



24º SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

13º Mostra Científica de Integração
entre Pós-Graduação e Graduação
3º Jornada de Tecnologia e Inovação

UM CONTRA-ATAQUE DO JOGAR E DO BRINCAR: PARA ONDE VÃO OS JOGOS E BRINCADEIRAS DE BOLA JOGADOS COM OS PÉS?

Junior Dungersleber, Heitor Luiz Furtado
Educação Física - Educação Física

Na contemporaneidade passamos por um processo de desapropriações de espaços que outrora, serviram como espaços do jogar e do brincar, notadamente os jogos e brincadeiras de bola jogados com os pés. A especulação imobiliária, falta de segurança, institucionalização das crianças e aumento do uso de novas tecnologias por crianças podem ser considerados fatores para a não experimentação de jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira, e pelos quais, o futebol se popularizou no país. O presente ensaio tem como “Discutir as ameaças e as alternativas para a prática de jogos e brincadeiras de bola jogados com os pés na contemporaneidade”. Assim utilizou-se de um ensaio teórico, que emerge a partir da disciplina de futebol e futebol e da aula magna do curso de Educação Física realizada no primeiro semestre de 2025. “O povo brasileiro” em sua gênese, caracteriza-se pela mistura de negros advindos do continente africano e escravizados no Brasil colônia; Indígenas, povos originários da terra Pindorama; e descendentes de Europeus. Sendo reconhecido, por ser um povo do jogo, da brincadeira, e que por consequência é alegre, ainda que enfrente muitos problemas sociais oriundos do próprio processo de formação do país. A capoeira, o carnaval e o futebol fazem parte de uma tradição inventada, que apesar de não ser representada de forma homogênea em todo o Brasil, levam os brasileiros a pensarem, agir e se reconhecerem como brasileiros, de uma mesma tribo, mesmo terreiro ou mesmo país. Assim como os jogos e brincadeiras de bola jogados com os pés, a capoeira e o carnaval colocam os brasileiros para se relacionarem e figuraram como espaços de sociabilidade do povo brasileiro. Outra característica a ser destacada presente tanto nos jogos e brincadeiras de bola jogados com os pés, quanto no carnaval e na capoeira é o potencial subversivo destes fenômenos. O futebol, esporte que chega ao Brasil como Football na virada do Séc. XIX para o Séc. XX e se abrasileira, caindo nas graças da periferia do Brasil que se destaca no esporte devido ao molejo, balanço, gingado presente também no samba e na capoeira, que são grandes fatores para que aqueles que na vida cotidiana, no tempo comum fossem apenas pobres, no tempo do jogo passassem a ter um lugar de destaque. Na contemporaneidade está identidade brasileira está ameaçada, por ataques aos espaços onde esses fenômenos acontecem, a rua enquanto espaços onde formamos pequenas sociedades lúdicas, comungando da cultura do jogo e do brincar sem o compromisso de viver dentro do tempo contado. A rua volta a ser um perigo, de não relacionamento com o outro, com o estranho, em contextos completamente diferentes, lembra a hostilidade da rua que os imigrantes europeus enfrentaram a disputa de território com povos indígenas, onde a casa era vista como um espaço de sociabilidade, restrito ao círculo familiar mais próximo. O celular e as novas tecnologias em geral se apresentam como alternativa ilusória de espaços “seguros”, embora sejam potencialmente mais perigosos que a própria rua, e sejam mais atrativas as crianças que os ambientes institucionalizados e disciplinadores. Para que os jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira não se percam, se faz necessário repensar novas roupagens da casa, novas roupagens destes espaços de sociabilidade, como escolas, clubes, escolas de idiomas, escolas de culinária infantil, escolinhas esportivas, aulas de canto, aulas de teatro vivenciem o jogo, a brincadeira, possam ter momentos que fomentem a socialização de um modo que eles tenham que construí-la, não a partir de uma lógica racionalizada onde ela já está posta, deixamos as crianças jogarem e brincarem para que estes serem adultos que por consequência, também joguem e brinquem!

Palavras-chave: Futebol; Jogos e Brincadeiras; Cultura Popular Brasileira;