

Vicissitudes contemporâneas do lúdico, da brincadeira e do corpo na educação

Magali Reis

Rogério Rodrigues

15

Iniciando as reflexões sobre o tema ludicidade, conhecimento e corpo, afirmamos, como provocação, que ainda persiste na contemporaneidade pouca clareza teórica e prática nas escolas sobre qual seja “o lugar” do lúdico e do corpo no processo de construção do conhecimento. Constata-se, também, que grande parte dos educadores se esforça para afirmar a importância do lúdico e do corpo nesse processo.

Assim, este número da revista *Em Aberto* é provocativo por duas razões: a primeira, por ampliar a discussão para aqueles que pensam o contrário, pois não encontram no lúdico, no corpo e no movimento possibilidade de transmissão dos conhecimentos sistematizados na cultura escolar. A segunda, por ampliar a discussão teórica para aqueles que, ao contrário, consideram relevantes tais elementos nesse processo.

Ao observarmos crianças e jovens “brincando com o celular”, estranhamos, pois essa brincadeira evidencia uma subordinação do sujeito à máquina, bem como uma nova forma de ludicidade que tem o corpo sentado e o silêncio como marcas dominantes. Vivemos numa época de outras formas de brincar, na transição de um passado recente, em que éramos os sujeitos da ação, para os tempos atuais, em que somos apêndices dos equipamentos tecnológicos. Esse novo posicionamento do sujeito em relação ao brincar produz mal-estar, pois seus olhos fecham-se na tela do celular ou do *tablet*, para enxergar o mundo, ou aquilo que se denomina “realidade virtual”, por outros olhos, usando a máquina em *modus vivendi*, quando deveria ser em *modus operandi*.

Considerando esse contexto, os artigos deste número da revista *Em Aberto* refletem sobre questões centrais da contemporaneidade para interpretar as vicissitudes do lúdico, da brincadeira e do corpo na educação, atribuindo-lhes novos sentidos e problematizando suas implicações.

Assim, é oportuna uma publicação que discuta os processos de simbolização dos elementos lúdicos como construção subjetiva entre a emancipação e o embrutecimento na impossibilidade de o sujeito incorporar os elementos criativos no ato de brincar, de ensinar e de aprender.

Não se pode criar uma lei que institua a ludicidade como elemento obrigatório no processo de ensino-aprendizagem escolar. Entretanto, a ludicidade pode constar como atributo necessário para a formação (*Bildung*) do sujeito crítico perante as circunstâncias do real que o penalizam com o sofrimento de aprender algo que ele não compreende. Portanto, o elemento lúdico se contrapõe à imposição da dor como pressuposto da aprendizagem, do entendimento intelectual, contribuindo para uma avaliação das ações implementadas tradicionalmente no sistema escolar, sobretudo na chamada "educação bancária".

Na seção Enfoque, Rogério Rodrigues e Magali Reis, no artigo "O lúdico e o corpo nos processos de construção de conhecimentos na escola", analisam o processo de construção do conhecimento dos sujeitos e suas relações com o lúdico e o corpo na educação contemporânea, destacando o uso das tecnologias como um componente que vem alterando a percepção do corpo e os modos de brincar na escola. O método utilizado na análise baseia-se na teoria crítica para evidenciar o contraste entre a importância do brincar no discurso pedagógico e as limitações impostas ao lúdico pela escola. Os autores concluem que, nos processos formativos, as atuais configurações do brincar alteram não apenas a singularidade dos sujeitos, mas os tornam alheios à cultura e destituídos de crítica e pensamento autônomo.

Abrindo a seção Pontos de Vista, o primeiro artigo, "Matrícula antecipada no ensino fundamental por mandado de segurança: implicações para as crianças", de Sueli Machado Pereira de Oliveira e Lívia Maria Fraga Vieira, apresenta os resultados de pesquisa sobre a antecipação do ingresso da criança no ensino fundamental, mediante mandados de segurança, para garantir-lhe a matrícula. Assim, com os pais que recorreram ao Judiciário, entrevistas semiestruturadas foram realizadas para se compreender suas percepções e concepções acerca da criança e da infância. Como resultado, verificou-se que não há um entendimento único e consensual sobre a infância, no que se refere ao lúdico, à brincadeira e ao corpo nos processos de escolarização.

No segundo artigo, "Un balance de la cuestión de lo lúdico en Argentina", Mariela Losso baseia-se num *corpus* de dados provenientes de fontes primárias, como entrevistas com agentes sociais, sobre a relevância das experiências lúdicas na infância e na vida, as quais foram trianguladas com fontes secundárias, como leis, documentos curriculares, escritos acadêmicos e pesquisas populacionais. A análise dos regulamentos argentinos vigentes identificou as maneiras como se apresenta ou se omite o lúdico, considerado direito fundamental da infância. A autora conclui refletindo sobre os processos teóricos, políticos e educacionais e as formas

que abordam e projetam o ludismo como parte essencial da vida, e reivindicando o lúdico em produções acadêmicas, políticas, programas educacionais e, especialmente, na construção de novos espaços-tempos para que as crianças desfrutem o direito de brincar.

No terceiro artigo, “Ensinar e aprender práticas corporais na escola: indícios de momentos miméticos”, Admir Soares de Almeida Junior dialoga com as reflexões de Walter Benjamin sobre a infância e a educação, aplicando o conceito de *mimesis* como elemento de análise. Assim, examina narrativas de professores e estudantes no contexto de ensino e aprendizagem de práticas corporais, destacando os *momentos* miméticos que rompem com a linearidade do cotidiano escolar, para refletir sobre seus desdobramentos no processo de formação de professores de educação física.

No quarto artigo, “Entre o observado e o imaginado: do arco-íris à mecânica quântica”, Alexandre Campos discorre sobre a complementaridade entre a cultura científica e a cultura infantil, mostrando que ambas influenciam aquilo que observam e sua representação no processo de apreensão da realidade. A abordagem se apoia na psicologia cognitiva para analisar aspectos da realidade nas representações de crianças de 8 a 10 anos de idade sobre o fenômeno da dispersão. Assim, algumas atividades foram realizadas para que as crianças observassem e registrassem as diferenças entre os espectros contínuos e os espectros discretos. A análise dos desenhos se deu por inferência, e os resultados sugerem prevalência da realidade cotidiana.

No quinto artigo, “Criança: sujeito eu-brinquedo – representações da cultura lúdica na educação infantil”, Camila Moutinho Domingues e Vânia Noronha discutem o referencial teórico de pesquisa em curso acerca das representações culturais de crianças sobre brincadeiras, em especial aquelas com brinquedos construídos por elas mesmas. Os resultados preliminares do trabalho de campo levam as autoras a criar o termo “criança: sujeito eu-brinquedo”, para caracterizar a simbiose da criança com os objetos que permitem a ela construir ludicamente seu mundo.

No sexto artigo, “Dança lúdica: avaliação diagnóstica aplicada a crianças de 7 a 9 anos”, Mariana Marques Kellermann e Simeia Santos Andrade abordam a avaliação diagnóstica da percepção corporal no ensino da dança, tanto em seus aspectos técnicos como em suas limitações na educação escolar. Assim, foi realizada uma pesquisa-ação com crianças de uma classe preparatória para o curso de formação de bailarinos para se avaliar seu grau de desenvolvimento corporal e habilidades motoras por meio de atividades em contexto de oficina. As autoras concluem que a avaliação diagnóstica contribui para que o professor ajude a criança a superar os obstáculos que ela apresenta em relação à sua imagem corporal.

No sétimo artigo, “Cultura lúdica na era digital: alguns efeitos no comportamento infantojuvenil”, Tânia Ramos Fortuna faz breve revisão de abordagens teóricas que identificam nas novas mídias prejuízos e riscos ao desenvolvimento infantojuvenil. Em seguida, analisa o que alguns pesquisadores dizem acerca dos benefícios e das vantagens da era digital para o comportamento humano, especialmente o das crianças. Conclui com uma reflexão sobre o papel do adulto em relação à cultura lúdica das crianças e dos jovens na era digital.

No oitavo artigo, “Infância e educação do corpo: as mídias diante das brincadeiras tradicionais”, Ingrid Dittrich Wiggers, Mariana da Silva de Oliveira e Ivan Vilela Ferreira descrevem e analisam brincadeiras de crianças de ambos os sexos, entre 6 e 12 anos de idade, estudantes de escolas públicas de Brasília. A metodologia utilizada foi o inventário, com base em uma coleção de 145 desenhos infantis. Para conhecer tendências da cultura lúdica das crianças, solicitou-se que elas desenhassem sua brincadeira preferida e, em seguida, em pequenas rodas de conversa, que elas descrevessem os desenhos, explicando suas escolhas. A interpretação dos desenhos indica que as mídias se fazem presentes, mas não são determinantes, e que as representações mais significativas poderiam ser incluídas no rol das brincadeiras tradicionais. Além das brincadeiras tradicionais e midiáticas, outro tipo representado foram as brincadeiras esportivas. Sugere-se que a escola amplie o repertório lúdico, por ser instância privilegiada de socialização das novas gerações.

Na seção Espaço Aberto, Marcos Rizolli, pesquisador e artista plástico, em “Imagens da infância na arte: sobre o brincar e outras consciências”, identifica e seleciona artistas e obras para oferecer um mosaico multidimensional de relações entre infância e arte e apresenta um percurso visual pelos diferentes tratamentos artísticos dados a um mesmo universo temático. Rizolli afirma que a escolha das imagens cria uma tensão estética e política, pois a arte atua para despertar consciências.

Na seção Resenhas, duas colaborações abordam obras imprescindíveis aos estudiosos do tema. Cristian R. Dutra resenha o *Homo luddens*, de Johan Huizinga, comentando brevemente, mas de modo percuciente, os principais temas desenvolvidos ao longo dos 12 capítulos da obra originalmente publicada em 1938. Segundo o resenhista, para Huizinga, o jogo e o lúdico sempre exerceram papel fundamental nas sociedades, pois foi mediante essas práticas que tanto a cultura como a civilização surgiram e se desenvolveram, o que é demonstrado pelas suas relações com a cultura, a poesia, o direito, a filosofia e a guerra. O resenhista encerra lamentando a pouca repercussão da obra de Huizinga nas discussões sobre o jogo no campo educacional.

Na segunda resenha, Helciclever Barros da Silva Vitoriano analisa o livro *Corpo e poesia: para uma educação do sensível*, de Gilmar Leite Ferreira que, na sua pesquisa sobre o processo da criação poética, utilizou o método fenomenológico do mundo vivido proposto por Merleau-Ponty para buscar outras compreensões sobre poesia, corpo e educação. Ferreira realizou Oficinas de Poesias, em sete escolas públicas do Estado do Rio Grande do Norte, com o objetivo de compartilhar seus saberes com professores e alunos durante as vivências de experiências sensíveis, constatando que a poesia deve ser entendida como forma iluminada e crítica de ampliação do conhecimento das realidades intra e extrassensoriais. A obra é um exemplo de que os sentidos poéticos são abertos e que também as formas de ensinar e de aprender são plurais.

Por fim, na seção Bibliografia Comentada, Elaine de Almeida Cabral, Mayara Hanyle B. Gomes da Silva e Mozart Teixeira Braga apresentam indicações de leitura

que possibilitam o aprofundamento em outros aspectos dos temas tratados neste número da revista *Em Aberto*.

Para concluir, esperamos que os artigos aqui reunidos provoquem uma discussão profícua sobre a reconfiguração dos currículos escolares, na qual os elementos lúdicos e a brincadeira sejam incorporados como princípios educativos, assim como almejamos que alguns desafios do campo educacional sejam superados na proposição da formação do sujeito criativo. Que este seja o início de um diálogo!

Boa leitura!

Magali Reis
Rogério Rodrigues
Organizadores