

O BRINCAR DE ONTEM E O BRINCAR DE HOJE: Suas Diferenças e Implicações para as Aulas de Educação Física*

Miriam O. Goes**

RESUMO

Este trabalho buscou fazer uma análise interpretativa de como o jogo e o brinquedo são encarados por diferentes gerações, percebendo suas diferenças e implicações para as aulas de Educação Física.

ABSTRACT

This work fetched to make interpretative analysis of as the game and plaything are faced by generatins different, discerned yours differences and implications to the lessons of Phisical Education.

* Este artigo é parte integrante de um trabalho monográfico de conclusão da graduação em Educação Física/UFSC, defendido em julho de 1995 sob a orientação da Professora Raquel Stela de Sá.

** Licenciada em Educação Física pela UFSC e atualmente professora da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis, S.C.

1 - Introdução



Quando a criança chega na escola, ela já traz consigo experiências, atitudes, valores, hábitos, que constituem e refletem a sua cultura, a de sua família e de seu meio social. O desenvolvimento de sua in-

teligência, de sua personalidade, de sua afetividade, é constituída pela assimilação destas atitudes e destes valores.

Estas crianças vindas de classes economicamente baixas sentem grande estranheza diante da linguagem, normas e valores utilizados pela escola. Os mesmos são totalmente diferentes daqueles a que estão habituadas. Elas se sentem inferiorizadas pelo fato de não poderem trazer para a escola sua maneira de falar e sua experiência familiar e do bairro.

Este mal estar experimentado pelas crianças pode desembocar numa atitude de recusa para com a escola e mais especificamente falando, das aulas de Educação Física, já que elas se sentirão perdidas diante da "falta de sentido" e utilidade dos movimentos que executam, sentindo a artificialidade das situações vividas nestas aulas.

Apesar disso, as crianças e os jovens se enriquecem diariamente com experiências e conhecimentos adquiridos fora da escola. Ou seja, os tipos de brincadeiras, os jogos, as atividades diversas que realizam fora da escola, sentem como muito mais enriquecedoras do que aquelas realizadas nas aulas de Educação Física.

Na verdade as aulas de Educação Física não tem ajudado a melhorar a vida quotidiana das crianças, muito menos tem satisfeito as suas mais elementares necessidades de movimento.

Quando percebo que muitos profissionais desta área não tem conseguido justificar a Educação Física na escola e, muito menos, apontar qual a sua contribuição na formação da criança, fico bastante preocupada. Me parece que a preocupação maior dos mesmos é no sentido de prepará-las para o futuro, isto é, desenvolver todas as suas capacidades e habilidades com o objetivo de identificá-la com o modelo de Esporte veiculado pelos meios de comunicação.

Penso, pois, que o conteúdo da Educação Física poderia ser iniciado pelo aproveitamento da extensão do brincar de rua da criança, passando por uma variedades de formas de se movimentar, contribuindo no sentido da mesma perceber melhor o seu lugar no mundo.

Pois ao brincar, a criança produz um tipo de saber, descontrai-se e se auto descobre, combatendo a solidão e, desta forma, trabalha suas ansiedades e emoções.

2 - Jogo e Trabalho: mesmos significados ou natureza diferenciada?

Na sociedade pré-industrial a ludicidade estava sempre presente. As atividades de produção e trabalho (colheita, plantação) misturavam-se com os jogos, canções, competições etc.

Embora fossem distintas por seus fins práticos, essas atividades (jogo e trabalho) tinham significados da mesma natureza, na vida essencial da comunidade.

O contexto lúdico dessa época mostrava uma mistura entre a vida e o processo histórico. Conforme Bruhns (1989) na harmonia desse tempo pré-industrial entre os ciclos do homem e da natureza, o que separava a vida familiar da profissional era simplesmente a porta da casa.

Nesse período parece não existir grandes separações entre jogos infantis e adultos. Os mesmos eram comuns a ambos.

Questionados sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras para o ser humano, uma das pessoas de uma geração mais antiga selecionada nesta investigação¹ respondeu que: *“Os jogos e as brincadeiras sempre fizeram parte da humanidade, e até hoje, através de jogos que os países se socializam”*. Parece que este entrevistado vincula no seu dizer a socialização dos países não aos jogos propriamente dito, mas principalmente, aos Esportes que tem sido uma forma de luta de força por maior representatividade no sentido de demonstrar as maiores potências.

É difícil calcular a importância dos jogos e das festas para essa sociedade, pois os valores modificaram, principalmente em relação ao trabalho, à produtividade e ao lucro.

Segundo Ariès (1978) no início do século XVIII os artistas plásticos da época começaram a multiplicar as suas representações de criancinhas brincando. Este autor explica que é possível reconhecer nessas pinturas, brincadeiras reservadas aos pequeninos, tais

como: o cavalo de pau, o cata-vento e, as vezes, embora mais raramente, brincadeiras de bonecas.

No entanto, perguntamos se esses brinquedos não haviam pertencido antes ao mundo dos adultos, pois alguns deles nasceram do espírito de emulação das crianças, que as levavam a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-os a sua escala.

De acordo com Benjamin (1984), assim como o mundo da percepção infantil está marcado pelos vestígios da geração mais velha com os quais a criança se defronta, assim também, ocorre com seus jogos. É impossível construí-los em um âmbito de fantasia de uma infância ou de uma arte pura. Nossas crianças de hoje ainda sentem esse reflexo quando elas imitam um caminhão, uma moto ou um carro.

Por outro lado para Ariès (1978) outras brincadeiras parecem ter tido uma outra origem que não o desejo de imitar os adultos. Assim, muitas vezes, a criança é surpreendida brincando com a sua fantasia, isto é, brincando com o seu imaginário, como por exemplo, imitando ser um pássaro ou outro animal qualquer.

Este autor explica que existia na época pré-industrial uma certa ambigüidade em torno dos brinquedos da primeira infância porque do século XVI até o século XIX, a boneca serviu as mulheres elegantes como manequim da moda. Salienta, ainda, que a especialização infantil dos brinquedos já estava consumada nessa época com algumas diferenças de detalhes com relação ao nosso uso atual. Se observarmos, a boneca não destinava-se apenas as meninas, os meninos também brincavam com elas.

3 - O lúdico e seu Caráter de Improdutividade

No início da sociedade industrial qualquer atividade lúdica, sem fins práticos, contraria a racionalidade ascética, era condenada pela burguesia ascendente. Como tudo deveria servir a uma finalidade racional, a burguesia era contra o esporte enquanto diversão ou expressão espontânea de impulsos indisciplinados (Bruhns, 1989).

Segundo Ariès (1978) existia sob os jogos, brincadeiras e os divertimentos uma atitude moral tradicional que aparecia sob dois aspectos: de um lado os jogos eram admirados sem reservas nem discriminação pela maioria e, por outro lado, uma minoria poderosa e culta de moralistas rigorosos os condenava, sem admitir praticamente nenhuma exceção.

Neste contexto os jogos tradicionais começam a ser abandonados pelas pessoas de alta condição econômica, passando a ser praticado pelo povo e pelas crianças.

De acordo com Ariès (1978) o fenômeno que se deve sublinhar nessa época é o abandono desses jogos pelos adultos das classes sociais superiores e, simultaneamente, sua sobrevivência entre o povo e as crianças. Salienta, ainda, este autor que essa atitude de reprovação absoluta pelo jogo foi modificando-se ao longo do século XVII principalmente, sob a influência dos jesuítas, que impuseram pouco a pouco uma opinião menos radical com relação aos jogos.

Com esse rompimento dos jogos que eram comuns a todas as idades e a

todas as classes, passando apenas a ser praticado pelas crianças e pessoas mais pobres, o corpo humano começa a ser visto pela burguesia como objeto de produção e consumo.

Em nome de uma racionalidade e de uma produtividade crescente, em concordância com o novo sistema de produção em ascendência, o lúdico e todo o seu caráter de improdutividade passa a ser relegado a criança, faixa esta que ainda não correspondia às exigências produtivas do sistema, bem como ao povo que iria contribuir no processo produtivo, mas sem se apoderar dos meios de produção. Este povo como não possuía poder de decisão, não era encarado com muita "seriedade". (Bruhns, 1989).

4 - O Brincar e a Racionalidade Técnica

Conforme Bruhns (1989), a sociedade pós-industrial é caracterizada pela substituição do raciocínio humano pelos poderes eletrônicos da computação.

Dentro desse quadro, de automatismo, o esporte parece não escapar já que o mesmo vai assumindo as características da era de uma ciência e de uma tecnologia cada vez mais avançada. Pode-se exemplificar o que está se falando pela justificativa "científica" dos propósitos da metodologia do treinamento desportivo através de práticas que utilizam cada vez mais, aparelhos sofisticados, computadores, submetendo o ser humano a todas estas tecnologias, o homem cibernético.

Bruhns (1989) salienta que cria-se cada vez mais todo um aparato industrial para produzir bens que deverão ser consumidos nesse espaço, bem como, são incentivadas práticas que se associem ao incremento desse consumo. O corpo do homem é visto, neste contexto, como um eterno consumidor e, por isso mesmo, sofre uma revalorização. Passa-se, então, a ocupar um espaço até então negado na nossa cultura, isto é, da hipervalorização da alma, para a hipervalorização do corpo (corpolatria).

A conquista da informática alcançou o mundo lúdico. Microcomputadores, vídeo-games, jogos e brinquedos eletrônicos exercem uma grande atração sobre o público consumidor, estimulado pelos meios de propaganda.

As crianças são as mais influenciadas pelos meios de comunicação e propaganda, assim também, como são as maiores prejudicadas, pois estão condicionadas ao consumismo. Na fala de uma das crianças entrevistadas percebe-se bem a sua atração e até certo ponto dependência pelos jogos eletrônicos: *"Eu gosto de brincar de correr, pega-pega, mas o que eu gosto mesmo é de brincar de vídeo-game, a gente se diverte muito"*. Isto se evidencia, também nas respostas de uma outra criança quando explica que: *"Eu gosto mais de brincar agora, porque é melhor, porque agora tem vídeo-game e antigamente não"*.

O funcionamento da máquina submete à sua lógica qualquer tipo de criatividade. Não se está com isto negando qualquer tipo de brinquedo eletrônico já que o mesmo está aí instalado na sociedade. O que se está negando é o excesso de informatização na vida das

crianças, nos seus jogos, tornando-a submissa aos ditames da tecnologia. Percebo que quanto maior é a submissão do jogador, maiores serão as recompensas que ele poderá obter, pois do contrário, ele corre o risco da derrota.

Na sociedade que se vive, o jogo perde sua relação erótica, pois há uma desnaturalização do mesmo, tornando a criança um adulto em miniatura. Neste contexto, o jogo em vez de estar a serviço do homem "o submete" e, desta forma, pode tornar-se em um meio de aliená-lo dos problemas da sociedade.

Referindo-se a essa questão um dos entrevistados pensa da seguinte forma com relação aos jogos:

"... esses jogos que existem agora prejudica muito as crianças, eles só querem jogos eletrônicos e se esqueceram quão divertido é o brinquedo de rua, se os pais e os professores tivessem mais consciência dessas brincadeiras, as crianças, seriam mais criativas e menos dependentes dos pais".

Desde que a racionalidade técnica tornou-se a única maneira respeitada e aceita de manifestação do ser humano, o brinquedo foi banido para os espaços periféricos da existência humana. Se as atividades lúdicas não encontraram mais lugar na vida racional do homem, fica evidente porque as mesmas jamais mereceram ser formulada como um tema digno de discussão mais aprofundada pelos filósofos e atarefados e compenetrados cientistas. Brincar continuou sendo permitido em certos momentos e lugares, mas jamais

conseguiu merecer a atenção do pensamento lógico racional (Santin, 1994). Este autor explica que neste contexto, o lúdico, perde gradativamente o seu espaço no mundo. E o brincar cada vez fica mas distante da realidade das crianças e de sua cultura.

Através de um dos depoimentos que coletei através de entrevista pude evidenciar esta questão quando um adulto diz que:

“Toda criança deveria viver no mundo da ludicidade, ou seja, poder se manifestar por inteiro. É preciso que a criança sinta prazer naquilo que faz e não fazer por fazer ou porque está recebendo uma ordem. O processo lúdico está aí a dispor da criança para ela poder usufruir de toda a sua capacidade de criação”.

Santin (1994) relata que a ludicidade deve ser constituída por uma atmosfera de total liberdade e autonomia, pois está cada vez mais crescente a desconfiança e o descaso diante do tipo dos jogos que são oferecidos como atividades de lazer. Não se dá liberdade onde não existe o respeito pelo homem, pelo que ele é, independentemente das coisas.

Um dos entrevistados acreditam que:

“Os jogos e as brincadeiras sempre tiveram um grande poder sobre as crianças.. Com elas as crian-

ças tem grande capacidade de raciocínio, criatividade e principalmente, liberdade para poder se expressar, soltar toda a sua energia”.

Penso, portanto, que é de extrema importância, que dentro da escola se utilize de brincadeiras que possam despertar as potencialidades das crianças, pois toda criança brinca ludicamente, encontrando, assim, formas de se expressar, de produzir novos saberes.

Santin (1994) salienta que cada um de nós conhece o brinquedo através de sua experiência e pela observação das pessoas com quem convive. O brinquedo tornou-se uma coisa familiar que acontece a todo instante e em todos os lugares. Não restam dúvidas que o fenômeno brinquedo é conhecido e que pode ser observado numa infinidade de aspectos, de formas e de organizações, como se manifesta e se concretiza na vida cotidiana.

O mundo que cerca a criança é um mundo totalmente hostil ao sistema de significados gerado pelo impulso lúdico. O mundo da criança é quase sempre cercado, espionado, invadido e agredido constantemente pelo adulto (Santin, 1994).

Este autor explica que, por um lado, a vida do adulto é marcada pela seriedade, pela dedicação às atividades produtivas, pela valorização dos resultados, pela transformação dos objetos em instrumentos e pela mudança do sistema simbólico por relações econômicas. E, por outro lado, a vida da criança está entregue a sua imaginação. Evidenciou-se isso neste depoimento de um dos entrevistados:

“Há!... que infância é bom, por causa que a gente brinca, faz um monte de coisa e agora com as pessoas como a mãe elas não brincam mais, porque eles já trabalharam, já são grandes ...”.

Em geral, o adulto julga que a criança brinca somente quando é deixada em situações de liberdade para manipular objetos para se movimentar, para fazer o que bem entender, seguindo sua vontade e decisões, entretanto, tudo indica que ela continua com o mesmo espírito lúdico quando se relaciona com as outras pessoas, quando participa da vida familiar e especificamente, quando está em companhias de outras crianças.

Santin (1994), esclarece que brincar significa uma dinâmica, uma maneira de pensar e de agir. O brincar é uma simbologia, uma linguagem, um modo de ser. Portanto, reduzir o brincar a um certo tipo de atividade é não entender sua semântica. Salienta, ainda, que ao aprendermos a ação lúdica como um sistema de significados, podemos também entender o perfil de quem brinca. Não resta dúvida que o praticante incontestado do brinquedo é a criança. Ela talvez, somente ela, seja capaz de brincar apenas por brincar. Simplesmente pelo fato de que a vida da criança, ao contrário do adulto, é regida pela dinâmica “lógica da ludicidade”. Quanto a esta questão, um dos entrevistados manifestou-se da seguinte maneira:

“as brincadeiras nos faz sentir mais de perto de entender uma criança, e nos sentir crianças enquanto já estamos velhos”.

A vida regida pela “lógica do brinquedo” pode ser observada também, pelos povos primitivos. Tanto a vida infantil, quanto a vida do primitivo é “jogada”. Por exemplo, a caça e a pesca dos povos primitivos assumiam características lúdicas, tanto quanto a sua cultura. Tais situações, contudo, não impedem de perceber a criança como criança, de aceitar que brincar é brincar, de saber que o homem primitivo não pode ser comparado ao homem chamado civilizado.

Santin (1994) argumenta que o desaparecimento da ludicidade pode ser creditado a vários fatores. Um deles seria pela idéia de rendimento que traz em si mesma a obrigação da vitória e, conseqüentemente, do resultado. Este autor explica que, por um lado, o rendimento impõe a introdução da técnica para melhoria da execução do gesto esportivo e, por outro lado, o impulso lúdico não exige nenhum ato preparatório, com objetivos claros, pré-determinados.

Tanto o trabalho artesanal como o esporte nasceram da criatividade lúdica, mas só conseguiram ser atividades produtivas e de rendimento quando conseguiram “neutralizar a dinâmica do brinquedo”. Neste contexto, o brinquedo não deveria interessar o adulto apenas para diagnosticar distúrbios das crianças, nem apenas para ser utilizado na ante-sala da oficina, da escola, da empresa, isto é, no complexo mundo do trabalho, mas para desmascarar os terríveis malefícios que a sociedade do adulto provoca (Santin, 1994).

Sabemos, no entanto, que não é tarefa fácil dar a importância merecida ao brinquedo, tendo em conta que verifi-

ca-se um certo preconceito quanto as brincadeiras, especialmente na classe média, que as associa a “brincadeiras de rua” e por extensão a “criança de rua” e a marginalidade. Não podemos, também, esquecer que os brinquedos, principalmente os eletrônicos são símbolos do poder econômico que o indivíduo precisa exibir e que a classe média precisa consumir para manter a aparência perante a sociedade.

As brincadeiras, os lazeres em geral, foram padronizados nos moldes impostos pelos interesses econômicos. Há, também a influência da tecnologia, e as crianças com a modernidade deixaram de brincar ludicamente, como percebemos nessa fala de um dos entrevistados:

“É que antigamente não tinha tanto brinquedo e hoje tem. Hoje existe uma ampla facilidade no mercado. Antigamente não tinha, era mais o brincar lúdico”.

Winncott (apud Santin, 1994) diz que no brincar e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral. Este aspecto se evidenciou na fala de um dos entrevistados quando disse que:

“os jogos e as brincadeiras de alguma maneira aprimoram a criatividade e a percepção da criança e isso, conseqüentemente, refletirá na contínua formação adulta”.

Santin (1994) explica que brincar significa fazer o corpo sentir, amar, viver

e vibrar; e não levá-lo a executar apenas “tarefas”. O brinquedo transforma o corpo num instrumento musical. Brincar é amar e viver a plenitude do corpo em todas as nuances que compõe a melodia da vida. Registra que a ludicidade está aí, presente, viva e em toda a sua plenitude. E que ela somente se manifesta como forma viva e vivida.

Considerações Finais

Através dessa investigação pude perceber que as brincadeiras de hoje referente as classes médias, compreende basicamente de jogos eletrônicos, computadores, brinquedos sofisticados, tornam a criança um robô, estático e alienado, fazendo esquecer o quão é interessante as brincadeiras que se utilizam do movimento. Evidenciei que o processo lúdico é encarado por diferentes gerações de modo diferenciado, ou seja, as pessoas de gerações mais antigas (os mais velhos) acreditam que é de suma importância para as crianças de hoje vivenciar o lúdico, pois proporciona a elas um meio muito mais rico de desenvolvimento e aprendizagem, tornando-as mais independentes e criativas.

Já as crianças, ou os mais novos, encaram de outra maneira. Acreditam que já que a modernidade está no mercado devemos aproveitar dela para o desenvolvimento “cognitivo e intelectual.” Talvez a influência que essas crianças sofrem pelos meios de comunicação faz com que elas tendam a se distanciar do processo lúdico, ou seja, faz com que as crianças sejam eternos consumidores inconscientemente. As

informações chegam a elas de maneira limitada, perpetuando, assim, o individualismo, dificultando-as de reconhecerem-se enquanto indivíduos participativos.

Sendo assim, é necessário que o lúdico seja desenvolvido na cultura à qual pertence, isto é, que se trabalhe a partir dos saberes das crianças sobre si mesmo e com a maneira utilizada para simbolizar esses saberes, através das coisas que a mesma faz e transforma.

Os jogos e as brincadeiras tem um caráter de diversão e espontaneidade e é através deles que o homem encontra sentido, criando uma ordem a partir da imaginação. Eles são a negação da lógica dominante, portanto, são subversivos. Nos jogos as pessoas dominam a situação, ao invés de serem dominados por eles, criam-se papéis, “modificam-se regras” que foram estabelecidas para serem cumpridas.

Brincar e jogar não são uma atitude tão passiva quanto parece, são sim, uma expressão elaborada do “desejo” de fazer suas próprias descobertas em seu próprio tempo e espaço.

A busca incessante das crianças pela expressão lúdica, pela imaginação e pela criatividade, parece ser elemento suficientemente convincente da necessidade da ampliação destas possibilidades contida no brincar e no jogo.

A escola tem excluído com frequência o processo lúdico da vida das crianças, utilizando, assim, de uma pedagogia alienante e que nada tem a ver com o cotidiano das mesmas. Portanto, é extremamente significativo que se desenvolva um trabalho de recuperação do lúdico dentro da escola, para que

pessoas envolvidas sejam parte integrantes do cenário e não apenas meros espectadores.

Considero, portanto, que incentivar o brincar das crianças é uma tarefa essencial do educador. O prazer que emana dos jogos e das brincadeiras lúdicas guardam em si o sentido do prazer pelo viver, o prazer em ser, contemplar, investigar, sentir, tocar, discutir, encontrar alternativas, viver com o outro, vibrar com as vitórias e reconhecer a vitória dos outros. Por isso mesmo, o tempo do jogo e das brincadeiras privilegia a qualidade e não a quantidade de vivência, um tempo criativo que se concretizou em qualquer momento da vidas das pessoas.

Mas o que temos feito enquanto educadores para que isto se modifique? De um lado, impedimos o acesso das brincadeiras na escola, recusando a cultura infantil, negando o conhecimento que a criança adquire fora da escola e, de outro, levamos a rotina maçante das coisas “sérias” para a aprendizagem, onde quer que ela se realize. De ambos os lados, perde a criança e, conseqüentemente, perdemos nós.

Neste sentido, não podemos negar os jogos que aí estão, no entanto, acredito ser necessário que a escola resgate através de pesquisas algumas das manifestações culturais lúdicas já esquecidas, proporcionando as crianças vivenciarem a construção de seus próprios brinquedos. Brinquedos tais como a perna-de-pau, pipa, elástico, perna-de-lata, boliche. Para enriquecer este trabalho, é possível sugerir as crianças que pesquisem junto aos seus pais e avós, sobre o que eles costumam

vam brincar quando pequenos, envolvendo-os nesta redescoberta e ampliando, assim, o universo das atividades desenvolvidas pela Educação Física escolar. Sendo assim, é necessário que se inicie, dentro das escolas e, especificamente, nas aulas de Educação Física, brincadeiras e jogos que possibilitem as crianças a prática de atividades lúdicas diversas, tornando-as criativas e autônomas, pois toda criança tem a necessidade de se expressar e é pelos brinquedos e jogos que ela o faz.

Nota

- ¹ Foram entrevistadas 8 pessoas de 4 gerações diferentes, com média de idade de mais ou menos 20 anos, sendo todas moradoras da comunidade do Bairro Saco dos Limões, situado em Florianópolis, S.C.

Referências Bibliográficas

- ARIÈS, Philippe. *História Social da Criança e da Família*. Rio de Janeiro : Guanabara, 1978.
- BARTOLOMEIS, Francisco De. Escola e Sociedade. In: *Educação e Liberdade*. ILLICH, Ivan et. al. São Paulo : Editora Imaginário, 1990.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: A criança, o Brinquedo, a Educação*. São Paulo : Summus, 1984.
- BERNARDI, Marcello. Como respeitar a criança. In: *Educação e Liberdade*. ILLICH, Ivan et. al. São Paulo : Editora Imaginário, 1990.
- BRUHNS, Heloisa. *A Dinâmica Lúdica*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Campinas. Faculdade de Educação, 1989.
- SANTIN, Silvino. *Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. Porto Alegre : EST/ESEF - UFRGS, 1994.