

Os Papéis e os Valores em Equipes Esportivas Escolares

Maria Stela de A. Albuquerque Bergo¹

Jogar. A Educação enfoca, na visão piagetiana do jogo, a expressão de si mesmo, através de representações que permeiam o cotidiano do aluno (Piaget, 1949). Todos, entretanto, jogam. Uma conversa prolongada é um jogo de palavras, de semântica e sentidos que se movem entre os jogadores que interagem. Interagir é desempenhar um papel após o outro, é trocar de papéis. Se “papel”, para Moreno (1972), “é uma forma de funcionamento que o indivíduo assume no momento específico em que reage a uma situação específica, na qual outras pessoas ou objetos estão envolvidos”, então pode-se inferir que todos, em interação, representam papéis.

Na Educação da criança, do adolescente e do jovem, a representação de papéis nas interações é constante. O jogo de papéis que se estabelece entre os componentes dos grupos evidencia nuances reveladores de seus repertórios pessoais, de suas emoções, seus medos, desejos, fantasias... As relações em equipes, incluindo as esportivas, implicam em papéis representados em interação.

Os jogos são interações em que cada jogador se torna um protagonista. As equipes constituem um sistema que possui uma dinâmica peculiar, conforme o contexto, o tipo de tarefa envolvida e - principalmente - os integrantes em ação. Há jogos estruturados, espontâneos, com e sem regras, construtivo, funcional, sério, ficcional, receptivo (Fontana, 1991). Ou jogos intrinsecamente motivados, jogos que envolvem atenção aos meios ao invés dos fins, como comportamento exploratório, um comportamento não real, jogo de regras governadas publicamente, jogo ativo (Takhvar, 1988). Enfim, a quantidade de conceituações são inúmeras, refletindo os vários enfoques pelos quais se pode considerar essa atividade.

Mas o jogo também é brincadeira. Esta, sempre existiu e expressou a exuberância dos seres vivos, quer pre-

parando a criança para a vida adulta, quer como forma de extravasar energias, canalizar angústias em forma de fantasias expressas nas representações. Usada como método, a educação escolar formal buscou utilizar essas manifestações espontâneas para moldar comportamentos. Enquanto que a arte buscou, nos jogos, as representações em sua essência, levando-os ao teatro. Essa exploração dos jogos de papéis parece florescer como o aspecto mais rico do amplo conceito do jogo. É interessante essa visão porque a ação humana integrada ao ambiente impõe imitações, propicia expressões emocionais de medo, admiração, agressão e amor, mas também propicia regressões a épocas nas quais ocorreram traumas e frustrações, segundo a visão psicanalítica. Os jogos de representação de papéis favorecem trabalhá-las através do jogo, além de explorar o caráter catártico dos mesmos. A psicoterapia, nesse sentido, usa o jogo terapêuticamente.

Um sentido mais profundo do jogo é analisado quanto às fantasias, à imaginação nele contida, quando é espontâneo. Expressa desejos, medos, leva ao êxtase e à tensão quando é dada a liberdade para que o jogador possa se expressar através dele. Se, para Piaget (1949), o exercício, o símbolo e a regra caracterizam os jogos infantis, o aspecto simbólico que faz representar um objeto ausente é o que permite a liberação dessas expressões mencionadas acima, representando o que não está presente através de manifestações atualizadas em circunstâncias facilitadoras.

Vygotsky (1978) explicou bem esse lado do jogo: dentro das regras (que podem ser claras ou ocultas) o jogador evidencia situações imaginárias. A partir daí, pode-se compreender a extensão do jogo infantil para o teatro. É o permitir-se sair da realidade, representando um papel (ou personagem) diferente de si mesmo, num contexto protegido, onde os desejos podem ser expressos sem a ameaça das conseqüências que sua realização traria (reais

¹ Psicóloga e Mestre em Ciências da Motricidade

ou fantasiosas). Nessa expressão, os “nós” dos papéis cotidianos são atualizados e, num processo bem manejado pelo diretor de psicodrama, conscientizados com o auxílio do grupo.

Huizinga (1980), autor bastante citado pelo seu *Homo Ludens*, explica vários aspectos do jogo e Carrasco (1992), que o cita, estende-se e aponta a importância do risco contido na competitividade, bem como na criatividade para competir, proporcionado pelo representar simbólico contido nos jogos. Jogar com outro é comparar-se, arriscando-se a terminar o jogo frustrado. Além disso, para garantir um resultado final favorável, deve colocar toda a sua criatividade em ação para ganhar. Os jogos competitivos comportam essas dimensões, (inclusive nos “jogos” cotidianos dos empresários - pessoas “sérias”). Para Carrasco, esses fatores não estão presentes nos jogos lúdicos espontâneos. A ausência de regras e tempo definidos faz do jogo lúdico uma atividade em que a competitividade não está presente. A exposição ao risco e a inventividade colocada em ação, são diferentes nesses casos.

As relações grupais das equipes esportivas, complementares à formação educacional escolar, constituem situações em que os riscos são fortes componentes, exigindo criatividade. Isso propicia o manejo de várias emoções, principalmente as que mobilizam emoções mais penosas: ansiedade, medo, agressividade, frustração, etc. Numa época em que tantos problemas de violência, fraudes, desvirtuamento do espírito esportivo e do prazer do jogo, estão sendo trazidos à discussão pela mídia e pelo público admirador do esporte (e dos que defendem o esporte como complementação da formação educativa), evidencia-se a necessidade de propor sugestões que resgatem o esporte como valor comunitário construtivo. A retomada desse objetivo principal deixará de funcionar como válvula de escape descontrolada e violenta para energias equivocadamente canalizadas.

Uma probabilidade de melhoria reside no manejo das relações básicas entre os indivíduos envolvidos. É, voltando a propiciar, aos seus participantes, a descoberta da auto-atualização de suas potencialidades, que (somados aos da equipe), redefinirão o papel do esporte, da competição e do jogo em si. Isso leva a refletir sobre esses valores, não só em suas vidas, mas como valor para a comunidade em que vivem.

Nesse resgate do papel do esporte na sociedade, pode-se descobrir o prazer do jogo, a tornar relativo o valor do ganho e da perda, a recusar a subordinação do esporte a interesses, e - principalmente - se tornar desnecessário o uso da violência e da fraude, para escapar à ansiedade frente à obsessão de não perder. São metas difíceis de se direcionarem no modelo de sociedade em que vivemos, onde tudo se faz pelo capital e o esporte não foge à regra. Mas, é cada vez mais difícil redirecionar um modelo social, enquanto se fortalece, desde os anos escolares, tais valores. As chances de retomada dos rumos perdidos diminuem, à medida em que a educação deixa de lado a oportunidade oferecida. E essa oportunidade está presente no próprio indivíduo. Vale a pena lembrá-lo desses valores e reconhecê-los em si, mesmo que o peso do modelo de violência excite sua competitividade agressiva na sociedade que o estimula. Em algum momento de sua vida, no futuro, poderá lhe servir esse aprendizado e o fará mais um, dentre os poucos, que contribuem para manter a comunidade pela solidariedade, cooperação, ajuda...

Propiciar condições para esse resgate, posicionando o jogo como situação grupal que possa espelhar um “melhor - viver” de seus participantes e um modelo estimulante de desenvolvimento da equipe como grupo coeso, tal é o objetivo de se manejar o jogo de papéis em equipes.

Os processos psicológicos e dinâmicas de grupos esportivos têm sido estudados com certa relutância por psicólogos do esporte e isso pode ser atribuído, ao menos em parte, à extrema complexidade das dinâmicas desses grupos. Times esportivos, como outros grupos, comportam indivíduos bem diferentes, e cujas relações variam muito de um tipo a outro de interações por que passam sob as várias condições ambientais. A interação grupal torna difícil identificar questões pesquisáveis porque a natureza dos processos envolvidos nas dinâmicas desses grupos é grande, segundo Gill (1986). Mas, mesmo assim, podem-se utilizar instrumentos que favoreçam esclarecer aos indivíduos a natureza de suas relações, a conscientização de seus papéis e a ajudá-los a aprender meios de manejá-los. O psicodrama é um deles, e pode propiciar esses meios.

O Psicodrama é uma forma de trabalho desenvolvido num clima de jogo e liberdade, alcançando sua maior expressão quando articulado no plano dramático ou tea-

tral. O termo “psicodrama” tornou-se hoje um termo de uso comum, denotando uma forma de expressionismo na qual a dramatização, ao lado da ludicidade, implica em *jogar*, num processo de grupo com instância própria, num espaço particular, organizado a partir de códigos e normas também próprias. Seus objetivos são variados, mas suas regras são sempre precisas.

Como técnica de representação e intercâmbio de papéis entre os elementos de um grupo, o psicodrama propicia transcender a perspectiva pessoal de cada integrante. A expressão das experiências significativas de cada participante amplia-se para as análises dos papéis profissionais e nas relações sociais em geral, de modo a centrar-se, basicamente, na tríade: “grupo - jogo - teatro”.

O nome mais expressivo ligado ao Psicodrama é o de J. L. Moreno que iniciou em Viena (1921) seu “Teatro da Espontaneidade”, com a idéia de que, ao convidar um indivíduo a representar um “papel diferente”, improvisando com outros componentes de um grupo, obtinha expressões que propiciavam a catarse, o alívio das tensões. Em 1925 emigrou para os EUA, prosseguindo sua obra, tornando-se conhecido como o criador do Psicodrama e de uma linha de avaliação e intervenção nas relações sociais: a Sociometria. Nas décadas de 50 e 60 suas obras foram traduzidas e divulgadas. Aos poucos, enfoques específicos foram se desenvolvendo. Didier Anzieu, na França, desenvolveu um enfoque psicanalítico ao Psicodrama e Ancelin Schutzenberger, também lá associou-o à Dinâmica de Grupo como base de diagnóstico. Na década de 60, um grupo argentino organizado por J. G. Rojas Bermudez (1978) destaca-se, formando psicodramatistas com uma orientação diferente de Moreno. Baseou-se na obra do seu fundador (Moreno) e, reforçando as bases biológicas do comportamento, escreveu “O Núcleo do Eu”, onde elaborou uma interessante teoria dos papéis. Nesta mesma década, Pierre Weill, após trabalhar com Schutzenberger na Europa e seguindo a linha de Moreno, traz ao Brasil, em Belo Horizonte, as teorias psicodramáticas (Weil, 1967).

Para Moreno (1975), a criança possui a espontaneidade criativa e desenvolve-se representando papéis. É através da adoção sucessiva de papéis que ela se constrói, em uma relação constante de troca com o outro, da qual a mão é a primeira representante. Aos poucos as trocas ficam mais complexas e, nessa relação de complementaridade

de papéis vai aprendendo a invertê-los. Isso lhe oferece possibilidades de experimentar formas diversas e desenvolver formas criativas de papéis. Por isso, segundo ele, é preciso permitir às crianças “brincar de Deus”, (Moreno, 1972).

A utilização das técnicas psicodramáticas na escola (Romaña, 1987) pode ser ampliada para a Educação Física escolar, bem como na condução das equipes escolares que atuam nas competições esportivas (em geral, interescolares) são recursos valiosos como forma de integração social do aluno. O manejo dos papéis, nos atletas dessas equipes, pode ser um recurso útil na mão dos educadores que se disponham a lidar com o simbólico e a representação presentes nos jogos, tão importantes na formação escolar. Concluindo, pode-se formular questões a partir do exposto:

- a) É possível diminuir a violência no esporte? A resposta seria um “sim”. É possível tentar fazê-lo, à medida em que o aluno tem espaços para expressar, compreender e reorganizar suas emoções quando compete em grupo, pode-se dar a ela subsídios para manejar positivamente tais emoções, ao grupo, como um todo.
- b) É possível resgatar o prazer do jogo? Penso que essa questão merece a mesma resposta. É possível tentar fazê-lo, ao conscientizar o grupo desse valor na atividade humana geral, e, por extensão, na atividade competitiva. Na idade escolar, a situação de competitividade no esporte e o resgate desse valor devem ser tentados até mesmo como reforço para este processo.
- c) Como usar o psicodrama como instrumento para esse resgate? Dados os recursos do psicodrama, técnicas como a inversão de papéis, o desempenho fortalecido de papéis menos agressivos e mais prazerosos, e outros, podem servir como meio para propiciar o sentido de prazer no jogo e na competição. Isto é, o competidor da de si o melhor, ao invés de sobrepujar o adversário. Assim, ao compreender que medos e frustrações podem ser manejados, de modo a não se machucar ou machucar alguém, e que a raiva de perder é a do momento e não sendo definitiva pode melhorar seu desempenho com esforço e treino, ao invés de fraudes. Num estudo significativo, Bergo (1994) reuniu atletas do Curso de Formação de Oficiais na Academia da Força Aérea, em Pirassununga -SP- em sessões semanais. Denominou esse trabalho de Treino Psicológico Complementar, mostrando resultados de um melhor manejo da ansiedade nas competições esportivas. Os relatos registrados durante as sessões desse treino evidenciaram claramente

que os cadetes (principalmente os mais jovens) ainda conseguem identificar os ideais mais altos do Esporte e da Instituição pela coerência de seus pilares conceituais: dever, honra, patriotismo, lealdade e coragem.

Desse modo, se o objetivo- de estabelecer melhor comunicação do indivíduo consigo mesmo e com suas relações interpessoais- for atingido, é possível supor que o indivíduo estabeleça metas mais realistas em sua vida dentro e fora do esporte. Inclusive o empenho em atingir os objetivos da equipe quanto a habilidades, tempos de reação de passes, integração das jogadas, obediência a planejamentos estratégicos... são confortáveis decorrências.

Quando conseguem assegurar-se de que o esporte lhes propicia também prazer , que frente à ansiedade da obrigação de vencer ele pode pensar “ faço porque gosto”, fica mais fácil manejar com autenticidade suas emoções durante as competições. Ao invés de ser um fator negativo , o fato de se perceber competindo , reúne toda a energia positiva que impulsiona a movimentação correta, necessária ao êxito (Albuquerque Bergo, id.).

E o jogo poderá ser novamente um bom e saudável jogo. Essas compreensões são possíveis nas conscientizações, as quais o vivenciar papéis pode conduzir.

Bibliografia

- BERGO, M. S. A.. *O Manejo da Ansiedade nos Jogos de Papéis das Equipes Esportivas*. Dissertação de Mestrado em Ciências da Motricidade, Rio Claro:UNESP, 1994.
- BERMUDEZ, J. G. R.. *Núcleo do Eu*. São Paulo: Ed.Natura,1978.
- _____. *Introdução ao Psicodrama*. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1980 .
- CARRASCO, L. H. M.. *O Jogo versus Realidade: implicações na educação matemática*. Rio Claro: Tese de Dissertação de Mestrado. Unesp, 1992.
- FONTANA , D.. *Psicologia para Professores*. São Paulo: Ed. Manole, 1991.
- GILL, D.. *Psychological Dynamics of Sport*. Champaign: Human Kinetics Publishers, 1986.
- HUIZINGA, J.. *Homo Ludens - o jogo como elemento da cultura*. 2. ed., trad. João Paulo Monteiro, São Paulo: Ed. Perspectiva, 1980.
- KESTEMBERG, E. & JEAMMET, P.. *O Psicodrama Psicanalítico. (Le Psycho-drame Psychanalytique)*; Campinas-SP: Papyrus Ed., 1989.
- MORENO, J .L.. *Psicodrama*. Buenos Aires: Ed. Hormé, 1972.
- _____. *Fundamentos da Sociometria*. Buenos Aires: Ed. Paidós, 1972.
- _____. *Psicoterapia de Grupo e Psicodrama*. São Paulo: Mestre Jou, 1974.
- PIAGET, J.. The rules of the games. In: R. K. Merton. *Sociological Analysis*. New York: Harcourt Brace Co., 1949.
- ROMAÑA, M. A.. *Psicodrama Pedagógico: método educacional psicodramático*. Campinas: Ed. Papyrus, 1987.
- TAKHVAR, M.. Play and Theories of Play: a review of the literature. In: *Early Child Development and Care*. out.,v. 39,p.221-244,1988.
- VYGOTSKY, L. S.. Play and its Role in the Mental Development of the Child. *Societ Psychology*. 12, 62-76, 1967.
- WEILL, P.. *Psicodrama*. Rio de Janeiro: Ed. CEPA,1967.