

**As manifestações do esporte escolar: Jogos Estudantis do Estado de Goiás,
Rendimento, Indústria Cultural e Educação
JORGE, A. C.¹; LARZAROTTI FILHO, A.²**

Palavras-chave: educação física; esporte escolar; indústria cultural.

Justificativa

O esporte é um fenômeno social que é estudado por várias áreas de conhecimento (antropologia, educação física, sociologia, biologia...). Seu reconhecimento e importância na sociedade moderna é cada dia maior, basta observarmos sua inserção na indústria cultural e veremos como ele está presente no cotidiano das pessoas – este contato acontece de várias maneiras como, veículos de comunicação, lazer, roupas, calçados e etc.

Para Lucena (2001, p.135), devemos “Perceber mais o esporte como um dos principais meios de identificação coletiva na nossa sociedade, um dos poucos elementos capazes de dar identidade a um grupo, uma cidade ou até um Estado”. Em nosso país o esporte ganha dimensões que vão além desta identificação. Peguemos o futebol brasileiro como exemplo, este esporte goza de um *status* de “mercadoria” nacional, ele é comercializado, admirado, respeitado e reconhecido mundialmente como o melhor futebol ou dos melhores jogadores.

Nossa pesquisa buscou estudar o fenômeno esportivo dentro da escola, onde ele se manifesta de várias maneiras, mas, principalmente nas aulas de Educação Física, já que ele (esporte) é um dos conteúdos desta disciplina – porém não o único. A idéia de estudar o esporte escolar surgiu, depois de pesquisarmos durante um ano as aulas de educação física em uma escola pública em Goiânia e conhecermos a realidade da educação física a partir do “chão da escola”. Kunz nos diz que “O conceito de esporte que se vincula hoje à Educação Física é um conceito restrito, pois se refere apenas ao esporte que tem como conteúdo o treino, a competição, o atleta e o rendimento esportivo (...)” (2001, p.63). As observações feitas no ano passado mostraram que estas características – que podem ser consideradas – tradicionais da educação física permanecem até os dias de hoje. Algumas com forte expressão, como, a presença hegemônica do esporte nas aulas assistidas; ao tratamento – na maioria das aulas – como recreação; e por último a referência no esporte de alto rendimento, que é materializada no interclasse e com a participação nos JEEGO’s – Jogos Estudantis do Estado de Goiás.

Procuramos, com este trabalho, compreender melhor como se dá a relação, entre esporte olímpico, esporte escolar e a indústria cultural. Para alcançarmos a compreensão desta relação, decidimos acompanhar os JEEGO’s, pois este é o maior evento do esporte escolar em nosso estado. Buscamos em nosso trabalho conhecer quais são os interesses dos sujeitos/atores que participam dos jogos, o que eles almejam em suas participações. Investigamos também, qual a influência da indústria cultural nos JEEGO’s e em quais rituais ela está presente dentro dos jogos.

Os JEEGO’s são realizados e financiados pelo governo estadual, Bracht afirma que “(...) desde há muito tempo, mesmo em função de sua significação sócio-política, o esporte é o alvo da atenção e intervenção do estado” (1997, p.78). O estado utiliza-se como uma de suas propagandas os JEEGO’s, passando para a população a idéia de que está promovendo o esporte escolar e com isso “confraternização” e “amizade” entre as escolas e alunos. Acreditamos que esta idéia é baseada nos jogos olímpicos, que juntamente com a indústria cultural, são as grandes influências dos JEEGO’s.

O esporte é tido por maioria das pessoas como algo “natural”, que está presente na vida delas desde sempre, não reconhecendo assim que ele foi construído e modificado ao longo da história, sob a égide de várias influências – principalmente de ordem econômica. Podemos dizer que a principal influência hoje é da indústria cultura. Bracht entende que o esporte moderno é apropriado pela indústria cultural, isto porque é tido como principal prática corporal do sistema capitalista industrial, já que incorpora várias características deste

¹ Bolsista de iniciação científica do PROLICEN. Faculdade de Educação Física /UFG. antoniochadud@bol.com.br

² Orientador. Faculdade de Educação Física /UFG. guegoa@hotmail.com

sistema. O autor diz que “(...) o esporte assumiu suas características básicas, que podem ser resumidas sumariamente em: competição, rendimento físico-técnico, record, racionalização e cientificação do treinamento.” (1997, p.10). Outro autor que fala das características do esporte moderno é Stigger (2002), ele aponta sete características do esporte moderno, Secularismo, Igualdade, Especialização, Racionalização, Organização Burocráticas, Quantificação e Record. É importante conhecer as características do esporte, pois são elas que o define e o diferencia de outras práticas corporais como a brincadeira e o jogo, “o jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversos línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para, imaginariamente, a realidade e o presente”. (Coletivo de autores, 1992, p. 65,66).

O esporte, não esta fora da escola, que nas sociedades letradas é uma das principais instituições de conhecimento e de formação dos cidadãos. Por isso entendemos o esporte como um conhecimento, que deva ser ensinado para os alunos/cidadãos, dentro e fora da escola. Dentro da escola optamos por chamá-lo de esporte escolar – já que existem autores que o chamam de esporte educacional, e outros que dizem não existir esta divisão – , e este se manifesta de várias maneiras, como, nas aulas de educação física, no recreio, no interclasse, e principalmente nos jogos estudantis, ou intercolegial, chamado em Goiás de JEEGO's – Jogos Estudantis do Estado de Goiás. Estes jogos são feitos nos moldes de uma olimpíada, com todos os rituais presentes em uma olimpíada, porém, sem as devidas condições para isso, fazendo assim uma paródia do evento olímpico. Entendemos que estes eventos servem para reforçar ainda mais a influência do esporte olímpico sobre o esporte escolar.

O termo Indústria cultural foi utilizado pela primeira vez por Adorno e Horkheimer em meados do século XX. Podemos considerar este termo novo, se pensarmos na história da humanidade, porém na modernidade, e principalmente na atualidade este termo ganha importância chave na maioria das discussões que envolvem a sociedade. Esta importância se apresenta claramente quando as pessoas se referem aos meios de comunicação como o quarto poder, tamanho é seu grau de alcance dentro da sociedade.

A indústria cultural é entendida como um sistema, do qual fazem parte os meios de comunicações de massa – rádio, televisão, cinema, revistas, dentre outros – Adorno e Horkheimer dizem que “Cada setor é coerente em si mesmo e todos são um conjunto.” (1985, p.113), ou seja, todos os setores têm sua especificidade técnica e estética, contudo o conjunto forma uma unidade, a qual, a indústria cultural surge e se utiliza para legitimar-se perante a sociedade.

Objetivos

Compreender os “Jogos Estudantis do Estado de Goiás”, a partir de suas interfaces com o esporte olímpico, indústria cultural e ambientes educacionais. Acompanhando especificamente a manifestação do esporte escolar a partir do seu treinamento, da sua organização e da sua participação nas fases de desenvolvimento. Analisar o projeto dos jogos sua relação com a Educação Física e com a Educação Escolar. Conhecer os objetivos dos sujeitos/atores da escola com os jogos, e os motivos da sua participação e contribuição com a Educação Escolar. Investigar qual a influencia da indústria cultural nos sujeitos/atores da escola e da organização dos jogos. Identificar a base pedagógica dos jogos, e seu papel educativo.

Metodologia

Em busca da materialização de nossos objetivos, recorreremos ao enfoque metodológico de natureza qualitativa. Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram entrevistas semi-estruturadas com quatro alunos/atletas que participavam da equipe de treinamento de futsal, foi realizada também entrevista semi-estruturada com professor/treinador que ministra o treinamento desportivo de futsal, por último foi feita uma entrevista semi-estruturada com o Coordenador Geral dos JEEGO's. Foram utilizados também protocolos para observação de treinamentos e protocolo para observação de jogos, que nos permitiram a construção de relatórios diários. Os elementos norteadores destes protocolos buscavam contemplar rotinas e rituais, como as formas de organização e

condução do treinamento e dos jogos, conteúdos, metodologias trabalhadas pelo professor/treinador, questões referentes ao preconceito, higiene e saúde. Mediante os relatórios dos treinamentos e dos jogos nos foi possível à descrição de outros aspectos, como diálogos de alguns alunos e do professor, interferências de outros sujeitos nos treinamentos e nos jogos, assim como caracterização da vestimenta dos alunos, alguns vetores de construção de identidades como relações de gênero, preconceito, etnia, relações de poder, ritos religiosos, influência da indústria cultural.

Análise dos dados

Uma primeira discussão que nós encontramos quando começamos nosso trabalho, foi à divisão entre o treinamento e a educação física, o primeiro responsável pelo esporte escolar e o segundo voltado para a inclusão, para “[...] à disciplina né, esta relacionado à melhor convivência, respeitando o espaço do próximo né, [...]” (professor/treinador 01). Porém ambos tratam da educação do corpo. Vaz afirma que, “[...] a educação física escolar reúne, no fundo, apenas uma parte – ainda que extremamente importante – do conjunto de técnicas corporais e cuidados com o corpo em ambientes educacionais” (2002, p.92). Entendemos que a educação do corpo³ é feita desde o nascimento por todas as instituições sociais (família, comunidade, igreja...), e dentro do espaço escolar não é só a Educação Física e o treinamento que o fazem, pelo contrário, às concepções de corpo utilizadas no esporte estão muito mais alicerçadas nas ciências da saúde e na religião do que na própria Educação Física. Na atualidade os esportes também influenciam a concepção de corpo das pessoas, mas isto acontece, devido à ampla propaganda da indústria cultural, e a educação física e o treinamento desportivo, podem reforçar, ou não, este fato. Segundo Bracht (1997), Foucault diz que a escola é uma das instituições que submetem o corpo a procedimentos disciplinares, assim como fábricas e prisões. O autor também afirma que, para Adorno a principal maneira para se disciplinar o corpo é a manipulação psíquica que pode ocorrer através da indústria cultural que tem como um de seus grandes “agentes” o esporte olímpico (ou de alto rendimento).

Dentre os objetivos dos alunos que participam dos jogos o que mais aparece é o de seguir a carreira profissional, em todas as entrevistas ouvi esta resposta,

[...] pretendo terminar terceiro ano agora pretendo começar a treinar mesmo realmente poder, na modalidade que eu gosto que é o futebol de campo pretendo treinar pra entrar no ramo do futebol” (aluno/atleta 1); “Ah, eu queria ver se eu cresço no esporte mesmo, se eu conseguir ser um jogador, ou ser um professor de educação física, fazer alguma coisa na área do esporte, fisioterapeuta, alguma coisa, preparador físico, quero investir no esporte mesmo” (aluno/atleta 02); “Uai, eu estava até querendo conversando com um amigo meu, com nós ir fazer teste, então eu pretendo tipo assim se eu conseguir fazer um teste para seguir carreira jogando bola” (aluno/atleta 04). Um dos alunos entende que já faz parte do universo do futebol profissional, “Ah... assim, crescer profissionalmente, eh... isso, [...] Eh... jogar num grande time e usar o que eu aprendi aqui né (aluno/atleta 03).

Os alunos acreditam que podem seguir uma carreira profissional e serem como seus ídolos, famosos com muito dinheiro, e o quanto antes possível, “o Jô é oito sete [...], ele era do juvenil, imagina a fama que ele já tem” (relatório diário 17/09/04). A ideia de que o futebol é para eles a maneira mais agradável e fácil de conseguir ser bem “sucedido” na vida, ou melhor, enriquecer-se facilmente, é colocada a todo o momento na indústria cultural – como no Programa Terceiro Tempo com Milton Neves. Todos os veículos de comunicação gostam de explorar histórias de garotos pobres que agora são jogadores ricos, famosos, que ajudaram toda família e ajudam crianças carentes. No entanto alguns alunos sabem que a possibilidade deles se tornarem profissionais é muita remota, “[...], apesar que de mil meninos que nasce, acho que novecentos e noventa e nove acho que nasce ser jogador de futebol, né, então eu pretendo ser um deles” (aluno/atleta 01). Adorno e Horkheimer dizem que a indústria cultural,

³ Quando tratamos de educação do corpo, não nos referimos a uma ideia dualista (dividindo corpo e mente), pelo contrário, entendemos o corpo como palco da história, locus de grandes tensões da sociedade, e neste sentido, o objeto de trabalho (estudo) da educação física.

(...) fixa para a espectadora, não apenas a possibilidade de também vir a se mostrar na tela, mas ainda mais enfaticamente a distância entre elas. Só uma pode tirar a sorte grande, só um pode ser célebre, e mesmo se todos têm a mesma probabilidade, esta é para cada um tão mínima que é melhor riscá-la de vez e regozijar-se com a felicidade do outro, que poderia ser ele próprio e que, no entanto, jamais é (1985, p.136).

Identificamos nos JEEGO's uma outra categoria da indústria cultural, que é a imitação, o esporte é tratado como uma imitação do esporte olímpico, os alunos se comportam como se fossem verdadeiros atletas profissionais, fazendo uma alusão com o que eles vêem na indústria cultural. Em pesquisa realizada no ano passado este fato se apresentou claramente no interclasse,

Os alunos que torciam estavam bastante eufóricos e sempre que os jogadores faziam gol gritavam muito, principalmente o nome do jogador que fez o gol enquanto isso alguns alunos entravam em quadra para comemorar com os jogadores. Os jogadores que faziam gol comemoravam dançando, fazendo alguma coreografia, tirando a camisa ou apontando para a torcida. Quando os times levavam gol os companheiros xingavam os outros, perdiam a paciência, mas sem violências físicas. No final do jogo a torcida do time vencedor entrou em quadra e homenageou o jogador de destaque e que fez a maior parte dos gols; Assim como no jogo anterior, os atletas não seguiam grande parte das regras oficiais do futebol de salão (JORGE, LAZZAROTTI FILHO, 2004, pp.21,22).

Adorno e Horkheimer dizem que “A indústria cultural acaba por colocar a imitação como algo absoluto” (1985, p.123). Compreendemos que um dos papéis do esporte escolar – como já foi citado acima – pode ser o de buscar a “Afirmação do esporte como importante processo de ensino/aprendizagem em relação à realidade cotidiana para educar” (sitio GeDE [prde]), mas não o de deixar que os alunos façam simples imitações, pois não é assim que se desenvolve um processo de ensino/aprendizagem, não é reproduzindo de maneira alienada que se constituirá este processo. Esta imitação está presente também nas equipes de treinamento, vários garotos tentam imitar seus craques preferidos,

Eu gosto do futebol do Felipe, (...), sempre quando eu entro em quadra mostrar pelo menos um pouco assim, do que eu vejo ele fazendo. (estudante/atleta 03); pelo estilo de jogar bola assim, eu gosto do Ronaldinho Gaúcho, (...), me influencia bastante, (...), eu fico vendo e revendo aí eu tento fazer pra poder, não é fazer igual ele, mas é tentar pelo menos chegar perto né, porque fazer igualzinho é difícil, exige bastante treino (estudante/atleta 04).

Não queremos discutir o fato dos estudantes terem seus ídolos, e sim como eles entendem a relação entre o que eles vêem na indústria cultural e o que eles vivem. Pensar em imitar seu ídolo, ser como ele, pode até parecer algo inocente e comum na juventude, no entanto o que acontece é que uma parte destes garotos vê somente isso para suas vidas, acreditam que podem conseguir tudo que o ídolo conseguiu “Bom eu acho que primeiramente é, é a relação financeira né, que jogador hoje em dia alguns ganham bem” (aluno/atleta 01). Entendemos que o esporte escolar – e a educação física – deve ser o espaço onde estes garotos possam conhecer o que é o fenômeno esportivo, para assim, terem “real” consciência de seus objetivos, já que, “Através da ideologia da indústria cultural, o conformismo substitui consciência: jamais a ordem por ela transmitida é confrontada com o que ela pretende ser ou com os reais interesses dos homens” (ADORNO, 1975, p.293). A escola pode ser um dos locais em que os “interesses” apresentados pela indústria cultural sejam questionados, principalmente no esporte, onde a ideologia da indústria cultural pode ser considerada a própria ideologia do esporte.

Conclusões

Foi possível identificar, uma relação muito forte entre o que se vê e ouve na indústria cultural com o que acontece nos JEEGO's, no entanto sem o devido esclarecimento, e as devidas adequações. Mostrando assim uma confusão dos sujeitos/atores, em conceituar o que é esporte, o que é educação física. Identificamos no estudo do JEEGO's que algumas características da indústria cultural, determinam à prática dos sujeitos, é a partir do que ela

apresenta que os sujeitos se comportam na realidade. Por isso sugerimos que os jogos sejam repensados no que se referem as suas influências, pois a indústria cultural “[...] impede a formação de indivíduos autônomos, independentes capazes de julgar e de decidir conscientemente” (Adorno, 1978, p.295), e esses são princípios primordiais para a educação.

Identificamos que o esporte escolar continua tendo como grande referência o esporte olímpico, mesmo sem as mínimas condições para a prática deste, realizando assim uma imitação, fazendo uma paródia do esporte olímpico. Nos jogos estudantis isto se apresentou com muita ênfase, apresentando pouca preocupação pedagógica e excessiva valorização da competição.

Para concluir este trabalho queremos esclarecer que as críticas tecidas – principalmente ao esporte escolar – não são uma negação do esporte, não acreditamos que a educação física deva abandonar o esporte, concordamos quando

Castellani Filho (1998) adverte que a “desesportivização” da educação física não deve conduzir à desconsideração e ao abandono do esporte como conteúdo dela. Deve, sim, levar a uma crítica à mentalidade esportiva prevalecente na escola que a coloca a serviço da instituição esportiva (Assis, 2001p. 129).

O que realmente queremos é que este trabalho sirva para reflexões acerca deste debate, pois,

Por força da dinâmica da sociedade, a cultura torna-se crítica cultural. Esta mantém o conceito de cultura, demolindo porém as suas manifestações contemporâneas como meras mercadorias e meios de emburrecimento. Uma tal consciência crítica permanece submissa a cultura na medida em que, lidando com ela, aparta-se do horror, mas ao mesmo tempo essa consciência crítica também a determina como complemento do horror (ADORNO, 2002, p.98)

Esperamos que o trabalho suscite para a importância de conhecermos melhor a indústria cultural e como ela influencia a cultura corporal, e principalmente o esporte. Temos que ampliar cada vez mais esta discussão, pois, a partir dela poderemos intervir melhor na realidade.

Referências Bibliográficas

- ADORNO, T.W. **A indústria cultural**. In: COHN, G. (Org). Comunicação e Indústria Cultural. São Paulo: Edusp, 1978.
- ADORNO, T.W. **Televisão, consciência e indústria cultural**. In: COHN, G. (Org). Comunicação e Indústria Cultural. São Paulo: Edusp, 1978.
- ADORNO, T.W. & HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.
- ADORNO, T.W. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ASSIS, S. **Reinventando o esporte: possibilidades da prática pedagógica**. Campinas: Ed. Autores Associados, 2001.
- BRACHT, V. **Sociologia Crítica do Esporte: uma introdução**. Vitória: CEFD-UFES, 1997.
- _____. **Educação Física e Ciência: cenas de um casamento (in) feliz**. Ijuí: Unijuí, 1999.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- ISKANDAR, J. I. **Normas da ABNT: comentadas para trabalho científico**. Curitiba: Juruá, 2004.
- JORGE, A. C.; LAZZAROTTI FILHO, A. **Da educação do corpo em ambientes educacionais: a partir das manifestações do esporte escolar**. Relatório final PIVIC/CNPQ. Goiânia, 2004.
- KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí : UNIJUI, 2001.
- LUCENA, R. F. **O esporte na cidade: aspectos do esforço civilizador brasileiro**. Campinas: Autores Associados, 2001.
- STIGGER, Marcos Paulo. **Esporte, Lazer e Estilos de Vida**. Campinas – SP: Autores Associados, 2002.
- Página Principal - Objetivos www.prde.goias.gov.br.