

Jogo, prática corporal e processo de formação do sujeito/critico*

Prof. Dr. Rogério Rodrigues

*Para a Luiza Helena, a fim de que possa
encontrar no jogo uma maneira
verdadeira de brincar.*

Resumo

O jogo é um fenômeno social praticado amplamente pelos sujeitos, independentemente da idade ou da posição social que estes ocupem na sociedade. Entretanto, na modernidade, ocorre uma intensificação do jogo como prática esportiva (jogos esportivizados), que será o nosso foco de análise. Os nossos resultados indicam que o gosto pela prática do jogo é algo que independe de idade ou posição que o sujeito ocupe na sociedade. Temos como conclusão que a escolha do jogo pelo sujeito pode ser algo consciente em razão do nosso gosto e, portanto, podemos optar por um determinado tipo de jogo. Contudo, nessa escolha estão presentes determinantes inconscientes, dos quais o sujeito nada quer saber. Essas escolhas realizadas pelo gosto dos sujeitos por determinados jogos é que lhe permitem investir em determinados afetos que possibilitariam ou não a elaboração de sua própria existência e a condição do seu eu – o processo de formação do sujeito/critico.

Palavras-chave: Jogos Esportivizados; Esporte; Educação do Corpo; Educação Física.

Gaming, body practices and the process of formation of the subject/critic

Abstract

Gaming is a social phenomenon practiced widely by subjects, regardless of age or social position they occupy in society. However, in the modernity, there is an intensification of the game as sports practice (sportivized games), which will be our analyses focus. Our results point that the liking of the gaming practice is something regardless of age or social position the subject occupies in society. Our conclusion is that the choice of the game by the subject might be conscious and relating to our likes we may chose a certain type of game. However, in this choice are present unconscious determinants, of which the subject is unaware. This choices made by the likes of the subject let him to invest in certain affections that could allow him or not to elaborate his own existence and condition of his seld – the process of formation of the subject/critic.

Keywords: Sportivized Games; Sport; Body Education; Physical Education.

* Trabalho apresentado no VIII Congresso Internacional de Educação Física e Motricidade Humana & XIV Simpósio Paulista de Educação Física (29 de Maio a 1º de Junho de 2013) com o apoio financeiro da FAPEMIG.

Introdução

Ao observar mais detidamente o exercício das práticas corporais dos sujeitos, podemos constatar, de modo geral, que a prática do jogo é algo muito presente na vida de todos a ponto de não sabermos mais se existe no mundo alguma forma de organização social que não jogue. Tudo indica que o gosto pela prática do jogo é algo que independe da idade do sujeito ou da posição que este ocupe na sociedade. Nesse sentido, podemos nos perguntar quais seriam os motivos que fazem os sujeitos se constituírem em efetivos e fascinados praticantes de jogo.

Para compreendermos como essa prática corporal se torna predominante na sociedade moderna devemos analisar as relações que se estabelecem entre o sujeito e o jogo. Partimos do princípio de que, nessa relação, o jogo ocupa um lugar transferencial e isso acaba por determinar a escolha do sujeito por um determinado tipo de jogo.

Acreditamos que, baseado em uma escolha consciente e em razão do nosso gosto, podemos optar por um determinado tipo de jogo. Entretanto, nessa escolha pautada no gosto estão presentes determinantes inconscientes, nos quais o sujeito nada quer saber. São essas escolhas realizadas pelo gosto dos sujeitos por determinados jogos que lhe permitem investir em determinados afetos que possibilitariam ou não a elaboração de sua própria existência. Nesse sentido, a partir do estudo das relações entre o sujeito e o jogo, podemos encontrar alguns indícios que tornam possível compreender o modo de ser ou aquilo que denominamos como sendo a idiosincrasia social. Portanto, o jogo pode ser compreendido como uma possibilidade de o sujeito simbolizar o seu modo de lidar com as coisas da vida e isso, portanto, pode ser um indicativo de respostas que expliquem os reais motivos que fazem do jogo algo tão presente na vida do sujeito.

Resultados

Tendo como ponto de partida o fato de que, no jogo, está presente uma relação transferencial que poderá permitir ao sujeito a simbolização, não se pode deixar de considerar nessa estrutura a presença de uma fonte de satisfação e, em alguns casos, a ocorrência da frustração. Podemos, portanto, analisar que, ao jogarmos, colocamos em risco, mais propriamente, em jogo, a nossa felicidade. No jogo, podemos conviver com o risco da derrota – o que de certo modo permite o fato de ter que lidar com a perda. Entretanto, o risco na prática do jogo possui uma dimensão diferente dos riscos presentes na vida, ou seja, no jogo,

o risco é algo que predomina na ordem do princípio de prazer e, na vida, o risco está diretamente relacionado à ordem do princípio de realidade.

Podemos compreender a oposição entre o princípio de prazer e o princípio de realidade como sendo, respectivamente, a possibilidade imediata da satisfação ou a forma de ter de postergá-la para um momento tardio (FREUD, 1996). Isso garante, em parte, a nossa primeira hipótese de que o jogo é algo que poderá realmente preparar o sujeito para a vida, já que nessa atividade estariam presentes as condições que permitem a seu praticante lidar com os desafios e, principalmente, com a frustração que está presente em suas relações objetais. Portanto, a ludicidade presente no jogo pode colocar em prática os prazeres ou desgostos da vida, como a vantagem de que podemos encerrar a encenação nas quais todos os jogadores encontram-se envolvidos no momento que estes considerem como sendo o mais oportuno.

Na prática do jogo, o sujeito em sua relação transferencial poderá sentir que uma força estranha o mantém ligado a esse objeto, mas, por uma necessidade de descanso, poderá interromper o jogo a qualquer momento. No caso da vida, os sujeitos em suas relações objetais possuem poucas chances de descanso, pois de uma ou outra forma o “jogo da vida não pode parar”.

Em contraposição às coisas da vida, que não podem parar, no jogo podemos colocar um fim, o que constitui um alívio para aquele que perde, ou um sentimento de potência para aquele que ganha. Isso pode ser considerado como o elemento de grande fascínio pelo jogador, ou seja, pode-se fazer do jogo um simulacro da vida, com a vantagem de poder sair da situação, mesmo na derrota, ileso para um próximo jogo ou partida.

Não podemos deixar de considerar a hipótese de que a possibilidade da prática do jogo, ao permitir interromper a encenação em virtude do alcance da satisfação ou a insuportável vivência da frustração, produz, no sujeito, um certo fascínio. Esse tipo de vínculo com o jogo, mais propriamente a escolha por esse tipo de objeto, passa a ocupar aquilo que denominamos escolha preferencial. Nesse sentido, não é por acaso que o sujeito utiliza grande parte do uso do seu tempo livre destinada para a prática do jogo.

Discussão

O jogo compreendido como um modo do sujeito preencher o seu não saber com o tempo para com a vida, um modo estratégica ou tática para evitar o desgosto para consigo mesmo, em outras palavras, seria um modo de evitar a solidão. Sendo assim, podemos nos

perguntar por quais motivos a solidão ou o encontro consigo mesmo pode promover tanto desagrado aos sujeitos?

Não deveria ser o contrário, ou seja, o estado de desespero do sujeito e seu entristecimento perante a solidão não aceitos e compreendidos como o momento crucial para que se possa conhecer algo sobre a vida e, quem sabe, compreender a si mesmo. De certo modo, sabemos que para um encontro consigo mesmo deve-se

(...) começar pela solidão. Os outros nos distraem, nos divertem, e nos afastam do essencial. Nós mesmos? Não. O essencial está em mim, mas não é eu. Em mim (em meu corpo): esse vazio. É preciso começar por esse vazio. É preciso começar pela angústia. E que seria da angústia sem a solidão? Os outros me dão a impressão de existir, de ser alguém, algo.... Ao passo que a solidão, para quem a vive sem mentir, me revela meu nada, me ensina minha vaidade, o vazio em mim da minha presença. Verdade da angústia. Descubro então que não sou nada, que não há nada em mim a descobrir, nada a compreender, nada a conhecer, a não ser esse *nada* mesmo. Solidão e silêncio: a noite da alma. Noite total, a alma não existe. (...) Começar pela angústia, começar pelo desespero: ir de uma ao outro. Descer. No fim de tudo, o silêncio. A tranquilidade do silêncio. A noite que cai aplaca os temores do crepúsculo. Não mais fantasmas: o vazio. Não mais angústia: o silêncio. Não mais perturbação: o repouso. Nada a temer; nada a esperar. Desespero (COMTE-SPONVILLE, 1997, p.14).

Ao evitar essa *solidão*, o que buscamos, na verdade, é evitar o encontro com o outro que somos. Em contrapartida a essa situação, de modo maníaco, fazemos o jogo da vida. Temos uma relação sintomática com os nossos objetos, pois somente assim é que conseguimos divertir o nosso eu e manter distante a possibilidade de qualquer tipo de encontro. Preferimos abandonar o desespero de ter que lidar com a vida e, em troca, colocamos em seu lugar o fato de ter que lidar com o desespero do jogo.

Na vida, o princípio de realidade não permite por completo a escolha do sujeito em abandonar determinadas situações, ou seja, o real está tão iminente que a qualquer momento o sujeito terá que lidar com o desespero de seu desamparo. Já no caso do jogo, em uma relação terapêutica, sendo regido pelo princípio de prazer, o sujeito poderá abandonar o desespero na hora que for mais conveniente e isso seria um modo prático e, principalmente, ameno do sujeito elaborar a vida, mais propriamente, os seus conflitos perante as coisas que ora agradam ora desagradam o seu eu. Portanto, somos atraídos pelo jogo em razão do modo aparentemente descompromissado com que este proporciona ao sujeito determinadas experiências.

Relacionamo-nos com o jogo por um gosto próprio, mas já colocamos em evidência que neste estão presentes conexões de que nada sabemos o que nos faz não mais sujeitos, e sim sujeitados, pois ora continuamos a partida, ora a interrompemos sem muito bem

compreendermos os reais motivos dessa decisão. Essa relação desgovernada é que permite o sujeito realizar-se em sua plenitude. Entretanto, podemos colocar em evidência na relação com o jogo a necessidade de uma prática em que a seriedade pode se elevar a determinados graus de exigências em seu rigor a ponto de deixar as mais profundas marcas no sujeito como acontece na vida real. Essas marcas são proporcionadas pelo fato de que determinados tipos de jogos passam para um estágio em que a encenação passa a ser o real substituto da própria vida, como é o caso das práticas de jogos esportivizados. Nessas práticas que possuem alto grau de comprometimento, os sujeitos a realizam operando certa inversão entre o princípio de prazer pelo princípio de realidade. Esses jogos assumem um grau de seriedade que a satisfação é contida em função de uma meta maior para ser atingida – a vitória a qualquer custo. Nesse sentido, na prática dos jogos esportivizados, pouco se sabe sobre a possibilidade da satisfação, pois esta somente é alcançada com a vitória. Nessas práticas esportivizadas o que se encontra é a perda da ludicidade e da descontração e estas passam a ser algo extremamente sério no alcance de resultados. Nesse caso, os praticantes desse tipo de jogos encontram-se em muitos casos em situações de desprazer e frustração que em muito se assemelham com a própria vida.

Entretanto, é preciso afirmar que tanto a prática dos jogos como a existência dos jogos esportivizados tornam possível que o sujeito encontre as condições necessárias para realizar a elaboração. Para tanto, é necessário possuir um modo operante para que exista nessa relação uma condição saudável, ou seja, encontrar mecanismos que lhe permitam uma via para manifestar e, principalmente, realizar o seu modo de relacionar-se com o mundo – um modo de permitir a elaboração do seu desamparo perante a vida e permitir um destino para as pulsões.

Essas relações do jogo e o mundo deixam de ser saudáveis quando o sujeito, *a priori*, condiciona a sua prática ao percurso de um único caminho para os destinos das pulsões. Nesse caso, acaba por fixar um estreito vínculo entre o sujeito e o objeto que o determina para a repetição, ou seja, os sujeitos, ao simbolizarem as suas práticas corporais, estabelecem repetidas conexões, como, por exemplo, o jogo como algo eminentemente voltado para aspectos da religião e o esporte como algo representativo de um estado de guerra. Isso pode ser constatado no caso do jogo esportivizado, pois este condiciona o sujeito para um único modo de prática, principalmente o pensamento do resultado voltado unicamente para a vitória. Diríamos que o maior problema não é que nessas práticas de jogos esportivizados tenhamos como único objetivo o alcance da vitória, e sim o modo exacerbado do sujeito para o alcance

do seu máximo rendimento. O sujeito possui uma crença de que somente uma prática eminentemente masoquista é que lhe proporcionará as condições necessárias para que possa suportar o uso técnico do físico para o melhor desempenho corporal (MAUSS, 1974). Nesse caso, passamos de um estágio do jogo, no qual se faz presente a criatividade para uma condição do jogo esportivizado em que buscamos o adestramento. Compreende-se, também, como a passagem de um estágio do jogo, como um encontro consigo mesmo – a solidão que permite elaborar – para o jogo esportivizado como o desencontro – a solidão maníaca da repetição.

Analisamos a passagem do jogo para a condição de jogo esportivizado como algo que ocorre em função do abandono da fase recreativa para um estado repetitivo. O jogo, quando se torna algo eminentemente competitivo, assemelha-se ao exercício de uma única relação verdadeira com o objeto, em outras palavras, uma atuação que não permita a criação. Nesse caso, podemos afirmar que o jogo estaria para a pulsão de vida – a permanência da relação – e o jogo esportivizado estaria para a pulsão de morte – o alcance imediato do fim.

Em virtude do grau de comprometimento do sujeito às relações que este estabelece entre o jogo e a religião, assim como, as relações entre o esporte e a guerra, podem ser os elementos extremamente doentios que determinam e orientam a sua prática. Nesse aspecto, o sujeito não se permite elaborar algo distinto, ou seja, fazer outras conexões de pensamento. A única possibilidade que se encontra perante o seu objeto é a repetição. Isso tornaria tais práticas corporais simbolicamente empobrecidas, pois constituiriam uma via estreita e impeditiva para o sujeito realizar-se no seu modo de ser. O sujeito estaria comprometido com a crença de que a sua condição de existência possui um único modo de expressar o seu ser em si (SARTRE, 1997). Portanto, o modo como se exercita o corpo prende o sujeito em uma “camisa de força” o que, de certa forma, deve lhe proporcionar algum grau de satisfação. Em contraposição a essa situação, uma relação com os objetos que permita ao sujeito o acaso ou a eventualidade dos resultados no exercício de suas práticas corporais estaria permitindo viver o surgimento do espanto consigo mesmo, mais propriamente, a manifestação do seu vir a ser (SARTRE, 1997) – o que seria saudável para a realização do seu estado de *ser*, no caso, algo que seja amplamente transitório.

Conclusão

Diríamos que, no caso do sujeito esportivizado, o seu ser estaria se fixando em uma única via de realização nessas práticas corporais e, por isso, as considerariamos como a realização de atuações sintomáticas. A prática do jogo e o jogo esportivizado seriam apenas um meio para a expressão do conteúdo manifesto. Aquele que tanto gosta de jogar encontra nesse exercício uma única possibilidade de identificar a constituição do seu eu. A isso podemos denominar como uma formação do inconsciente que resulta na realização da relação entre o jogo esportivizado e o sintoma.

Temos como base que o sintoma define um modo do sujeito estruturar-se e, principalmente, como este se relaciona com os seus objetos. Nesse caso, uma atuação esquizofrênica do sujeito, no campo do esporte, seria uma relação de desconjunção com aquilo que faz com o uso técnico do seu corpo no sentido de se alcançar algum tipo de resultado que, no caso, é a vitória. Portanto, a análise disso poderá levar a uma compreensão dos motivos que fazem tanto o jogo quanto o jogo esportivizado uma prática alheia à vontade do sujeito, ou seja, uma força incontrolável na determinação do ser que o impede de elaborar a vida. Nessa perspectiva, essas práticas corporais favorecem ao sujeito a condição de plena alienação perante as coisas da vida.

Tendo como base essa situação, estabelecemos as diferenças entre o jogo e o jogo esportivizado a partir da referência de que estes possibilitam ao sujeito, ou seja, quando proporcionam a simbolização ou a alienação. Quando ocorre a primeira situação, a simbolização, podemos pensar que o sujeito realiza plenamente a sua condição humana, ou seja, o fato de viver o desamparo da derrota ou a gratificação da vitória – jogo. No caso da alienação, o sujeito condiciona-se a viver a vitória a qualquer custo, pois a única coisa que se permite viver é o modo maníaco, mais propriamente, esquizofrênico de ser feliz.

Como já indicamos anteriormente, no caso quando se passa da fase do jogo para a prática do jogo esportivizado, deixamos de lado grande parte da ludicidade e da descontração e passamos a vivenciar a seriedade da realização de um grande trabalho. Contudo, isso deixa de ser um modo de distinção a partir do momento em que observamos a relação do sujeito com os seus objetos, ou seja, o jogo e o jogo esportivizado se realizariam no mesmo grau de seriedade pela atuação sintomática do sujeito que esteja preso unicamente na via de uma ordem religiosa e guerreira com os seus objetos. Nesse sentido, essa situação serve de referência para se pensar na situação em que tanto o jogo como o jogo esportivizado alienam

o sujeito. Nesse caso, não mais encontramos a diferença entre o jogo e o jogo esportivizado, pois ambas as práticas coisificam os seus praticantes. Tais práticas corporais deixam de proporcionar certa satisfação ao sujeito e, quando a satisfação ocorre, é em virtude da anulação do outro.

Essa coisificação do sujeito se constata plenamente no jogo esportivizado, pois buscamos todas as estratégias para vencermos o outro a ponto de nos anularmos como sujeito e ampliarmos uma relação de reificação do nosso próprio corpo. O jogo esportivizado é tão importante e rigoroso que não se pode fazer outra coisa a não ser desempenhar a ação ao máximo, ou seja esse tipo de jogo tem a propriedade de ser a própria vida do sujeito. Na vida ou no jogo esportivizado não se tem uma segunda chance: é tudo ou nada. Diríamos que, nessas práticas, em lugar de se viver a fantasia do jogo, acaba-se vivendo os fantasmas do jogo. Com esse processo de alienação do sujeito, esperamos alcançar o melhor desempenho possível, pois temos a crença de que enquanto homem/máquina maiores serão as probabilidades de eliminar por completo as nossas falhas humanas. Entretanto, no jogo competitivo, não reificamos somente nossos próprios corpos, mas também os nossos próprios pensamentos e tudo e todos com os quais nos relacionamos, ou seja, tudo é máquina com um modo operante de funcionamento. Nos treinamentos para o exercício dos jogos esportivizados, fazemos todo um esforço para nos tornarmos coisa, pois somente assim podemos ser plenamente trabalhados, modelados. Enquanto eu/coisa, fazemos um retorno da libido para o eu e nos distanciamos de qualquer investimento com outros objetos. Esse fechamento sobre si mesmo é aquilo que permite anular-se por completo a ponto de permitir o pleno adestramento do uso técnico do corpo (MAUSS, 1974).

Nessa perspectiva, podemos considerar que o jogo no modo capitalista de produção é uma prática estreita que posiciona o sujeito em uma relação esquizofrênica. Não é por acaso que quando presenciamos ou participamos dos jogos esportivizados temos uma ampliação do nosso sentimento de que tudo aquilo funciona como sendo uma grande máquina e, não seria por acaso, o ódio que tais práticas despertam – a violência presente no campo do esporte.

O fato de anularmos o nosso ser é algo que poderá proporcionar uma relação de ódio, pois uma vez coisificados não mais toleramos a nossa própria existência e repulsamos com todas as nossas forças o corpo *coisa* que não corresponde ao máximo de produtividade. Nesse sentido, podemos afirmar que em todas as relações que estabelecemos nos jogos esportivizados somos na verdade pequenas peças que damos os encaixes ou desencaixes; as conexões ou desconexões; a continuidade ou as rupturas, enfim, fazemos parte de algo

operante que “(...) funciona em toda parte, às vezes sem parar, às vezes descontínuo” (DELEUZE & GUATTARI, 1976, p.15). O jogo esportivizado apenas coloca em máxima evidência aquilo que já se instaurou em nosso ser na modernidade – a coisificação.

No caso da solidão, podemos considerar que nem todos os sujeitos desejam suportar os inoportunos da vida a ponto de se tornarem surpresos com aquilo que podemos vir a ser (SARTRE, 1997). Acabam por escolher uma vida fechada em si mesma e permanecer no ostracismo do seu eu. Isso seria um modo não elaborado de lidar com a solidão. Nesse sentido, podemos encontrar na solidão, basicamente, dois caminhos: encontro consigo mesmo ou uma fuga/maníaca das coisas da vida.

No caso da fuga/maníaca, quando na presença de outro não se reconhece a diferença e busca alucinadamente na relação algo que permita o encontro de si mesmo. Isso não deixa de transparecer no jogo esportivizado, pois nessas práticas o alcance da satisfação é algo que está diretamente relacionado com o pleno fascínio consigo mesmo – a vitória. Negam o encontro e atribuem a solidão um lugar próprio para a sua morada, mas, na verdade, nunca se encontraram a sós, pois o fascínio pelo seu próprio eu não lhe permitem o encontro com o nada que somos. Estão totalmente preenchidos de eu. No jogo esportivizado isso não deixa de transparecer, pois esses sujeitos plenos de eu não jogam com o outro estão fechados em si mesmos, mais propriamente, fascinados consigo mesmos – o esporte seria um modo de comprovar-lhes como são bons. A presença do outro apenas serve para que possam reconhecer a potência de seu próprio eu. Fechado em si, este deseja permanecer e qualquer coisa que promova um desagrado na fortaleza, que acaba por promover um ódio destrutivo. Não é por acaso que na relação entre os jogos esportivizados e o sujeito fechado em si – esquizofrênico – este reconhece apenas a vitória como a verdadeira condição do seu ser, mais precisamente, apenas a existência do seu eu. Isso que nos torna jogadores e espectadores esquizóides e por que não dizer que aqueles que não participam desses rituais dos jogos esportivizados acabam por manter certo distanciamento a ponto de despertar um sentimento de que os que praticam esses tipos de jogos são sujeitos esquisitos. A esquisitice dos praticantes dos jogos pode ser apreendida em vários momentos, como, por exemplo, em sua disciplina para o exercício da prática corporal, que não deixa transparecer uma mensagem como algo que diz “isso que faço com o meu corpo/coisa é a demonstração de como represento o meu fechamento sobre o meu próprio eu”.

Esses jogadores coisificados e coisificadores reproduzem no exercício de suas práticas corporais a condição de máquina que desejam estruturar a vida e enquanto máquinas que

representam fazem funcionar o seu ser, ou seja, “em toda parte são máquinas, de maneira alguma metaforicamente; máquinas de máquinas, com seus acoplamentos, suas conexões” (DELEUZE & GUATTARI, 1976, p.15). Nas conexões que se estabelecem entre o sujeito e a prática do esporte é que transparece a plenitude em ser fechado em si, como se fossem uma única coisa, uma máquina/jogo.

Para a nossa felicidade, não podemos deixar de sinalizar que muitas vezes a máquina falha e não nos reconhecemos nas máquinas que somos e “(...) é por isso que somos todos *bricoleurs*, cada um suas pequenas máquinas” (DELEUZE & GUATTARI, 1976, p.15) que podem resultar em algo de estranho. É nessa situação de *bricoleurs* que podemos encontrar os pontos de fuga para que o sujeito esquizóide no interior dos jogos esportivizados encontre a ruptura que lhe possibilite um retorno à condição de animação e criatividade. Entretanto, no campo do esporte, na cola de todo praticante, sempre encontramos a presença de um técnico que se apresenta nesse momento dizendo: “vamos parar de brincar e vamos treinar sério”. Em outras palavras, ele está dizendo: “preciso de você completamente esquizofrênico para que possa adestrá-lo plenamente – reproduzir em seu corpo o gesto esportivo que permita o melhor desempenho para alcance de resultado”. Na entrada de cada academia de ginástica e em lugares de treinamento corporal deveria haver o seguinte aviso: “Se queres jogar, o corpo é teu. Se queres treinar, o corpo é meu”.

Referências

- COMTE-SPONVILLE, A. *Tratado do desespero e da beatitude*. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes. 1997.
- DELEUZE, G & GUATTARI, F. *O anti-édipo: capitalismo e esquizofrenia*. Trad. Georges Lamazière Rio de Janeiro: Imago Editora. 1976.
- FREUD, S. El porvenir de una ilusion. 1927. In: _____. *Obras Completas Sigmund Freud*. v. III. Trad. Luis López-Ballesteros y de Torres. Madrid: Biblioteca Nueva. 1996.
- MAUSS, M. As técnicas corporais. In: _____. *Sociologia e antropologia*. Trad. Mauro W. B. de Almeida. São Paulo: EPU/EDUSP. 1974.
- SARTRE, J. *O ser e o nada*. Trad. Paulo Perdigão. Petrópolis: Editora Vozes. 1997.

ROGÉRIO RODRIGUES

Possui graduação em Educação Física pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Unesp (1987), mestrado em Educação pela Faculdade de Educação – Unicamp (1997) e doutorado em Educação – Unicamp (2004). Atualmente é pós-doutorando em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP) e docente Associado Nível II da Universidade Federal de Itajubá – UNIFEI. Tem experiência na área de Educação – Ensino Fundamental, Ensino Médio e Ensino Superior. Trabalha na linha de pesquisa: Fundamentos da Educação; Educação do Corpo; Educação, Saúde e Trabalho. Atua também como professor e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento, Tecnologias e Sociedade (UNIFEI). Área de interesse: Educação, Saúde e Trabalho.

Contato: rogério@unifei.edu.br