



Similaridades e Singularidades ao aprender futebol: reflexões a partir de relatos da infância de jovens jogadores(as) profissionais

Palavras-Chave: futebol, cultura lúdica, pedagogia da rua

Autores/as:

Thomas Guido Fischer, UNICAMP

Prof. Ms, Luis Felipe Nogueira Silva, UNICAMP

Prof. Dr. Alcides José Scaglia, UNICAMP

INTRODUÇÃO:

Ao longo de muitas décadas, em diferentes regiões do Brasil, crianças e jovens passaram parte de suas infâncias jogando/brincando livremente na rua, símbolo por do contexto informal (SCAGLIA, 2003; FREIRE, 2011). Nesse contexto, a presença dos jogos/brincadeiras de bola com pés sempre foi marcante, compondo a identidade do futebol brasileiro (SCAGLIA, 2011) e evocando a chamada Pedagogia da Rua, entendida enquanto um processo de ensino-aprendizagem, pautada pelo jogo, expressa no ato lúdico de jogar e manifestada em ambientes informais de aprendizagem colaborativa (SCAGLIA, 2021).

Contudo, as transformações que a sociedade tem passado nas últimas décadas, como o crescimento do espaço urbano, a “marginalização” das ruas e o acesso cada vez maior a jogos eletrônicos podem influenciar a forma como as crianças constituem sua cultura lúdica (conjunto de brincadeiras e de formas de

brincar), uma vez que esta está imbricada à cultura geral (BROUGÈRE, 2002; GODOY et al, 2021). Por consequência, devido a essas mudanças, no que tange ao futebol, existe a hipótese de que o aprendizado da modalidade poderia ser afetado, uma vez que foi através dos jogos/brincadeiras de bola os pés, praticados na rua, que muitos atletas foram iniciados neste esporte (SCAGLIA, 2003, 2011; FISCHER; SILVA; SCAGLIA, 2022).

Sendo assim, a presente pesquisa investigou a cultura lúdica de jovens jogadores(as) profissionais de futebol, de modo a identificar singularidades e similaridades com a cultura lúdica de outras gerações de atletas; tendo como pano de fundo uma questão principal: as mudanças no modo de vida impactaram a manifestação da Pedagogia da Rua?

METODOLOGIA:

A pesquisa caracteriza-se como uma abordagem qualitativa, com caráter descritivo-exploratório, ou seja, além de descrever os

fatos e fenômenos de determinada realidade (TRIVINOS, 1987) existe a preocupação de investigar o problema e familiarizar-se com ele, a fim de torná-lo mais explícito. (GIL, 2007). Pode-se dividir a pesquisa, didaticamente, em dois momentos: primeiro, a realização de entrevistas semi-estruturadas com jogadores(as) profissionais de futebol, a partir da metodologia da História Oral (ALBERTI, 2005) segundo, a análise dos relatos obtidos, conforme o método da Análise de Conteúdo (BARDIN, 2011).

Foram realizadas 5 entrevistas, via plataforma Google Meet, com jogadores(as) profissionais de futebol – duas mulheres e três homens, todos nascidos após o ano 2000 - seguindo um roteiro de perguntas semiestruturado. Em seguida, cada entrevistado(a) recebeu uma devolutiva com a transcrição da conversa, para confirmar a validade e permitir a análise dos relatos, reforçando o acordo expresso no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Emergiram dos relatos dos(as) jogadores(as) três grandes categorias de resultados, que fomentam a discussão. São elas: (1) Jogos/Brincadeiras que faziam; (2) Locais que brincavam; (3) Com quem brincavam.

Na categoria 1, constatou-se que múltiplos jogos/brincadeiras fizeram parte de suas infâncias, tais como: taco, pega-pega, pipa, boneca, casinha, bola de gude, queimada, esconde-esconde, polícia e ladrão, pique-bandeira, bicicleta, vôlei, piscina e bola; esta

última, vale destacar, tida como o brinquedo protagonista por todos os entrevistados. Sendo assim, os jogos/brincadeiras de bola com os pés, pertencentes à família do futebol (SCAGLIA, 2011), foram citados aos montes: rebatida, travinha, tiro ao alvo, 3x3, 5x5, embaixadinha, passou-levou, “ping-pong” com a parede, acertar o travessão, bater falta, golzinho de cabeça e altinha.

Além disso, chama a atenção o fato de que, ao contrário de hipóteses comuns, não houve qualquer menção a jogos digitais - como video-games, por exemplo. O que não significa, exatamente, que os(as) entrevistados(as) não o tenham jogado, mas que não há sinais de predominância digital na constituição da cultura lúdica de cada um(a). Estes resultados apontam para uma enorme similaridade entre os jogos/brincadeiras realizados pelos(as) jogadores(as) entrevistados e aqueles realizados por jogadores de outras gerações (SCAGLIA, 2003; FISCHER, SILVA e SCAGLIA, 2022).

Na categoria 2, foi possível identificar que a rua segue existindo enquanto espaço para brincadeira, uma vez que todos afirmaram brincar nela em algum momento. Entretanto, espaços em casa (como garagem, quintal e pátio) e quadras poliesportivas em condomínios, praças e escolas, foram citados como os principais locais em que os jogos/brincadeiras ocorriam. Este resultado, ao invés de indicar um desaparecimento da rua, enquanto local de brincadeira, na verdade, reforça que a *rua* - a qual a Pedagogia da *Rua* se refere - não se limita ao espaço de terra ou asfalto entre duas calçadas, mas evoca a formação de um ambiente informal de aprendizagem e a

expressão do ato lúdico de jogar, em qualquer local ou circunstância (SCAGLIA, 2021). Quer dizer, ainda que os modos de vida se alterem e, com isso, os espaços predominantes de prática mudem - conforme indicam os resultados - a Pedagogia da *Rua* pode permanecer viva, pois ela se refere, essencialmente, ao ambiente de jogo criado e não ao local físico em que ela ocorre.

Dessa forma, em relação aos locais que brincavam, os resultados indicam certa singularidade na infância dos(as) entrevistados(as), tendo em vista a predominância de espaços em casa e quadras poliesportivas como locais de brincadeira, contudo, de forma geral, o processo é similar aos jogadores de outras gerações (SCAGLIA, 2003; FISCHER, SILVA e SCAGLIA, 2022), uma vez que a manifestação do ambiente de jogo e a formação de um ambiente informal de aprendizagem nestes espaços, evocam a mesma Pedagogia da *Rua*.

Na categoria 3, constatou-se que os(as) entrevistado(as) tinham, por companhia frequente, vizinhos e colegas de escola na realização dos jogos/brincadeiras. Além disso, foram constantemente mencionados, momentos de brincadeira solitária, principalmente com bola.

Estes resultados evocam duas discussões distintas: primeiro, ao que parece, continua havendo a formação de pequenas sociedades lúdicas - características à Pedagogia da *Rua* - constituídas por jovens e crianças desejosos pelo jogo/brincadeira que, reunindo-se, inventam e reinventam jogos, criam laços e assumem variados papéis, conduzindo, elas mesmas, ainda que de forma inconsciente,

um processo afetivo, colaborativo e informal de aprendizagem (FREIRE, 2022). Segundo, por outro lado, os momentos de brincadeira solitária constantes, podem estar ligados à composição mais enxuta das famílias contemporâneas (FABIANI, et. al, 2021; LIRA et. al, 2021) e à preocupação dos pais com a segurança dos filhos (relatada por uma entrevistada), gerando maior cautela acerca dos locais e das companhias para brincadeiras.

Outro achado importante nesta categoria, diz respeito, especialmente, às companhias das jogadoras entrevistadas: ambas relataram que, quando crianças, brincavam de bola majoritariamente com meninos e que, apesar de não serem impedidas de jogar, em algum momento sofreram discriminação pelo fato de serem meninas. Isto revela outra faceta da *Rua*, que não é feita só de benesses e pode, paradoxalmente, a partir de sua grande virtude – a liberdade, apresentar, por vezes, uma condição inópia; neste caso, manifesta na pernicioso ideia de que o futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés não são para meninas/mulheres. Portanto, inegavelmente, ainda existe a necessidade de superação deste preconceito, de modo que o futebol esteja presente na cultura lúdica e na vida de mais meninas, sempre que elas desejarem.

Percebe-se, portanto, no que se refere à categoria 3, a existência de similaridades entre a infância dos(as) entrevistados(as) e dos jogadores de outras gerações, manifestas na formação de pequenas sociedades lúdicas (FISCHER, SILVA e SCAGLIA, 2022; FREIRE, 2022). Contudo, a maior tendência à brincadeira solitária sugere uma singularidade na geração

atual; além do que, o processo vivido pelas meninas assume traços ainda mais particulares, tendo em vista que precisaram superar, em certos momentos, a discriminação.

CONCLUSÕES:

Conclui-se, a partir dos resultados, que os(as) jogadores(as) entrevistados possuem uma cultura lúdica diversa, protagonizada pela bola e pelos jogos/brincadeiras de bola com pés, construída em ambientes informais de aprendizagem, do mesmo modo que jogadores de outras gerações (SCAGLIA, 2003; FISCHER, SILVA, SCAGLIA, 2022). Logo, o processo de aprendizagem informal de jogadores(as) é bastante similar entre as gerações, sugerindo que a Pedagogia da *Rua* segue formando jogadores(as) de futebol no Brasil, não por ocorrer no espaço entre duas calçadas, mas por existir enquanto um ambiente de aprendizagem colaborativo, marcado pelas idiossincrasias do jogo.

Sendo assim, as mudanças no modo de vida contemporâneo, ainda que sugiram singularidades no processo de aprendizagem dos(as) jogadores(as) atuais – tais como os locais para a realização das brincadeiras – não impedem a manifestação da Pedagogia da Rua.

BIBLIOGRAFIA

- ALBERTI, V. Histórias dentro da História. In: PINSKY, C. B. (Org.). **Fontes históricas**. São Paulo: Contexto, 2005.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70. 2011.
- BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, T. M. [Org.]. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.
- FABIANI, D. J. F; et. al. Brincar na pandemia: implicações para a Educação Física a partir do inventário da cultura lúdica. **Educación Física y Ciencia**, vol. 23, 2021.
- FISCHER, T. G; SILVA, L. F. N; SCAGLIA, A. J. Aprendizagem no futebol: reflexões a partir de relatos da infância de ex-jogadores. Relatório Final de Iniciação Científica – PIBIC/Unicamp, 2022.
- FREIRE, J. B. **Pedagogia do futebol**. 3ª ed. Campinas: Autores Associados, 2011.
- FREIRE, J. B. **O jogo na escola: introdução à pedagogia da rua**. Campinas: Autores Associados, 2022.
- GODOY, L. B; et. al. Reflexões sobre o brincar na sociedade contemporânea. **Revista Lúdicamente**, vol. 10, 2021.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- LIRA, A. C. M; et. al. Infâncias confinadas: a educação como direito das crianças em tempos de pandemia. **Educação em Revista**, vol. 22, 2021.
- SCAGLIA, A. J. **O Futebol que se aprende e o futebol que se ensina**. 1999. 242p. Dissertação (Mestrado em Educação

Física), Universidade Estadual de Campinas, Campinas/SP, 2020.

SCAGLIA, A. J. **O futebol e as brincadeiras de bola: a família dos jogos de bola com os pés.** São Paulo: Phorte, 2011.

SCAGLIA, A. J. **Pedagogia, futebol... e rua.** Goiânia: Talu, 2021. [E-book].

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.