física. Fueron encontrados siete trabajos, los cuales tuvieron sus resúmenes analizados como parte de la técnica de construcción de resultados empleada. Los resultados demostraron una tendencia mayor de los estudios acerca de la temática del juego como factor principal de la influencia de Huizinga.

PALABRAS CLAVES: Huizinga; Estado del arte; Educación Física.

REFERÊNCIAS

BOAS, F. S. V. **Jogos indígenas pataxó em coroa vermelha – Bahia**: discutindo o jogo no processo de afirmação da identidade cultural. 194 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2008.

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte**: uma introdução. 3ª ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2005.

BRUHNS, H. T. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas, SP: Papirus, 1993.

FERREIRA, N. S. A. As pesquisas denominadas “estado da arte”. **Educação & Sociedade**, ano XXIII, n. 79, p. 257-272, agosto 2002.

FIGUEIREDO, M. N. L. **O lúdico no Programa Segundo Tempo**: uma análise da prática pedagógica dos professores de Educação Física da cidade do Recife. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade de Pernambuco, Recife 2017.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1997.

_____. **O jogo**: entre o riso e o choro. 2ª Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8ª Edição. Tradução por João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2017.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Editora UNIJUÍ, 1994.

LEITE, A. M. **Caixa de brinquedos e brincadeiras**: uma aliada na construção de atitude lúdica para a ressignificação da prática pedagógica do movimento na educação infantil. 153 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

LUCKESI, C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Educação e Ludicidade, Ensaios 02, Ludicidade o que é mesmo isso? Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade (GEPEL), Faced/UFBA, p. 22-60, 2002.

MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí: Ed. Unijuí, 1999.

_____. **Pedagogia da animação**. Campinas, SP: Papyrus, 1990.

MUNIZ, I. B. **Os jogos cooperativos e os processos de interação social**. 259 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2010.

NEHRING, Thiago. **Relações entre o elemento lúdico da cultura nas aulas de educação física e o bullying escolar**. 121 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2014.

PUJOL, V. R. **O jogo nas obras homo ludens e os jogos e os homens**. 2019. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019.

RIBEIRO, C. H. V. **Fracos e fortes com seus ganchos e bombadões**: a representação social dos praticantes do jogo queimado na educação física escolar. 88 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro 2000.

SANTIAGO, M. G. **Museu de brinquedos**: lugar de memórias, culturas e encantamentos. 62 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017.



CONBRACE
CONICE 2021
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e
Ciências do Esporte
no tempo presente:

Defender Vidas,
Afirmar as Ciências

SANTIN, S. **Educação Física**: da alegria do lúdico a opressão do rendimento. 3ª Edição.
Porto Alegre: EST Edições, 2001.

