

UM QUEBRA-CABEÇA DENOMINADO ESCOTISMO: O JOGO ESCOTEIRO COMO PEÇA FUNDAMENTAL

Recebido em: 15/05/2016

Aceito em: 10/11/2016

Marcio Ferreira de Souza

Cinthia Lopes da Silva

Universidade Metodista de Piracicaba

Piracicaba – SP – Brasil

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo analisar os jogos escoteiros a partir da fundamentação teórica apoiada principalmente nas obras de autores estudiosos do jogo e do Movimento Escoteiro. Nosso principal questionamento é: qual a relação entre os jogos e a educação de crianças e jovens? Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa. Verificamos que os jogos escoteiros são meios para a construção de valores e ensinam crianças e jovens a terem autoconhecimento e autocontrole. Conclui-se que os jogos escoteiros são elementos centrais na preparação dos sujeitos para a vida adulta, para que possam se ajustar às normas da sociedade.

PALAVRAS CHAVE: Teoria do jogo. Atividades de Lazer. Educação Física e Treinamento.

A JIGSAW PUZZLE CALLED SCOUTING: THE SCOUT GAME AS A KEY

ABSTRACT: This work has the objective of analysing the scouts games based on the theoretical foundation which is supported by scholars studies of the game and the Scouts Movement. Our main question is: what is the relationship between games and education of children and the youth? It is a bibliographical research, qualitative in nature. We found that the Scouts games are means for building values and teaching children and young people to have self-knowledge and self-control. We can conclude that the scouts games are central elements in the preparation of these subjects to adult life to they can adjust to the rules of life in society.

KEYWORDS: Game Theory. Leisure Activities. Physical Education and Training.

Introdução: O Começo do Jogo...

Ao estudarmos o Movimento Escoteiro como uma instituição, nota-se que há uma construção pedagógica relacionada à educação não formal (FERNANDES;

RIBEIRO E COLLARES, 2008). Construído por adultos e vivenciado principalmente por crianças e jovens, o Movimento Escoteiro agrega valores das mais diversas ordens, seja por meio de suas técnicas, tradição, simbolismos, histórias e, principalmente, por meio de seu repertório de jogos.

Esses elementos citados podem ser imaginados como peças-chave de um grande quebra-cabeças a que denominamos como Movimento Escoteiro, com a finalidade de promover e reforçar princípios e leis muito bem estabelecidas, a partir de um Método próprio. Segundo Herold Junior e Vaz (2012), Baden-Powell na tentativa de minimizar "efeitos negativos" trazidos pela expansão da "civilização europeia", auxiliando na colaboração "formativa" e educativa de jovens, sugeriu a esses jovens um novo tipo de sistema de desenvolvimento de habilidades físicas, intelectuais, afetivas, sociais e espirituais. Para isso, propôs um sistema de patrulha com tropas e a escolha de um escoteiro-chefe, além de juramentos e leis, instruindo meninos ao desenvolvimento de aptidões necessárias para a vida social, em acampamento e também ao ar livre. O próprio Baden-Powell (1986) preferia não falar do Escotismo como uma instituição, mas sim como um grande jogo que deveria ser bem jogado, com crianças e jovens (jogadores) bem preparados para a vida.

Os jogos "[...] articulam as finalidades e as práticas dos homens, em processos complexos de interpenetração" (NASCIMENTO, 2008, p. 162). Para este autor, baseado nas ideias de Norbert Elias, as relações entre os sujeitos podem ser organizadas como sistemas de competição, no formato de jogos ou em outras atividades com características semelhantes, onde as relações entre esses sujeitos podem revelar certos tipos de relações de poder. Os jogos demonstrariam as diversas maneiras de relações humanas regidas por regras ajustáveis às necessidades de um determinado grupo social.

Os jogos foram valorizados por diversos tipos de Pedagogias e sistemas pedagógicos e também se justificou pelo Movimento Escoteiro, no sentido de uma Educação Física, moral e intelectual do sujeito (NASCIMENTO, 2008). Para Herold Junior e Vaz (2016), essa aproximação do Movimento Escoteiro com a Pedagogia também permitiu a utilização das práticas corporais como a ginástica, os jogos e os esportes como apelo formativo de tradicional educacional.

A partir desta observação, o objetivo deste estudo é desenvolver uma análise dos jogos escoteiros a partir da fundamentação teórica apoiada principalmente nas obras de autores estudiosos do jogo e do Movimento Escoteiro.

A seguir, apresentaremos o percurso metodológico da pesquisa e, em seguida, a análise e discussão do tema em questão.

Percurso Metodológico

Caracterizamos este trabalho como qualitativo, com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, não sendo reduzido à operacionalização de variáveis, mas sim, a profundas relações de processos e fenômenos. A discussão proposta irá responder a questões particulares que não podem ser quantificadas, por existir uma relação dinâmica entre o real e o sujeito, em um vínculo que não pode ser traduzido em números, pois está indissociável entre a subjetividade do sujeito e o mundo objetivo (MINAYO, 2012).

Quanto ao tipo de pesquisa, caracteriza-se como bibliográfica. No tratamento dos textos foram consideradas as análises textual, temática, interpretativa, problematização e a síntese pessoal (SEVERINO, 2007). Utilizamos também como busca para a pesquisa bibliográfica as palavras-chave: jogo, escotismo e educação

física. A pesquisa foi realizada entre 2012 e 2015, onde utilizamos fontes bibliográficas e bases de dados nas páginas eletrônicas sobre o Escotismo.

Ajustamos este estudo a partir da seguinte forma: primeiramente, apresentamos um pequeno repertório de jogos na forma de manuais pesquisados no meio eletrônico, descrevendo o teor e a forma com que se apresentam. Posteriormente, apresentamos uma fundamentação teórica, com destaque para autores que estudam o jogo e o Movimento Escoteiro como Baden-Powell (1986), Norbert Elias (1980; 1994 a e b), Elias e Dunning (1992), Roger Caillois (1990), Johan Huizinga (2010), Umberto Eco (1989), Philippe Ariès (1981).

O objetivo de trazer um repertório de jogos consiste no enriquecimento da discussão deste estudo, além de proporcionar contato com as fontes escoteiras diretas. Assim, aproximamos as reflexões, a fim de que entendamos de que forma se dá a educação de valores a partir dos jogos escoteiros.

Repertórios de Jogos (Manuais): Semelhanças e Diferenças

A maior parte do material encontrado é disponibilizado ou compartilhado por meio eletrônico na internet, em *sites* brasileiros e americanos do Movimento Escoteiro¹. Nomeados de *handbooks* ("livros de bolso"), anunciam um grande repertório de atividades. A primeira grande diferença encontrada nos materiais de língua portuguesa é que não há uma evidência clara de que os livros ou arquivos digitais são divididos por categorias, como no caso dos manuais escritos em língua inglesa. Assim, um manual

¹ Disponibilizados a partir do site Boy Scout Troop 501 (em português, Tropa 501 dos Meninos Escoteiros), no endereço eletrônico: <http://troop501.net/?page_id=1144>; The Dump – Resources for Scouting (O Depósito – Passatempos para o Escotismo), disponibilizado em: <<http://www.thedump.scoutscan.com/games.html>>. Escoteiros do Brasil, disponibilizado em: <<http://www.escoteiros.org.br/programa/jogos.php>> e Grupo Escoteiro Guaranis, disponibilizado em <http://www.geguaranis.org.br/downloads_jogos_historias.html>.

encontrado no idioma português, basicamente pode ser referenciado com o título de apostila de jogos, jogos escoteiros, ou simplesmente jogos. No caso dos manuais identificados em língua inglesa, há maior clareza para classificar o repertório de atividades quanto a espaços fechados, a locais abertos, a acampamentos, ou a outros espaços específicos. Outra diferença refere-se ao fato de não existir uma forma pela qual os jogos são descritos, existindo variações na forma da organização dos jogos.

Os repertórios de atividades verificados apresentam as descrições das atividades, com informações sobre a forma pela qual os jogos escoteiros são divididos, categorizados e fundamentados. Com cerca de 100 a 400 jogos descritos, são categorizados por local ou por funcionalidade do jogo, com grandes semelhanças. Dessa forma, temos jogos contemplados na forma ao ar livre; de interior; técnicos; grandes jogos; de revezamento; educação de sentidos; de observação e memória; energia; atenção e inteligência; natureza; náuticos; crescimento físico, intelectuais, cartas; dentre outros. Outra informação de destaque é a avaliação do jogo após sua realização, onde deve constar o nome do jogo realizado, a data de aplicação e a sua avaliação.

No campo pedagógico, constam no Projeto Educativo do Movimento Escoteiro e nos Princípios, Organizações e Regras (P.O.R.), orientações pedagógicas e educacionais propostas pelo Escotismo que valorizam a questão do controle, orientações políticas, valorização do trabalho e aprendizagem pelas ações. Os repertórios de jogos, oferecem modelos a serem seguidos e reproduzidos, sendo a presença do adulto para com a criança (na figura do escoteiro chefe) necessária dada a importância da figura de autoridade, do poder e do governo de ações. Assim, os jogos e as suas representações nada mais são do que uma prática da teoria fundamentada no Projeto Educativo. Todos os jogos sistematizados em espaços fechados ou ao ar livre, subdivididos em circuito,

coletivos ou individuais, indicam ideias preparativas para que a criança ou o jovem realize as atividades para um bem futuro.

Nesse ponto, apresentamos uma observação crítica: a relação da criança com o seu futuro e a aceitação de certo modo de ver o mundo. As observações de Nascimento (2008) revelam que os jogos e competições escoteiras são organizados de maneira efetiva e altruísta, sendo que necessitam de uma interdependência autorreguladora entre os sujeitos. Os jogos escoteiros fazem pressão sobre cada um dos sujeitos e ensinam seus jogadores a ter controle sobre si mesmo e sobre o mundo exterior. Os jogos escoteiros podem revelar uma concepção funcionalista para a vida, influenciando discursos e pensamentos e também a forma como as relações entre os sujeitos se configuram.

Ao relacionar os jogos escoteiros a ideia de preparação dos sujeitos para o futuro, para a vida adulta, pode-se incorrer no problema de impossibilitar a criança de viver situações do presente, negando a manifestação do lúdico e da cultura infantil. Nesse sentido, identifica-se uma relação de dominação e o isolamento da criança no meio em que se vive.

O Jogo Escoteiro: Análise e Discussão

O Jogo a Partir de Autores Clássicos

Os jogos são a tônica do Movimento Escoteiro. Tudo é um jogo, onde se você quer jogar, basta que aceite as regras e a disciplina escoteira (SANTOS, s.d.). Oliveira (1986) afirma que em relação aos jogos, mesmo que espontaneamente praticados, há lugar à prática, à destreza, ao desejo de vencer e à disputa. Já Jean Chateau (1987) se

refere ao jogo associando-o a aprendizagem para a vida adulta. O jogo concretiza um treinamento involuntário, copiando o adulto. Ao jogar, a criança pode firmar sua personalidade e seu futuro.

Baden-Powell (1986) reafirma o jogo como forma de preparo da criança, para que quando adulta seja útil à sociedade. Essa utilidade é adquirida com os jogos, existindo um controle do adulto sobre a criança, ou da própria criança em suas ações (respeitando as regras de cada jogo). Um jogo não pode ser desvinculado das regras, assim como a criança deve segui-las. Temos, então, um caso em que as regras não podem ser desvinculadas de um jogo, como cita outro autor:

As regras são inseparáveis do jogo assim que este adquire aquilo a que eu chamaria de existência institucional. A partir desse momento, fazem parte da sua natureza de cultura. São elas que o transformam em (fecundo e decisivo) veículo. Mas persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente distração e fantasia. Essa liberdade é o motor indispensável do jogo e permanece na origem das suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas. A tal poder original de improvisação e de alegria geral, chamo eu paidia. A paidia conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar de ludus, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efectivamente, eles ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver (CAILLOIS, 1990, p. 47 – 48).

Ariès (1981) revela que os jogos e brincadeiras refletiam uma atitude moral tradicional, ocupando destaque nas sociedades antigas. Por um lado, os jogos eram admitidos sem restrições e discriminações pela maioria das pessoas, enquanto que, para uma minoria culta, moralista e poderosa, havia reprovações de quase todos os jogos, denunciando imoralidades. Essa indiferença moral da maioria das pessoas, juntamente com a intolerância de uma elite, coexistiu por um longo período de tempo. A partir dos séculos XVII e XVIII, os jogos e atitudes tomam um formato mais moderno, mas, com um novo ideal de infância: preservação da moralidade e da educação, a proibição de

alguns jogos classificados como maus e uma valorização dos jogos reconhecidos como bons.

Johan Huizinga (2010) caracterizou o jogo em categorias primárias da vida do ser humano, aproximando-o do primitivo, do sagrado e do ritual, reconhecendo o jogo inato ao ser humano e anterior à cultura. Umberto Eco (1989) e Roger Caillois (1990) criticam as formas pelas quais Huizinga caracteriza o jogo. Segundo Eco, o maior problema nas ideias de Huizinga inicia-se na falta de rigor e consciência metodológica de sua análise, uma vez que ele não era historiador, nem filósofo, nem sociólogo. Era, para Eco (1989), simplesmente um historiador de ideias, que misturou elementos da arte e da poesia, sem estabelecer conexões adequadas, citando o que era pertinente em seu ensaio. No jogo, Eco (1989) discorda da noção de cultura utilizada, que é muito próxima às ideias positivistas.

Para Caillois (1990) a mistura entre jogo, lúdico e sagrado, além do ritual e do culto, presente nas ideias de Huizinga, confere uma delimitação de sua concepção de mundo e da própria vida. Segundo Caillois, as conexões entre lúdico e sagrado são possíveis, pois são impregnados de convivência. Mas, ao aproximar o lúdico do sagrado, do culto e da emoção religiosa, não há forma alguma de divertimento. O jogo é algo humano, inventado pelo ser humano, e este é o seu construtor. Por isso, o jogo repousa, acalma, distrai. O sagrado, no entanto, é do domínio do controle de uma tensão interior, onde a existência profana representa o repouso e a distração. Dessa forma, Caillois defende uma ideia contrária à de Huizinga, revelando que a criança pode imitar símbolos e realizar atos como um adulto faz, mas, sendo um tipo de atividade similar e independente. Jogo e vida seriam, portanto, antagônicos e interdependentes, carregados de simultaneidade.

Ariès (1981) escreveu sobre as possibilidades educativas dos jogos. No século XVII, com o apoio dos jesuítas e dos humanistas, os jogos deixaram de ser radicais e unicamente morais. Disciplinados, os jogos e divertimentos reconhecidos como “bons” foram admitidos e considerados como meios notáveis de educação, assim como os estudos. Dessa forma, foram adotados como educação corporal e relacionados aos exercícios físicos, às técnicas de higiene corporal e também à cultura física. Ao fim do século XVIII, os jogos de exercícios receberam justificativas patrióticas, com o intuito de formá-los e prepará-los para atividades de guerra. Assim, foram relacionados a exercícios de educação física, recebendo instruções militares. Alia-se a esta premissa o fato de que nacionalismos modernos foram consolidados e o treinamento da criança e do jovem tornou-se uma técnica quase científica para a formação de soldados. Os jogos educativos dos jesuítas foram adicionados às ginásticas médicas e ao treinamento militar e patriótico dos soldados (ARIÈS, 1981). Sem dúvida, essas ideias remontam às origens do Movimento Escoteiro, uma vez que suas características militares são citadas e a preparação de atividades, seja de guerra ou não, também são constituídas.

Complementando Ariès, o jogo para Huizinga (2010) parte de uma teoria da preparação e de um exercício de autocontrole, onde é constituída uma preparação dos mais jovens para outras tarefas diárias mais sérias, realizadas no futuro. O jogo é um objeto com forma significativa e função social, sendo, pois, o jogo baseado na manipulação de imagens e em certa imaginação da realidade. Portanto, seu conceito de jogo é estabelecido como:

[...] uma atividade livre, consciente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promovem a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros semelhantes (HUIZINGA, 2010, p. 11).

Huizinga (2010) complementa que o jogo deve ser voluntário e se estiver sujeito a ordens, ele não é um jogo, mas sim uma imitação forçada. Para um adulto responsável, o jogo pode ser dispensado e supérfluo, tornando-se necessidade urgente, na medida em que o prazer que existe no jogo é transformado em necessidade. O jogo embora seja uma atividade considerada não material, não desempenha função moral, sendo impossível aplicar noções de vício e virtude. O jogo se torna um acompanhamento e complemento da vida dos sujeitos, ampliando-a e tornando-se vital para o indivíduo e para uma sociedade. Se é parte da vida, os sentidos vão sendo incorporados a ela. Defendendo uma clara posição política e social do jogo, o autor cita o elogio ao escotismo e a deturpação da puerilidade. Em sua concepção, o Movimento Escoteiro oferecia uma alternativa adequada de jogo, que seria baseada na forma arcaica e pura do lúdico, no lugar de formas e comportamentos dos jovens que surgiam na época de seus escritos.

Eco (1989) critica a visão de Huizinga (2010) em relação ao jogo, pressupondo que ele não diz o que é, afinal, o jogo, nem como ele funciona. Huizinga (2010) apenas cita que o jogo é jogado. Eco (1989) revela também que, talvez, inconscientemente, Huizinga (2010) fez uma escolha do comportamento contra a regra e o controle e que não percebe que as regras do jogo tornam possível a existência desse jogo na sociedade (ECO, 1989).

Em síntese, Ariès (1981) revelou que o jogo foi presente na história social com preceitos morais, educativos, corporais e militares. Huizinga (2010) defende uma posição política e social referente ao jogo. Eco (1989) e Caillois (1990) apontam algumas críticas a visão de jogo de Huizinga. Eco (1989) ressalta, sobretudo, a questão

da falta de rigor metodológico nos estudos do autor e Caillois (1990) apresenta o problema da aproximação que Huizinga faz entre o lúdico - sagrado, do culto e da emoção religiosa, afirmando que assim não há forma alguma de divertimento. Passaremos agora a discutir o jogo escoteiro, sua construção social e a educação de crianças e jovens.

O Jogo Escoteiro: Sua Construção Social e a Educação de Crianças e Jovens

Os jogos escoteiros, segundo seus manuais, apresentam uma divisão própria e com características distintas, tal como já descrevemos anteriormente. No entanto, para um melhor entendimento, reiteramos as ideias de Roger Caillois e Norbert Elias, que estudam os jogos de diferentes perspectivas.

Roger Caillois (1990) caracterizou os jogos como atividades livres e improdutivas, que seriam incertas, porém com regulamentações. Ele realizou uma tentativa de pontuá-los em quatro categorias fundamentais de impulsos essenciais. Dessa forma, o autor definiu quatro classificações: *agon* (igualdade de oportunidades criada artificialmente, com a finalidade de se ter um confronto, a competição, a ambição e a meritocracia, o combate, a rapidez e insistência, vigor e reconhecimento de um determinado domínio, regras e firmação para o trabalho); *alea* (oposição ao *agon*, sorte, negação do trabalho, criando uma igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens, renúncia da vontade e atitude passiva); *mimicry* (a imitação, o disfarce, o simulacro, teatralização); *ilinx* (turbulência e vertigem).

Caillois (1990) também categorizou os jogos em duas maneiras antagônicas de jogá-los. Se por um lado pode-se jogar sem compromisso, espontaneamente,

improvisadamente, alegremente, em desordem, podemos determinar essas características como sendo a *paidia*. Por outro, se há uma tentativa de intenção civilizadora, com auxílio de regras, submissão, adestramento e disciplina, consideramos essas características como sendo *ludus*.

O Quadro, a seguir, demonstra um esquema sobre a categorização dos jogos segundo Roger Caillois (1990, p. 57) que ilustra suas ideias:

Quadro 1 - Divisão dos Jogos

	AGÔN <i>(Competição)</i>	ALEA <i>(Sorte)</i>	MIMICRY <i>(Simulacro)</i>	ILINX <i>(Vertigem)</i>
<p>PAIDIA</p> <p>Algararra Agitação Risada</p> <p>Papagaio "solitário" Paciências Palavras cruzadas</p> <p>LUDUS</p>	<p>corridas } não regul. lutas } atletismo }</p> <p>boxe } esgrima } bilhar futebol } damas xadrez</p> <p>competições desportivas em geral</p>	<p>lengalengas cara ou coroa</p> <p>apostas roleta</p> <p>loterias simples, compostas ou transferidas</p>	<p>imitações infantis</p> <p>Ilusionismo</p> <p>Bonecas, brinquedos</p> <p>máscara</p> <p>disfarce</p> <p>teatro</p> <p>artes de espetáculo em geral</p>	<p>"piruetas" infantis</p> <p>carrossel</p> <p>balouço</p> <p>valsa</p> <p>volador</p> <p>atrações das feiras</p> <p>ski</p> <p>alpinismo</p> <p>acrobacias</p>
	<p>N.B. – Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.</p>			

Ao aproximarmos a classificação do autor aos jogos escoteiros, reproduzimos a mesma ideia na tentativa de também classificarmos as atividades estudadas neste trabalho.

Quadro 2 - Divisão dos Jogos Escoteiros

	AGÔN <i>(Competição)</i>	ALEA <i>(Sorte)</i>	MIMICRY <i>(Simulacro)</i>	ILINX <i>(Vertigem)</i>
<p>↑</p> <p>PAIDIA Tumulto Algazarra Agitação Risada</p> <p>↓</p> <p>Civilizatório Regras Adestramento Disciplina</p> <p>LUDUS</p>	<p>jogos de acampamento</p> <p>jogos ao ar livre</p> <p>jogos em lugares fechados</p>	<p>Jogo de carta</p> <p>Jogo de dado</p>	<p>Roda de conversa</p> <p>Teatralizações</p> <p>Simulacros de sons de animais em patrulhas</p>	<p>Ski</p> <p>Alpinismo</p> <p>Exploração do meio natural</p> <p>“jamborees” (reuniões festivas)</p>
<p>N.B. – Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.</p>				

Verificamos que as atividades escoteiras se aproximam de uma intenção de ordem, controle, atitude civilizatória e disciplinada para bem preparar a criança e o jovem. Essa afirmação revela que as atividades escoteiras podem ser mais bem caracterizadas com o *ludus*, tendo, então, maior identificação e aproximação com atividades de jogos, com maior aproximação do controle e das regras. Além disso, meninos e meninas, desde os mais infantes aos maiores, eram graduados em diversas séries por idades, tais como: Castores (*Beavers*), Lobinhos (*Wolf Cubs*), Filhotes ou Novatos (*Cubs*), com a finalidade de determinar e designar regras para cada faixa etária. Obviamente, havia também jogos e brincadeiras com esse intuito. Os jogos podem acontecer em espaços fechados e/ou ao ar livre. Dessa forma, poderiam desenvolver a

observação, a educação dos sentidos, a inteligência e a civilidade. Já as atividades praticadas em espaços abertos, desenvolviam o corpo físico, o equilíbrio, a instrução e a capacidade de observação (NASCIMENTO, 2008).

Notamos também que esses jogos apresentam conteúdos explicativos sobre as suas formas e práticas de execução, havendo não somente uma preocupação do controle e do domínio das tarefas por meio de técnicas e formas de jogar, mas também, um controle sobre os jogadores. Nesse sentido, podemos afirmar que há um tipo de ordem de domínio consciente das técnicas apresentadas e o tipo de educação que se quer selecionar a um determinado rendimento. Há também um domínio consciente e controle sobre a emoção e o inconsciente (MAUSS, 2003).

Sobre tais considerações, podemos dialogar com vários autores. Souza (2008, p. 131) explica que, pelo viés da normatização:

A necessidade de ortopetizar, normatizar, controlar, criar o pudor, as regras de conduta e polidez, e a assiduidade do corpo imposta pelas instituições disciplinares foram constituindo a conduta do corpo, do processo de civilização, marcando de maneira incisiva e definitiva as condutas cotidianas do homem, uma outra moral. [...] Assim, é possível afirmar que a disciplinarização da conduta e dos movimentos do corpo extrapolou os muros institucionais e tornou-se realidade no convívio social.

Nessa citação, revela-se uma semelhança do Escotismo com o estudo do corpo e a história da Educação Física no Brasil. Ao falar sobre a ortopetização, disciplinarização e controle do corpo, o processo de educação corporal dos escoteiros aproxima-se do modelo higienista e do método ginástico europeu, que prevaleceu por muito tempo no Brasil. Soares (2000) considera que os diversos sistemas ginásticos e práticas desenvolvidas neste modelo higienista contribuíam, não somente para a preservação das energias e da saúde das pessoas, mas também, para um tipo de regeneração física da

sociedade, no sentido de haver um modelo de técnica de educação do corpo, reprimindo energias e desejos. Os exercícios propostos nesse modelo caracterizavam um discurso moralizador, normativo e adaptativo-educativo, como instrumentos de intervenção social.

Os jogos escoteiros também podem ser referenciados nesse sentido. Complementando as ideias de Soares, Nascimento (2008, p. 162 – 163) escreve que “[...] o jogo escoteiro era ação que expressava por intermédio de imaginação, impondo a definição de espaço, papéis, regras e associações”. A criança criava um mundo próprio e seu desenvolvimento físico mantinha-se pelo tempo ao ar livre, pela vida de natureza. Sua educação propunha o desenvolvimento corporal, dos sentidos, do espírito, do caráter, da lealdade, da obediência, do respeito etc. Assim, educar por meio dos jogos coletivos e de outras atividades que desenvolviam a inteligência e a formação do caráter e da moral, era um dos objetivos principais do Escotismo.

Dessa forma, as crianças ou jovens eram regrados de maneira que pudessem controlar as suas próprias relações sociais. Tais atividades sempre aconteciam em todos os aspectos da vida escoteira, em particular nos jogos e brincadeiras, como propõe Nascimento (2008, p. 163):

O jogo servia para demonstrar de que modo as relações humanas eram orientadas por regras e como essas regras se ajustavam às necessidades de vários grupos sociais. Assim, todas as relações tendiam a se subordinar ao conjunto de regras que os indivíduos estabeleciam a partir do modo através do qual interagem. Os escoteiros aprendiam através dos jogos que as normas eram o principal instrumento de regulação das relações sociais.

Vinculando assim os jogos escoteiros às normas sociais, Werneck (2000) escreve que certos processos políticos e educacionais, aliados às premissas de uma recreação organizada, poderiam normatizar controles sobre uma população específica

no início do século XX, proporcionando atividades alegres, espontâneas e prazerosas, desenvolvidas principalmente em espaços livres e organizadas por profissionais instrutores e/ou voluntários. Preocupava-se com essa ideia, manter a ordem e o controle moral, disciplinar e manipular socialmente as pessoas.

Contribuindo com a ideia de preparação para o futuro, Russell (1977) escreveu sobre as relações de trabalho e de lazer. Defensor do lazer, pontuou as contribuições deste à vida moderna. Em relação ao trabalho, sua crença valoriza a máquina e a tecnologia em benefício do lazer. Russel (1977), apresenta algumas ideias que podemos fazer aproximações a uma possível ideologia escoteira. Ele afirma, por exemplo, que a formação moral dos homens acontece por meio de uma consciência que controla suas ações. Assim certas ideias passam por uma revolução moral. Dessa forma, podemos entender que o Escotismo utiliza desse valor moral para seus ensinamentos, como propõe Baden-Powell (1986).

Russell (1977) utiliza esse entendimento para afirmar que o trabalho é virtuoso, mas que é uma ideia nociva, segundo a sua concepção. Há uma concepção de dever, historicamente falando, que é utilizada pelos detentores do poder, com o intuito de induzir as outras pessoas a viverem mais para os interesses de seus senhores do que para elas próprias. Dessa forma, Russell (1977) denuncia que essa realidade é disfarçada na forma de interesses que são comuns à grande maioria das pessoas e justifica que o trabalho é um dever e que um homem não deve ganhar em proporção ao que produziu, mas, na proporção da sua virtude, como se pode observar por sua diligência.

O autor escreve também que, em certos lugares, como na Rússia, por exemplo, a valorização do trabalho manual exaltava a vida simples, a valorização do trabalho braçal e manual. Assim, o trabalho manual seria o ideal erguido diante dos jovens e seria o

fundamento de toda uma doutrina ética (Ibid., p. 18). Nesse ponto, o Escotismo também é evidenciado, uma vez que são notórios os trabalhos artesanais e manuais, como talhar a madeira ou confecção de nós, por exemplo, além da questão de se trabalhar algumas atividades, como parte do jogo escoteiro.

Norbert Elias (1994 a e b) por sua vez traz contribuições a este estudo a partir dos dois volumes de "O processo civilizador"; na obra "Introdução a Sociologia"; além de "A busca da Excitação", neste último Eric Dunning é coautor. Em "O Processo Civilizador", Norbert Elias (1994a, p. 72) escreveu que o comportamento normatizado “[...] evoluiu daquilo que chamamos de incivil [...]”. Com essa afirmativa, podemos notar que o Movimento Escoteiro, em seu discurso moral e de normas, com ideais políticos, patrióticos, morais e sociais, presentes nos seus ensinamentos e também em seus jogos, foram os responsáveis por criar uma cultura normatizadora. Elias (1994a) explica que, de certa forma, civilizado e incivil não são uma forma polarizada do que é bom ou ruim, mas são fases de um desenvolvimento contínuo, que são despertadas em nossos descendentes a partir de comportamentos dos nossos ancestrais. O autor escreve também que, com os modos de comportamento, tentou-se padronizar hábitos para uma determinada sociedade, acostumando o indivíduo a um determinado processo social.

Em "O Processo Civilizador – Volume II", Elias (1994b) explica outros pontos importantes que se aproximam dos modelos de jogos escoteiros. Segundo Elias, haveria um padrão regulado de autocontrole (no caso do Movimento Escoteiro, o autocontrole da infância), que reflete em um padrão de conduta adaptada a funções sociais adultas satisfatórias, além de planos e ações que racionalizam impulsos emocionais. Assim, o Movimento Escoteiro, por meio de seus jogos, justapõe as considerações do autor,

revelando que suas leis e controles eram ensinados às crianças, por exemplo, em uma conversa de fogo, ou por meio de seus jogos e brincadeiras.

O último capítulo do livro "Escotismo para Rapazes", de Baden-Powell (1986), denominado capítulo IX e intitulado Nossos deveres como cidadãos, revela os deveres como cidadão e civilizado. Ao final, revela, ainda, que o "Escotismo é um belo jogo" (Ibid., p. 367), para ser jogado ao ar livre. Ao falarmos em jogo, é preciso entender que tipo de jogo é, afinal, o Escotismo. Novamente recorremos a Elias (1980), sendo que, a partir do seu modelo de jogos, podemos investigar a relação de um indivíduo com outros indivíduos, as relações de poder entre estes indivíduos ou grupos sociais e a interdependência existente entre estes grupos.

Pelo entendimento das ideias de Elias (1980), a partir da Sociologia, é necessário primeiramente compreender as pessoas individualmente, para depois formular generalizações a partir de estudos individuais. Pela tradição clássica, então, a realidade social é explicada pelas caracterizações psicológicas ou físicas das pessoas, como se fosse uma dissecação das partes, tal como um anatomismo científico, reduzindo-a em partes psicológicas, biológicas ou físicas.

No entanto, os sujeitos formam um tipo de configuração autônoma, de ordem dominante, de modelos entrelaçados com fins e ações. Tais modelos configuram como competições que se assemelham a jogos conhecidos, tais como o próprio xadrez, bridge, futebol etc. Assim, o modelo de jogos, descrito por Norbert Elias, divide as relações sociais em seis situações: 1) competição primária sem regras, que é baseado em situações humanas básicas: instinto, sobrevivência, muito constante em sociedades mais primitivas, 2) competição entre duas pessoas em um só nível. Nesse tipo de modelo, existem relações entre dois indivíduos ou grupos, em que um deles tem maior poder que

outro, controlando, assim, as regras e o decurso do jogo. Há sempre uma tendência de desequilíbrio para um indivíduo nas relações sociais deste modelo, 3) jogos de muitas pessoas em um só nível. Neste modelo, todos os jogadores estão em um mesmo nível, 4) jogos multipessoais em vários níveis. Neles, os jogadores envolvidos visivelmente planejam suas ações previamente. Ocorrem relações interdependentes que almejam chegar aos objetivos. As relações devem ser bem desenvolvidas, caso contrário, pode haver uma regressão para uma competição primária ou um avanço para um novo modelo de jogo, 5) jogos de dois níveis (tipo oligárquico) fluem a partir das pressões decorrentes do aumento das interrelações de poder e do número de jogadores individuais dentro do jogo. Nesse modelo, o grupo de jogadores torna-se um grupo de dois níveis, que não jogam diretamente entre si. Os jogadores mantêm-se interligados, dependentes uns dos outros, possuindo diferentes tipos de poder, 6) jogos de dois níveis (tipo democrático simplificado) em um modelo com dois níveis de jogadores. O nível mais baixo ganha poder, crescendo em relação ao nível mais alto. Dessa forma, tornam-se mais próximos em relação ao nível de poder. O segundo nível diminui a sua dependência em relação ao primeiro grupo, fazendo com que este último ganhe mais complexidade na resolução do jogo.

A partir das contribuições de Elias (1980), dois modelos de jogos analisados podem exemplificar o Escotismo: o primeiro denominado como jogos de muitas pessoas em um só nível, refletindo o que o Escotismo deveria ser a partir de seus propósitos filosóficos e organizacionais, assim como as formas que ele deveria ter: todos os jogadores estão em um mesmo nível, as jogadas são consequências de outras anteriormente executadas por outro jogador. Há um aumento nas teias de interdependências, mas com número limitado de relações independentes. Contudo, o

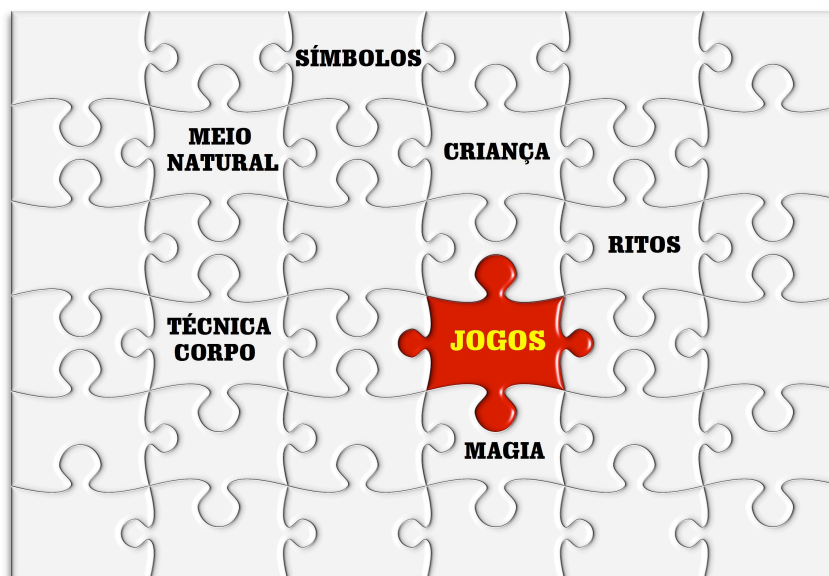
Escotismo realmente consiste em outro tipo de jogo: o de dois níveis (tipo oligárquico), fluindo a partir das pressões decorrentes do aumento das interrelações de poder e do número de jogadores individuais. Nesse tipo de jogo, o grupo de jogadores torna-se um grupo de dois níveis, que não jogam diretamente entre si. Os jogadores mantêm-se interligados, dependentes uns dos outros, possuindo diferentes tipos de poder. Os dois níveis interdependentes limitam os jogadores, mesmo que sejam do nível mais elevado.

Por fim, Elias e Dunning (1992), em sua obra “A Busca da Excitação”, revelam outro ponto importante, do qual aproximamos à discussão escoteira: por conta do controle exercido nas pessoas a respeito de seus impulsos e tensões, que não podem ser manifestados na vida cotidiana, algo similar a uma tensão que agrada as pessoas rompe com a rotina, por meio de um perigo imaginário e provisório. Neste caso, o Escotismo pode reproduzir tais manifestações nas formas de poder, em seus jogos e rituais, caracterizando uma busca pela excitação, tal como os autores relatam.

Considerações Finais: O Jogo Escoteiro

Se consideramos o Escotismo como um quebra-cabeças, ele estará dividido e disposto em peças. Essas peças são representadas por elementos do Movimento Escoteiro (ritos, criança, meio natural, símbolos, técnicas do corpo e os jogos) e se encaixam umas nas outras, montando uma forma total de jogo, à maneira como os escoteiros promulgam.

Figura 1 - Um quebra-cabeça denominado Escotismo



O Escotismo pode ser então considerado um jogo em toda sua plenitude e também uma instituição educacional não formal, com um Método próprio estabelecido por meio de progressão de seus envolvidos e com princípios e regras organizacionais distintas.

O escoteiro é parte do Escotismo, pois é por meio dele que estão associadas as principais ações do Movimento Escoteiro, mas o jogo consiste na principal peça chave que fecha o quebra-cabeça, onde consideramos o meio mais completo do Movimento Escoteiro produzir e reproduzir explícita e implicitamente seus significados. Assim, a formação da criança escoteira, além da educação pelo meio natural e dos símbolos, ritos etc. são transmitidos e reproduzidos nos jogos, como forma de prepará-la para a vida adulta.

Nos jogos acontece a maioria das ações das crianças e neles estão contidos todos ou praticamente todos os elementos aqui destacados como peças. Além disso, são nos

jogos que a criança e o jovem vivenciam seu autoconhecimento e autocontrole, construindo seus valores e sua visão de mundo, produzindo e reproduzindo significados aprendidos por meio da tradição e dos preceitos do Escotismo. É por meio dos jogos que as crianças e jovens estarão Sempre Alerta, não somente ao Jogo Escoteiro, mas a um jogo social do qual fazem parte. Assim, os jogos escoteiros são elementos centrais na preparação de crianças e jovens para a vida adulta para que possam se ajustar às normas da sociedade em que vivem.

Este trabalho traz pistas em relação ao jogo escoteiro, a partir de uma análise de estudiosos do jogo e do Movimento Escoteiro. Esperamos que as discussões aqui realizadas contribuam com o debate nas áreas relacionadas ao jogo, ao lazer e também à Educação Física, sendo referência nesses campos, de modo a revelar caminhos para novas reflexões relacionadas à esta temática.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BADEN-POWELL, R. S. S. **Escotismo para rapazes**: Edição da Fraternidade Mundial. Curitiba: União dos Escoteiros do Brasil, 1986.
- CAILLOIS, R. **Os Jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- ECO, U. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. 2.ed. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1989.
- ELIAS, N.; DUNNING, E. **A Busca da Excitação**. Lisboa: Difel, 1992.
- _____. **Introdução à Sociologia**. Lisboa: Edições 70, 1980.
- _____. **O Processo Civilizador. Volume I**: Uma história dos costumes. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994a.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **O Processo Civilizador. Volume II: Formação do Estado e Civilização**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994b.

FERNANDES, C.; RIBEIRO, L. R.; COLLARES, S. A. O. Escotismo: um espaço para a Educação não formal e para a atuação do pedagogo. **Revista de Ciências da Educação**, Ano X, p. 175-202, 2008.

HEROLD JUNIOR, C.; VAZ, A. F. Representações sobre o Escotismo, o Exército e a Educação Corporal no Brasil: um estudo a partir de teses apresentadas em congressos escoteiros (1922-1923). **Movimento**: Porto Alegre, v. 22, n. 2, 417-430, abr./jun. de 2016.

HEROLD JUNIOR, C.; VAZ, A. F. A educação corporal em Baden-Powell: o movimento escoteiro contra o intelectualismo escolar. **Revista HISTEDBR On-line**, v. 47, p. 166-184, 2012. Disponível em: <http://www.fae.unicamp.br/revista/index.php/histedbr/article/view/4212/3418> . Acesso em: 07 set. 2015.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MAUSS, M. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MINAYO. M. C. de S. (Org.). **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 31. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

NASCIMENTO, J. C. do. **A Escola de Baden-Powell: cultura escoteira, associação voluntária e escotismo de Estado no Brasil**. Rio de Janeiro: Imago, 2008.

OLIVEIRA, P de S. **Brinquedo e Indústria Cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986.

P.O.R. – Princípios, Organizações e Regras. **Escoteiros do Brasil: Construindo um futuro melhor**. Disponível em: <<http://www.escoteiros.org>> Acesso em: 07 set. 2015.

PROJETO Educativo do Movimento Escoteiro. **Escoteiros do Brasil: Construindo um futuro melhor**. Disponível em: <<http://www.escoteiros.org>> Acesso em: 07 set. 2015.

RUSSELL, B. **Elogio do Lazer**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

SANTOS, R. C. dos. **Apostila de Jogos**. Disponível em: <http://www.escoteiros.org/arquivos/jogos/apostila_de_jogos.pdf> . Acesso em: 03jan. 2103.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SOARES, C. L. Notas sobre a Educação no Corpo. **Educar**. Curitiba: UFPR, n. 16, 2000. Disponível em: http://www.educaremrevista.ufpr.br/arquivos_16/lucia_soares.pdf. Acesso em: 12 nov. 2013.

SOUZA, F. F. de. Estrutura política excludente, práticas culturais normatizadores, políticas de alívio à pobreza: o lazer em questão. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lazer e sociedade: múltiplas relações**. Campinas: Alínea, 2008.

WERNECK, C. **Lazer, trabalho e educação: relações históricas, questões contemporâneas**. Belo Horizonte: Ed. UFMG / Celar, 2000.

Endereço dos Autores:

Marcio Ferreira de Souza
Universidade Metodista de Piracicaba
Secretaria do Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano
Rodovia do Açúcar, s/n (SP-308)
Piracicaba – SP – 13.423-170
Endereço Eletrônico: marcio_fsza@yahoo.com.br

Cinthia Lopes da Silva
Universidade Metodista de Piracicaba
Secretaria do Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano
Rodovia do Açúcar, s/n (SP-308)
Piracicaba – SP – 13.423-170
Endereço Eletrônico: cinthiasilva@uol.com.br