

A INFANTILIZAÇÃO DO LÚDICO E DO BRINQUEDO: REVENDO A PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Eliseu Riscarolli¹

INICIANDO A CONVERSA...

Não é de hoje que os educadores tomam o brinquedo/brincadeiras e o lúdico como algo 'necessário' ao ato pedagógico. Essa necessidade é discutível, tanto do ponto de vista das estratégias, quanto dos resultados com eles alcançados.

Vamos começar a conversa considerando alguns aspectos em relação ao brincar. Se tomarmos a questão filosófica, o brincar é abordado como um mecanismo para se contrapor à racionalidade. Reportando-nos aos jogos olímpicos gregos, os mesmos eram tidos como um momento lúdico, sem a preocupação antecipada de usá-los como estratégias de aprendizagem, é bem verdade que se aprende nos jogos nas brincadeiras, todavia a 'receita' não nasceu com o jogo. Aqui emoção e razão são parte da ação humana.

Por outro lado, no viés sociológico, o brincar tem sido visto como a forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Brincando, a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive. Age e reage às adversidades que o brinquedo lhe apresenta. Muda regras, reorganiza, cria alternativas para satisfazer suas necessidades momentâneas.

Considerando o ponto de vista psicológico, o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança, nas diferentes formas de modificação de seu comportamento; e, quando se toma como base o pedagógico, o brincar tem-se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender. Mas creio que o fundamental nessa conversa seja considerar a criatividade da criança, tanto o ato de brincar como o ato criativo estão centrados na busca do "eu". É no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens e signos fazendo uso do próprio potencial (Santos. 1999.).

Eis aqui um equívoco... o que frequentemente vemos, são professores querendo moldar a brincadeira para satisfazer uma necessidade sua, de educador, atribuir ao lúdico uma função de aprendizagem que ele não tem. A aprendizagem é uma característica que o sujeito desenvolve. Uma das tarefas do professor é, ao observar a criança brincando, transformar o modo como ela age/interpreta a/na brincadeira numa sistematização metodológica do processo, mas não dizer como se brinca metodologicamente, muito menos que tal brincadeira serve pra esta aprendizagem ou aquela. Isso, de certa forma já vem implícita na brincadeira, embora a criança "não saiba". O que caberia ao professor é identificar os passos dado pela criança nesta ou naquela brincadeira; porque crianças de lugares diferentes arrumam estratégias diferentes para uma mesma brincadeira; bem antes de algum professor querer enquadrá-la. Refletir sobre como a criança cria passos durante a aprendizagem e não formatar as brincadeiras e troná-las enfadonhas.

Brincadeira está intimamente relacionado a brinquedo. Pipas, carrinhos de rolimã, bonecas, pião, bola de gude, entre outros, são produtos da cultura, que antes de ser um

¹ Prof. Adjunto do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins. Membro do Núcleo de Estudos das Diferenças de Gênero, coordenador do Seminário anual Educação, Gênero e Infância.

legado, é uma construção. Se considerarmos que nos E.U.A as crianças tem, em média, 20 brinquedos durante a infância; na Europa cerca de 34 brinquedos e no Brasil apenas 6, podemos inferir que isso também limita a criatividade e imaginação da criança. Quanto menor o numero de instrumentos disponíveis para a criança em suas brincadeiras, menor a percepção de possibilidades e formas de brincar. É verdade que se uma criança não tem brinquedos, ela os fabrica, todavia, isso é fruto também do legado de sua família, do grupo social do qual faz parte, do que Bourdieu chamaria de “*capital incorporado das brincadeiras*”. Mas também é preciso saber diferenciar brinquedo, brincadeiras e jogos. Se os brinquedos podem trazer embutido um conjunto de regras, eles são passíveis de serem quebrados, readaptados, colados, desviados de função inicial. Por sua vez as brincadeiras são mais flexíveis, já que não chegam aos brincantes em caixas. Vem pela lembrança, pela memória, assim sofrem maiores e constantes modificações durante a execução da brincadeira. Ainda resta deixar claro que os jogos não serão objeto de reflexão neste momento, apenas recorreremos a uma conceituação para que, na curiosidade natural do Homem, os leitores já tenham previamente, algum esclarecimento sobre estas diferentes atividades/objetos que permeiam a vida das crianças e por vezes também dos adultos. Diferente das brincadeiras e dos brinquedos, o jogo não se presta apenas as crianças, tem regras mais rígidas, não tem por função entretenimento, mas, sobretudo, percepção de estratégias, rapidez, cercar a liberdade do outro jogador e por fim, vencer.

CONCEITOS

Segundo Brougère, brinquedo é:

“produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos [...] é menos uma representação do real que o espelho da sociedade, quer dizer das relações entre crianças e adultos. Não condiciona a ação da criança [...], trata-se antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado a regras ou princípios de utilização de outra natureza [...] ele é também um objeto de investimento afetivo, de exploração e de descoberta, sem se inserir num comportamento lúdico. É o suporte para a brincadeira” (2010. p. 7ss).

Por sua vez, brincadeira é: “*comportamento livre e consentido sem objeto de resultado, exceto o prazer, possibilitando aquisição de códigos culturais*”. E como terceiro recurso a atividade lúdica pedagógica se configura como atividade direcionada pelo professor para atender um objetivo relacionado a aprendizagem. Cremos ser este o 'xis' da questão: o/a professor/a não consegue diferenciar conceitualmente essas três atividades e com isso, rotula ou estabelece, erroneamente, que o brinquedo ou a brincadeira deve atender esta ou aquela finalidade. Às vezes chego a me perguntar se o professor sabe diferenciar desenvolvimento de aprendizagem. Será que ele compreende que o primeiro é endógeno e a segunda exógena (Macedo & Passos. 2005). Embora aja uma estreita e intrínseca relação entre as duas coisas, o professor deve ser capaz de identificar quais das aprendizagens da brincadeira a criança torna perene e quais são passageiras, e porque ela faz isso, evidentemente.

Em relação ao jogo, cabe aqui retomar alguns autores que o definem como: *“O homem não joga senão quando na plena acepção da palavra ele é homem, e não é totalmente homem senão quando joga”* (Schiller apud Duflos, 1999).

Para Huizinga, jogo é:

“uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (Huizinga, 2007. p. 33).

Ainda é bom trazer a tona a observação de Kishimoto (2000), quando diz que a brincadeira é o jogo infantil, não existindo diferença significativa em termos estruturais entre ambas atividades. Creio que isso aguça, momentaneamente, o leitor para aprofundar a questão em outra hora, embora discordamos da autora a respeito de usar os termos jogo e brincadeira como sinônimos. Voltemos então ao brincar/brinquedo.

Considerando a conceituação inicial de Brougeré, deve ser por isso que Benjamin (2009) dizia que brincar era libertar-se. Ele, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é o confronto, e na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. E diz: *“a máscara do adulto chama-se experiência”*. É bem provável, segundo o autor, que os adultos queiram, seguidamente corrigir as formas e os tipos de brincadeiras, ora:

“se as crianças devem tronar-se um dia sujeitos adultos completos, então não se pode esconder delas nada que seja humano. A sua inocência já providencia espontaneamente todas as restrições, e mais tarde, quando estas começam a ampliar-se aos poucos, o elemento novo encontrará personalidades já preparadas [...] mesmo extraviada, quebrada e consertada, a boneca mais principesca transforma-se numa eficiente camarada proletária na comuna lúdica das crianças” (2009. p. 87).

Este excerto de Benjamim coaduna com as reflexões de Gramsci² sobre ser franco e contar tudo as crianças, isto pode ser observado na carta 14 de fevereiro de 1927, onde o italiano é enfático ao recomendar à mãe princípios para a educação de sua sobrinha Edmea:

“lembra-se das minhas artimanhas para poder tomar um bom café, sem mistura de cevada e outras porcarias? Veja: quando penso

² Antônio Gramsci. Estudou letras na universidade de Turim, escreveu como jornalista no *Avanti* e como escritor de teoria política no *L'ordine Nuovo*. Ajudou a organizar, em 1921, o partido comunista. Casou com a violonista russa Giulia Schucht com teve dois filhos: Delio e Guiliano, em 1926 foi preso. Durante o tempo no cárcere escreveu 2.848 paginas daquilo que seriam conhecidos mais tarde como cadernos do cárcere. Elaborou o conceito de hegemonia e escreveu sobre cultura, política entre outros temas.

nessas coisas, penso também que Edmea não terá tais recordações quando crescer e que isto influirá muito em seu caráter, determinando nela uma certa moleza e um certo sentimentalismo que não são muito recomendáveis neste tempo de ferro e fogo no qual vivemos. Uma vez que Edmea também deverá abrir por si só seu caminho, deve-se pensar em reforçá-la moralmente, em impedir que vá crescendo rodeada pelos elementos da vida fossilizada do lugar. Penso que devem lhe explicar porque seu pai Nannaro, não pode voltar do exterior e como isto se deve ao fato de ele, como eu e muitos outros, pensamos que muitas Edmeas que vivem neste mundo deveriam ter uma infância melhor do que a que nós atravessamos e ela mesma atravessa. E devem lhe dizer sim, sem subterfúgios, que eu estou preso, assim como seu pai esta no exterior. Por certo devem levar em conta a sua idade e o seu temperamento, e evitar que a pobrezinha venha a se afligir muito, mas também devem dizer a verdade e assim acumular em seu interior recordações de força, de coragem, de resistência aos sofrimentos e às amarguras da vida” (carta 14 de 26/02 de 1927).

Ninguém nega a importância do brincar e do brinquedo no processo de socialização da criança, seja do ponto de vista filosófico, de aprendizagem, da criatividade, ou psicológico, o brincar e o brinquedo, podem desempenhar um papel especial no processo de educação da criança.

Ainda recorrendo a Gramsci, ele expõe sua preocupação em relação ao uso de brinquedos pelos filhos,

“o principio do Meccano é pro certo ótimo para os meninos modernos, escolherei a combinação que me parecer mais oportuna e depois lhe mandarei. [...] você deve me informar sobre o modo como Délio interpreta o Meccano, isso me interessa muito porque nunca cheguei a uma conclusão sobre se o Meccano, tolhendo o espírito inventivo próprio da criança, será o brinquedo moderno que se pode recomendar, penso que a cultura moderna (tipo americana), da qual o Meccano é expressão, torna o homem um pouco seco, maquinal, burocrático e cria uma mentalidade abstrata, diferente daquilo que no século passado se entendia por abstrato” (cartas do cárcere 48, 57).

Já para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato. Assim, a psicanálise e a psicologia remetem o brincar ao inconsciente. Pela brincadeira a criança dominaria suas angustias, comunicaria sentimentos, fantasia intercambiando o real e o imaginário. Ora parece meio frouxa essa ideia do brincar como sendo inconsciente. Brincar com uma boneca ou carrinho é algo real para a criança naquele

momento. A fantasia e obra do adulto. Nós é que classificamos a ação da criança como real ou imaginária, considerando nosso arcabouço teórico, cultural, social e econômico.

É daí que aparece a noção de perspectiva cognitiva relacionada ao brincar. Isso pode ser visto em Oliveira e Mariotto (1997), numa leitura da cognição enquanto domínio de aspectos que o adulto vai precisar quando estiver nesta fase. Presumimos que seja por isso que, como diz Oliveira (2010):

“ao não aceitar o significado aparente do brinquedo, a criança ultrapassa a interpretação convencional acerca dele, ao contrario dos adultos que o brincar esta relacionado ao entreter-se com amenidades, por vezes visando a fuga da vida cotidiana, nas diferentes esferas [...] o estudo acerca do brinquedo é para entender a situação social das crianças em relação aos adultos”.

Por exemplo, brincar de boneca representa uma situação que ainda vai viver desenvolvendo um instinto natural. Como benefício didático, as brincadeiras transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Outra questão importante é a disciplinar, quando há interesse pelo que está sendo apresentado e faz com que automaticamente a disciplina aconteça. Concluindo, os benefícios didáticos do lúdico são procedimentos didáticos altamente importantes; mais que um passatempo; é o meio indispensável para promover a aprendizagem disciplinar, o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade.

Illich (1976), afirma que os jogos podem ser a única maneira de penetrar os sistemas formais. Suas palavras confirmam o que muitas professoras de primeira série comprovam diariamente, ou seja, a criança só se mostra por inteira através das brincadeiras. Como benefício social, a criança, através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu.

REFERÊNCIAS

- Benjamim, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. Tradução: Marcus Mazzari. Editora 34. 2002.
- Brougeré, Gilles. Brinquedo e cultura. Tradução: Gisela Wajskop. Cortez. 2010.
- Gramsci, Antônio. Cartas do Carcere. Tradução: Noenio Spinola. Civilização Brasileira. 1978.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5 edição. Perspectiva, 2007.
- Macedo, Lino; Petty, Ana Lúcia S.; Passos, Norimar C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Artmed. 2005.
- Mattar, Denise (org). O lúdico na arte. Itau cultural. 2005.
- Oliveira, Paulo de Salles. O que é brinquedo. Brasiliense. 2010.
- Rodrigues, Paula. Questões de gênero na infância – marcas de identidade. Instituto Piaget. 2003.

Santos, Santa Marli Pires dos. Brinquedo e infância. Vozes 1999.

_____. O lúdico na formação do professor. Vozes. 2011.

Poletto, Raquel C. Ludicidade e contexto familiar. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan./abr. 2005.