

AÇÃO LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Um homem somente brinca quando ele é humano [...] e ele somente é humano quando brinca [...]

Schiller

Nájela Tavares Ujjié²

² Pedagoga pela Universidade Estadual Paulista (UNESP) – Pres. Prudente, Psicopedagoga pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Presidente Venceslau (FAFIPREVE) em parceria com o Instituto Brasileiro de Pesquisa do Paraná (INBRAPE), Professora Colaboradora do Departamento de Pedagogia da Universidade do Centro-Oeste (UNICENTRO), Campus de Irati. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da UEPG

RESUMO

O artigo apresentado objetiva realizar um resgate histórico do elemento lúdico, fazer um delineamento da gênese e importância do brincar através dos tempos, bem como, vislumbrar suas implicações na atualidade, tecendo algumas considerações.

Palavras-Chave: educação, brincar, brinquedo, brincadeira e desenvolvimento infantil.

FROLIC ACTION IN THE EDUCATION CHILDISH

ABSTRACT

The presented article objectify to accomplish a historical rescue of the frolic element, to do a delineation of the genesis and importance of the “to play” in last times, as well as, to glimpse their implications at the present time, weaving some considerations.

Key words: education, play, toy, pleasantry and infant development.

¹ Artigo elaborado a partir do trabalho monográfico da Pós-Graduação *lato sensu* em Psicopedagogia, intitulado *Ação lúdica: a importância do brincar na Educação Infantil*, realizado pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Presidente Venceslau (FAFIPREVE) em parceria com o Instituto Brasileiro de Estudos e Pesquisa do Paraná (INBRAPE).

INTRODUÇÃO

No Brasil, os termos brincar, brinquedo e brincadeira são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação neste campo e um desconhecimento do delineamento histórico em que estes termos foram construídos que engloba valores, modos de vida, num dado espaço que traduz uma cultura e expressa uma linguagem própria.

O elemento lúdico ou atividade lúdica ou recreativa engloba o brinquedo, o jogo, o brincar e a brincadeira. Cada um destes elementos com uma determinada conceituação.

O brinquedo é compreendido como qualquer objeto sobre o qual se debruça à ação da atividade lúdica do brincar por meio da espontaneidade, imaginação, fantasia e criatividade do brincante.

O brincar e o jogo, por sua vez, são compreendidos como atividades de mesma natureza; no entanto, o brincar se constitui em ação, brincadeira, divertimento, imitação, faz-de-conta, expressão livre; já o jogo, se constitui num espaço de vivência diverso do universo habitual, onde a fantasia e a realidade se cruzam e existe um conjunto de regras e normas determinadas que caso quebradas podem destruir este universo, que é um lugar de exercitação de habilidades adquiridas por experenciação e vivência.

No decorrer deste trabalho toma-se o elemento lúdico ou atividade lúdica ou recreativa e o brincar como termos unívocos no tocante do espaço da ludicidade.

O brincar é uma atividade essencial ao ser humano. O homem sempre brincou sem distinção de regras, entre adultos, crianças e animais no decorrer da história da humanidade.

Desta maneira, a ludicidade adquiriu um espaço de excelência na formação humana.

Segundo Huizinga (1980), o elemento lúdico é algo presente desde a gênese da civilização e desempenha papel importante na criação da cultura e no desenvolvimento humano em sua totalidade. O lúdico é um fenômeno social, anterior à cultura, fruto das relações da sociedade humana, que em sua essência promove divertimento, fascinação, distração, excitação, tensão, alegria, arrebatamento, ação e emoções que perpassam as necessidades imediatas da vida humana.

1. GÊNESE CONCEITUAL DO BRINCAR: UM RESGATE HISTÓRICO

O nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brincar educativo origina-se na antiguidade greco-romana, surge ligada a idéia de relaxamento, necessário a atividades que exigem esforço físico e intelectual.

Por um lado, Platão apontava a importância de se aprender brincando em oposição à violência e a opressão. Por outro, Aristóteles sugeria que a criança aprendia brincando com os jogos que imitavam atividades adultas como forma de preparo para a vida futura. Entretanto, não se discutia nessa época o emprego do jogo no ensino da leitura e do cálculo.

Só posteriormente, no período da renascença, essa preocupação aparece, quando escritores como Horácio e Quintiliano, apresentam jogos de leitura, com letras feitas de guloseimas por doceiras romanas, espécie do que hoje denominamos alfabeto móvel, utilizado por eles no ensino da leitura e ingerido pelas crianças como forma de introdução e digestão do conhecimento das primeiras letras.

Na Idade Média, perpassa-se por um período em que o desenvolvimento de atividades lúdicas: jogos, brincadeiras e exercícios físicos são equiparados a nada, pois, a educação que se prima, tem finalidade disciplinatória para elevação da alma.

Com o advento do Renascimento, surgem outras concepções pedagógicas, nas quais a felicidade é considerada legítima, assim, reabilita-se o brincar e o jogo, e os incorpora ao cotidiano dos jovens, como tendência natural do ser humano a fim de desenvolver o corpo. Concebe-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo, divulga princípios de moral, ética e contempla os conteúdos de história, geografia e outras áreas afins. Ao atender as necessidades infantis, o jogo torna-se forma lúdica adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares, banindo neste momento, os processos verbalistas de ensino e a palmatória vigente do cenário da educação infantil, pelo menos em tese.

No século XVIII, ocorre a popularização das brincadeiras e dos jogos educativos. Neste período, onde predominava a produção de bens rurais, o brincar coletivo constituía uma atividade comum a adultos e crianças, característico por ser corporal, socializado e prescindir de objetos e/ou brinquedos. Ainda hoje, em regiões em que a sociedade rural é forte, esse brincar coletivo persiste, como elemento da cultura, do riso e do folclore local.

O impulso do movimento científico, do final do século XVIII e início do século XIX, traz inovações e diversifica o cenário lúdico, a sedimentação do modo de produção burguês, as conquistas da Revolução Industrial, o domínio da tecnologia e a mudança da concepção de vida fundada, agora, no individualismo, no utilitarismo,

no trabalho, na produção, na eficiência prosaica do ideal burguês de bem estar social, alteraram substancialmente a organização e a consciência social. Assim, o elemento lúdico é arrancado do cotidiano adulto e adquire lugar apenas junto ao cotidiano infantil.

Pode-se afirmar, de acordo com Petri (2000), que o brincar modifica-se, segmenta-se e passa a fazer parte da vida infantil; uma vez que a infância passa a se constituir como fase importante do desenvolvimento do ser humano e é dotada de especificidade, e que a criança adquire identidade própria dentro do contexto social neste período.

Concomitantemente, por volta do início do século XIX, surge o brinquedo industrializado que transforma o brincar em uma atividade solitária para criança, em função do apelo ao consumo de brinquedos. Neste período, a escola, com objetivos educacionais demarcados, passa a fazer uso pedagógico do brincar, “didatizando-o” de maneira forçada e incoerente.

Neste âmbito, no século XX desabrocha a Psicologia Infantil com a produção científica de pesquisas e teorias que debatem a importância do ato de brincar para o desenvolvimento infantil, como a psicogenética de Piaget, a histórico cultural ou social de Vygotsky e a teoria comunicacional de Bruner.

2. O BRINCAR SOB O OLHAR DAS NOVAS TEORIAS

Na visão de Piaget (1978), é pela brincadeira e pela imitação que se dará o desenvolvimento natural, cognitivo e social da criança, que participa de processos de acomodação, na forma de assimilação. Para o autor, a brincadeira é concebida como conteúdo da inteligência, tida como conduta livre,

espontânea, que a criança expressa por vontade própria e pelo prazer que proporciona. Assim, como conduta lúdica demonstra o nível de estágio cognitivo que a criança está, devido o predomínio de um tipo de jogo diferenciado: jogo de exercício, jogo de expressão, jogo simbólico (faz-de-conta), jogo de construção e jogo de regra.

Na perspectiva de Vygotsky (1989), que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais, que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas também o modo de pensar do homem, o jogo infantil e as brincadeiras são resultados de processos sociais. Neste sentido, o brincar é uma atividade sociocultural livre e origina-se nos valores, hábitos e normas de uma determinada comunidade ou grupo social. Sua natureza é sociocultural, à medida que as crianças brincam com aquilo que elas já sabem ou imaginam que sabem sobre as formas de relacionar-se, de amar e de odiar, de trabalhar, de viver em grupos e sozinhas, de interagir com a natureza e com os fenômenos físicos etc, de um determinado grupo social, que pode ser sua família, a comunidade à qual pertencem e/ou outras realidades. Deste modo, de acordo com o autor, a brincadeira, na fase pré-escola, é atividade de suma importância, porque favorece a socialização do indivíduo e promove as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico e na personalidade da criança.

Para Bruner (1986), a brincadeira da criança aparece como um processo relacionado a comportamentos naturais e sociais. Desta maneira, o autor, identifica a estrutura do jogo à linguagem, interação que serve de microcosmo para a comunicação e o estabelecimento de uma realidade compartilhada entre indivíduos. O brincar está associado à natureza infantil social

da criança, é uma forma de linguagem própria da infância, absorve em si a necessidade de comunicar e compartilhar de uma vida simbólica com outros (crianças e adultos).

Assim, o termo brincar é adotado como um laboratório do pensamento infantil constituído por uma linguagem simbólica singular apoiada em brinquedos, objetos de uso cotidiano, materiais de construção e baseada em regras que estejam diretamente associadas à infância. O brincar funciona como cenário no qual a criança se constitui como sujeito que atua e cria a partir de seu potencial de desenvolvimento, elaborando seu próprio conhecimento.

3. AÇÃO LÚDICA NO CONTEXTO ATUAL

Retomando Huizinga (1980), pode-se afirmar que o elemento lúdico esteve presente, em toda parte desde o início da civilização, desempenhando um papel extremamente importante, criando cultura e permitindo ao homem desenvolver, em toda a sua plenitude, as necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax etc.

De acordo com Lima (2003), a civilização ocidental promoveu, ao longo de sua história, a separação entre corpo e mente. Acreditava-se que as operações mentais eram mais elevadas e as ações feitas com o corpo eram menos importantes, pois estas utilizavam uma função cortical inferior. Visão que ainda fundamenta o trabalho pedagógico no interior de algumas escolas, que secundariza as atividades corporais e supervaloriza as atividades mentais. Equívoco superado na atualidade, tendo em vista que estudos mostram que o funcionamento motor está integrado ao sistema perceptivo e exige uma

função cortical tão complexa quanto às atividades de pensamento.

Adentrando o século XXI, inserido na sociedade pós-industrial, característica pela produção de serviços, informática, estética, símbolos e valores, o predomínio da globalização, precisamos criar um novo modelo de brincar baseado no tempo livre, na flexibilidade, na criatividade, na individuação e emotividade conjugada com a racionalidade.

É evidente que o brincar perdeu seu espaço físico e temporal, evidencia Friedmann (2004), pelo crescimento das cidades, aumento das distâncias, maior dificuldade de deslocamento e encontros, ausência de espaços públicos voltados ao lazer, ida da criança para escola e preocupação exacerbada com os conteúdos, falta de segurança urbana, inserção da mulher no mercado de trabalho, alto consumo de brinquedos industrializados, globalização geradora de generalizações e perda da identidade cultural.

Entretanto, faz-se necessário uma preocupação com o resgate do brincar, enquanto patrimônio lúdico-cultural, uma vez que este é um fenômeno universal de grande relevância para a caracterização e conhecimento dos grupos sociais e diversidades culturais dos vários povos do mundo como explicita diversos autores, teóricos e pesquisadores da área.

Inicia-se um debate sobre o resgate do elemento lúdico no momento vigente, o uso do tempo livre, e o brincar ocupam posição de destaque nesta discussão. A preocupação em questão, segundo explicita Friedmann (2004), não é somente o tempo livre das crianças, mas, o tempo livre dos adolescentes, pensando no uso saudável e produtivo das energias que surgem neste período; no tempo livre do adulto, cujo

período de ócio vem aumentando o que gera ansiedade e uma crise de valores; e o tempo livre da terceira idade, já que a longevidade tem aumentado e o mercado de trabalho oferece poucas oportunidades de colocação neste período de vida; e a subsequente criação de espaços de lazer.

No entanto, o “aumento do ócio”² na sociedade atual, apontado por Friedmann (2004), nos abre um leque de discussão mais abrangente, que é a utilização produtiva do tempo livre, base primordial da sociedade contemporânea, que não é o foco analítico deste estudo. Contudo possibilita a observação de crianças e jovens que freqüentam a escola e em período contrário fazem aulas de música, futebol, natação, entre outras, tendo em vista bons rendimentos não a ludicidade. Entretanto, compreendida tais atividades por educadores e pais como utilização do tempo livre em atividades recreativas e promoção do lazer, o que é algo desvirtuado tendo em vista o ideário apresentado, uma vez que as atividades lúdicas devem cumprir um fim, em si mesmas e não é o que ocorre nestes casos.

A existência de espaços de brincar é importante para a socialização e troca entre os brincantes; o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e moral das crianças e jovens; o bem estar pessoal de adultos e velhos; o estímulo da sua criatividade; o contato com sua espiritualidade, a sua re-ligação com o invisível, a

² O termo aumento do ócio comparece entre aspas pelo fato desta posição de Friedmann ser controversa. No mundo do trabalho, máquinas e processos informacionais foram introduzidos, mas, não ‘livraram’ o homem do trabalho, que, inclusive, em muitos casos aumentou, devido às inúmeras exigências do mercado por profissionais “dinâmicos” e polivalentes. Diante disto, o “tempo livre” e o lazer na sociedade atual têm sido voltados para a reprodução do próprio trabalho (Para mais detalhes e uma discussão mais elaborada ver ANTUNES, 2002 e DE MASI, 2000).

imaginação, a fantasia; o despertar e o desenvolvimento dos seus potenciais e habilidades; tornar os indivíduos mais humanos; resgatar a essência e os valores mais significativos de cada um.

Tudo indica na atualidade que a preocupação com o uso do tempo livre, e não somente com o trabalho, tem se constituído em uma tendência predominante dos últimos anos, nas diferentes sociedades e culturas e o brincar ocupa um papel de peso nessa área.

4. O BRINCAR E A CONTEMPORANEIDADE

O papel do brincar surge na sociedade contemporânea como oportunidade para o resgate dos valores mais essenciais dos seres humanos; como potencial na cura psíquica e física; como forma de comunicação entre iguais e entre as várias gerações; como instrumento de desenvolvimento e ponte para a aprendizagem; como possibilidade de resgatar o patrimônio lúdico-cultural nos diferentes contextos sócio-econômicos; como desafio deste novo século no uso do tempo livre; como possibilidade criativa; como instrumento de inserção em uma sociedade regrada; como possibilidade de conviver com os outros, de se colocar no lugar do outro (empatia); de ganhar hoje e perder amanhã; de liderar e ser conduzido; de falar e de ouvir; como desafio ao trabalho solidário, em equipe, a uma postura mais cooperativa e ecológica; como caminho do conhecimento e descoberta de potenciais ocultos; como caminho para a autonomia, a livre escolha, a transformação e a tomada de decisões.

Na Educação Infantil, a inserção do brincar nas práticas educacionais vem sendo prevista pelos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, no entanto, há um longo caminho a ser percorrido no sentido

de internalizar os conceitos apresentados com relação ao brincar, para, efetivamente, poderem ser não somente transmitidos, mas também assumidos pelos professores na sua prática junto às crianças. Esta é uma década extremamente importante, de transição e mudança de paradigmas e patamares para que o brincar se torne uma prática consciente.

Friedmann (2004) relata que nos cursos de formação continuada que ministra alguns professores elencaram como principais dificuldades para trabalhar com o brincar, o fato de não terem espaço, tampouco materiais. Mas, ressalta que estes mesmos educadores demonstram habilidades, gosto pela ação lúdica, criatividade, afeto e procura de instrumentos e metodologias de apoio. Assim explicita que sua impressão geral é de que ainda precisa haver um movimento de dentro para fora na escola, no que estamos de comum acordo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tal movimento de transformação no setor escolar, no que tange a ação lúdica, deve ser trilhado no sentido de acreditar e confiar não somente nas propostas e estudos de teóricos e pesquisadores. Mas também, nas percepções e valores de cada professor quanto às necessidades, interesses e habilidades dos seus grupos específicos de crianças, com intuito de que haja realmente uma conscientização das instituições de Educação Infantil acerca do valor do elemento lúdico na formação integral do indivíduo.

O brincar precisa materializar-se, desprender-se, libertar-se dos discursos, passar da reflexão à vivência, ser trazido do espontaneísmo inconsciente à consciência do brincar como linguagem simbólica, essencial ao

desenvolvimento humano, para uma visão mais ampla permeada por práticas e atitudes do educador frente ao grupo infantil, ser assumido como atividade lúdica em todas as propostas educacionais.

A criança fala através de seu brincar, entretanto, estamos assistindo uma cultura de muitos brinquedos e menos brincadeiras; muita tecnologia e pouco artesanato; muita impessoalidade e pouco respeito à individualidade; mais solidão da criança do que troca; uma cultura mais competitiva do que cooperativa; uma cultura lúdica violenta, impassível, indiferente, com medo.

Enfim, uma cultura em crise entre aquilo que não mais se adequa às atuais gerações e inúmeras dúvidas a respeito de como restituir ou recriar uma ludicidade mais saudável. Precisamos criar ou recriar caminhos e novas possibilidades para que o brincar recupere seu status na atualidade dentro da instituição de Educação Infantil e na consciência de cada educador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTUNES, R. *Os sentidos do trabalho*. 5. ed. São Paulo: Boitempo, 2002.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil*. Secretaria de Educação Básica, 1997, vol. 1, 2 e 3.
- BRUNER, J. *Juego, pensamiento e language*. Paris: Perspectivas, 1986.
- DE MASI, D. *O ócio criativo*. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
- FRIEDMANN, A. *Brincar, crescer e aprender – o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 2004.

_____ “O papel do brincar na cultura contemporânea”. In: *Revista Pátio: O Faz-De-*

Conta Na Educação Infantil. Ano I, n. 3, março 2004, p.14-16.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: a brincadeira como elemento da cultura*. 2. ed., (Trad. de João Paulo Monteiro), São Paulo: Perspectiva, 1980.

LIMA, J. M. *O jogar e o aprender no contexto educacional: uma falsa dicotomia*. Tese (Doutorado em Educação), UNESP/Faculdade de Filosofia e Ciências – Marília, 2003.

PETRI, R. *A evolução do brinquedo acompanha os grandes períodos de transformação da civilização Ocidental*. (Dissertação de mestrado), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2000.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. São Paulo: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.