

O lúdico na visão do adulto:

uma abordagem psicopedagógica

Atos Prinz Falkenbach*

1. REFLEXÕES INICIAIS SOBRE O JOGO INFANTIL

Neste ensaio, pretende-se analisar o jogo infantil a partir da compreensão do adulto, detendo-nos em algumas considerações iniciais sobre os pressupostos psicopedagógicos que serão debatidos no decorrer da exposição da temática.

Tomando apoio em Negrine (1994), utilizamos a palavra *jogo* para nos referir ao brincar, seja em relação ao adulto ou a criança. O jogo é coetâneo e contemporâneo das atividades lúdicas já presentes desde a infância e que apresenta o componente simbólico como sua característica mais original, isto é, o imaginário que move as ações da criança e por que não dizer, do adulto. Fato importante para as reflexões que faremos no decorrer desse ensaio.

Para o entendimento do que é e quando acontece a atividade simbólica, tomamos como referência os estudos de Vygotsky (1991), que pressupõe a presença do componente imaginário para que exista o jogo infantil.

Outro elemento relevante no pensamento desse psicólogo russo refere-se às inter-relações; seja entre iguais; com objetos e com o meio, bem como os fatores sócio-culturais que promovem o desenvolvimento humano.

Não é nossa intenção, neste ensaio, descrever ou analisar o quanto é importante o jogo infantil, tanto como ferramenta pedagógica, como psicanalítica ou terapêutica para a evolução da personalidade e inserção social da criança na comunidade. Pretendemos refletir sobre a compreensão que possui o adulto do jogo infantil e a sua própria relação com o lúdico, entendendo como importantes as influências que daí decorrem para a sua relação com as crianças em um meio lúdico-educativo.

Essa breve introdução que fazemos, se por um lado explica as concepções de jogo infantil da qual partimos, por outro, nos possibilita incluir as influências histórico-sócio-culturais que conduzem o comportamento humano tanto da criança, como do adulto, na forma de entender e compreender o lúdico.

2. BREVE HISTÓRICO DO JOGO INFANTIL

A atividade lúdica infantil desde a antiguidade possui passagens relevantes na história social da humanidade, sobretudo na trajetória do desenvolvimento humano.

Na antiguidade, segundo Wajskop (1995), crianças e adultos participavam dos mesmos ritos e brincadeiras, dessa forma a comunidade, sem discriminação de idade, es-

treitava seus laços e zelava por sua união. Ariès (1981) enfatiza que as crianças dos séculos XIV ao XVII possuíam uma função especial nas festas e reuniões familiares. Por volta dos sete anos de idade, a criança era induzida a abandonar os seus trajes infantis para iniciar-se em atividades de educação, que era de responsabilidade dos homens. A idade dos sete anos, para esse autor, marcava uma etapa de certa importância, isto é, era a idade geralmente fixada para o ingresso na escola ou o início da atividade laboral, o que nessa época caracterizava a leitura moralista e pedagógica do século XVI. Como é relatado na história do Delfim francês Luis XIII:

“Tenta-se então fazê-lo abandonar os brinquedos da primeira infância, essencialmente as brincadeiras das bonecas: ‘Não deveis mais brincar com esses brinquedinhos, nem brincar de carreteiro: agora sois um menino grande, não sois mais criança’. Ele começou a aprender a montar cavalo, a atirar e a caçar.” (Ariès, 1981, p.87)

Os jogos e as brincadeiras que antes eram permitidos interagir, divertindo-se adultos e crianças, gradativamente foram sendo recriminadas pela Igreja e pelos moralistas que as associavam ao vício, ao azar e aos prazeres carnavais. Ariès (1981) verifica dois aspectos contraditórios inerentes à atitude moral frente aos jogos. Eles eram admitidos indiscriminadamente pela grande maioria, ao mesmo tempo condenados de forma absoluta, devido à sua imoralidade, por uma elite poderosa. Nesse contexto, os jogos foram classificados numa ordem binária: maus e bons ou proibidos e recomendados.

Em nossa sociedade atual, essas concepções continuam em escalas menores e em intensidades mais suaves, mas ainda assim dirigindo e norteadas atitudes de certo e errado nas produções infantis, sendo que determinadas coisas “podem”, e outras não, segundo o conceito moral determinado pelos adultos.

Assim também, a compreensão da atividade do jogo, como provedor de energia e prazer, lentamente foi entendido como atividade única e exclusiva para as crianças, como consequência de uma visão reducionista de que brincar seria uma atividade inata, inerente à natureza da criança. Em contrapartida, ao adulto lhe é reservada a atividade produtiva do trabalho.

3. O ADULTO E A LUDICIDADE

Antes de iniciar o desenvolvimento das idéias pertinentes à temática proposta, torna-se necessário refletir sobre o comportamento que o adulto adota em relação ao lúdico. Seguindo essa linha de raciocínio, poderíamos levantar as seguintes indagações: o adulto, além das suas atividades laborais, permite-se desfrutar de momentos lúdicos? Como o adulto se comporta nas atividades lúdicas? E ainda, considerando que a atividade docente é levada a cabo por adultos, poderia-se indagar qual a compreensão do valor do jogo no decorrer dos processos de desenvolvimento e aprendizagem infantil?

Essas reflexões, se por um lado, requerem uma análise complexa da atitude do adulto em função da sua pré-história de vida, por outro lado se pode inferir que o adulto deva estar preparado para poder interagir com as crianças no campo lúdico. O comportamento do adulto decorrente das influências sócio-culturais pode ser uma das causas que levam-no a se afastar do verdadeiro sentido da atividade lúdica, como também de entendê-la com outro sentido, que não o percebido pelas crianças quando jogam.

A esse respeito, Arfoilloux (1976) considera que há um mal-entendido fundamental entre a criança e o adulto. Para o adulto, o jogo se opõe às atividades “sérias” de produção, isto é, como trabalho. Ressalta, ainda, que, para o adulto, também é entendido como necessário para a recuperação de forças físicas e psíquicas, utilizadas em sua atividade laboral. Serve ainda como preparação para a obediência de regras, que muitas vezes nada mais são do que a imitação ou a caricatura das leis que regem a sociedade. No pensamento desse autor, fica claro que a compreensão do jogo pela criança, de forma alguma é a do adulto, o que por si só, desencadeia dificuldades nas inter-relações.

Mesmo os adultos com formações superiores, como filósofos, pedagogos, psicólogos, professores de Educação Física, tratam o jogo como uma maneira de intervir na vida da criança. Santin (1994) comenta que os psicólogos entenderam o jogo como uma possibilidade de conhecer a personalidade de uma criança. Os pedagogos, como uma oportunidade de desenvolver a inteligência da criança em

função de futuras tarefas na ordem social. Os professores de Educação Física, cujo interesse central é provocar a movimentação da criança, utilizam os jogos como elemento de motivação. Conseqüentemente, o objetivo do jogo infantil pode tomar diferentes direções dependendo de quem os utiliza como ferramenta pedagógica, sendo que a tônica central parece estar mais voltada para a produção e/ou rendimento.

Entendemos que a diferença entre o trabalho e o jogo é uma decorrência natural das relações instauradas entre a vida do adulto e a vida da criança. Compartilhando dessas idéias, Santin (1994) reforça que o mundo do brinquedo é a paisagem que se confunde com a infância, e o trabalho é o lugar próprio do adulto. O autor nos possibilita entender, através dos seus argumentos, que, na maioria das vezes, o adulto compreende o seu período de vida, a "adulterez", como o período principal da vida. Sendo reservada a infância como o período preparatório para esse, que realmente é importante. As crianças, chamadas de "miniadultos", devem, nessa compreensão, participar tanto quanto mais precocemente das regras sociais, preparando-as para a maturidade adulta. Esse ponto de vista é analisado pelo autor que comenta:

"A insistência dos grandes de exigir que as crianças devam jogar o jogo da vida de acordo com as regras do adulto introduz como consequência imediata as idéias de mediação e provisoriamente de tudo o que ela é e faz." (1994, p.25)

Nesse sentido, os próprios jogos infantis são a ferramenta mais utilizada para a preparação da criança à sociedade adulta. São os momentos utilizados para a adaptação às idéias de produtividade, de rendimento, competitividade e triunfo, valores primordiais em uma sociedade capitalista. Reforça Santin (1994), dizendo:

"Assim, o mundo do brinquedo pode ser entendido como o período mítico que precisa ser superado pelo mundo da razão, do trabalho, o lugar definitivo e o momento do ápice da biografia de cada pessoa." (p.25)

Se o pensamento do adulto considera a idade infantil como uma pré-história da existência humana, também a escola, a família, a sociedade e os próprios iguais (as crianças) internalizam essas idéias, que se tornam signos, marcas de uma cultura que se reforça constantemente de forma acrítica e inquestionável.

Esse fato nos leva a refletir sobre o verdadeiro sentido do lúdico para a pessoa do adulto. O adulto dos séculos XVI e XVII, no pensamento de Ariès (1981), não trabalhavam tanto como na atualidade, o que possibilitava ao adulto, nessa época, divertirem-se mais e dedicarem-se a brincadeiras na companhia das crianças. Na atualidade, isso não ocorre, a dedicação do adulto em jogos e/ou em atividades para o seu "lazer" assemelham-se às atividades de trabalho.

O adulto tem como pano de fundo para todas as atividades que realiza ou participa, mesmo categorizadas como de "lazer", objetivos diretos ou indiretamente associados às idéias de rendimento e produção. Busca, nessas atividades, desde uma melhor saúde orgânica (do corpo), estética corporal, reabilitações físicas, performances de rendimento para conquistar melhores marcas ou recordes, até o relaxamento psíquico e orgânico que lhes possibilite enfrentar uma nova semana de produtividade no trabalho.

Essa perspectiva nos leva a perceber diferenças fundamentais na compreensão e interesses que buscam as crianças de um lado através dos jogos e os adultos de outro nas atividades lúdicas em que participam. Enquanto a criança se interessa no jogo como um processo, ou seja, a atividade em si, o momento em que a realiza, não relevando muito o seu objetivo ou finalidade, em contraposição o adulto se interessa fundamentalmente por esse último, buscando sempre algo mais "importante" que a simples realização do jogo. Podemos ilustrar essas idéias a partir de depoimentos de adultos que realizaram atividades lúdicas e de sensibilização conosco em Formação Pessoal¹ de onde registramos os seguintes comentários extraídos a partir da leitura dos memoriais descritivos:

"Para ser bem sincera não entendi a maior parte dos propósitos, não entendi seus objetivos."

"As atividades lúdicas propostas pelo professor em Formação Pessoal me serviu para conhecer mais meus colegas e dar vazão a sentimentos e sensações que muitas vezes nós não liberávamos devido a tensões, ao receio de se relacionar com maior intimidade, com pessoas que não conhecemos muito bem."

"Penso que antes de cada prática o professor deveria ter especificado-nos para que isso ou aquilo iria servir, no que iria nos auxiliar e principalmente o objetivo da situação (...)."

“Estas aulas práticas são de grande valia não só para o nosso desenvolvimento pessoal, mas também para o nosso desenvolvimento profissional.” (*Relatos de professoras em relação às atividades lúdicas propostas pelo professor em Formação Pessoal*).

A partir dos comentários anteriormente descritos, podemos entender a diferença básica da forma como jogam as crianças em relação aos adultos. A criança desfruta dos momentos em que se encontra jogando, do processo em que o realiza, enquanto que o adulto procura sempre saber qual a finalidade da atividade de jogo em que está participando.

O discurso do adulto, seja na análise dos memoriais descritivos por ele elaborado e/ou da análise de suas verbalizações no final de cada sessão de Formação Pessoal, que tem como âncora principal a atividade lúdica, sempre está voltado a aspectos de racionalidade, o que de certa forma impede o emergir dos sentimentos e das emoções.

A liberação, conforme a ação e interação com seus pares, é que irá determinar o desfrute nas atividades lúdicas, invertendo o processo, isto é, deixando seu corpo mais disponível e em sintonia com o outro, com isso possibilita tornar a atividade prazerosa, desprovida das explicações de racionalidade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao tratarmos do entendimento do lúdico na visão do adulto, ficam claras as influências histórico-sócio-culturais, que de forma gradativa e consistente foram definindo atividades apropriadas para o adulto e também para a criança. Esse fator é importante por ser revelador de que marcas e insígnias, que uma sociedade produz, são as principais regentes, seja em nível consciente e mesmo inconsciente do comportamento humano. Fato esse que acaba por refletir concretamente na forma do adulto compreender o jogo infantil.

Em nosso pensamento, o jogo não deveria interessar ao adulto somente como uma função preparatória para o mundo do trabalho e da produtividade, mas ao contrário, para desmascarar os malefícios que a sociedade do adulto provoca no mundo do jogo infantil. Sendo assim, pensamos que o importante não é o uso que se faz do jogo, mas perceber e auxiliar a

ressurgir o impulso lúdico que tanta falta faz ao adulto.

Se o adulto possui, na atualidade, uma visão muito objetiva e sendo assim, reducionista do jogo infantil, a sua compreensão se torna fragmentada e deficitária de tudo o que a criança realiza e abstrai através da ação lúdica. Esse dado nos possibilita considerar que nos momentos ditos “educativos”, que pressupõe a presença do professor e da criança, em momento de inter-relação, fica implícito o discurso do adulto por ação da transferência, decorrência natural de qualquer relação interpessoal.

Partindo do pressuposto de que a nossa análise se estende para uma capacitação docente, que compreende a implicação do corpo do professor na relação com a criança em práticas lúdicas, torna-se evidente que o adulto deva refletir como está a sua postura frente aos jogos infantis. Essa reflexão não poderá ser realizada sem uma participação concreta do corpo do adulto em vivências e experiências corporais lúdicas, de caráter permissivo e deculpabilizante. Isso favorecerá o eclodir dos sentimentos e emoções, que expressos em um ambiente que apresenta segurança, possibilita o autoconhecimento da própria corporeidade. Tomamos apoio nas palavras de Lapiere (1984), que explica:

“Assim como o psicanalista, que não pode se formar senão através da sua própria análise, também o terapeuta em psicomotricidade só pode ser formado a partir da experiência íntima de sua própria “análise psicomotora”, isto é, a partir de uma formação que inclua o corpo menos sob seus aspectos anátomo-fisiológicos e mais como receptor e emissor de mensagens tônicas em relação a uma fantasmática pessoal.”(p.5)

O autor enfatiza a formação destinada a terapeutas em psicomotricidade, mas se temos como claras as distorções de entendimento do mundo dos jogos infantis também na área de competência docente, o que de fato torna necessária a extensão dessa formação para os professores.

A atividade lúdica não pode permanecer fazendo parte somente do mundo infantil. O lúdico é um elemento importante também na vida do adulto, como entende Schiller: “O homem só se torna completo quando brinca.”. A idéia de totalidade do ser humano, seja adulto ou criança, só pode ser

entendida quando inclui o prazer nas atividades que realiza. Somente por esse caminho é que se conseguirá uma relação educativa mais autêntica entre adultos e crianças por meio dos jogos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARFOILLOUX, Jean-Claude. *A entrevista com a criança: a abordagem da criança através do diálogo, do brinquedo e do desenho*. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1976.

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. 2ª ed, Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1981.

AUCOUTURIER, B. e LAPIERRE, A. *Fantasmas corporais e prática psicomotora*. São Paulo: Manole, 1984.

NEGRINE, Airton da Silva. *Aprendizagem & desenvolvimento infantil: Simbolismo e jogo*. Vol.1, Porto Alegre: Prodil, 1994.

SANTIN, Silvino. *Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. Porto Alegre: EST/UFRGS, 1995.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. N; LEONTIEV, A. R. *Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem*. São Paulo: Ícone, 1991.

WAJSKOP, Giselda. O brincar na educação infantil. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, n.92, p. 62 - 69, fev. 1995

6. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

AUCOUTURIER, Bernard e cols. *A prática psicomotora. Reeducação e terapia*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

AUCOUTURIER, B. e LAPIERRE, A. *Simbologia del movimiento*. Psicomotricidad y educación. Barcelona: Científico-Médica, 1977.

LEVIN, Esteban. *A clínica psicomotora: o corpo na linguagem*. Porto Alegre: Vozes, 1995.

MAUDIRE, Paulette. *Exilados da infância: relações criativas e expressão pelo jogo na escola*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil: perspectivas psicopedagógicas*. v.2, Porto Alegre: Prodil, 1994.

_____. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil: psicomotricidade: alternativas pedagógicas*. v.3, Porto Alegre: Prodil, 1995.

WINNICOTT, Donald. *A criança e o seu mundo*. 6ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara/Koogan, 1982.

NOTA

¹Formação Pessoal: Prática corporal alternativa que visa ao autoconhecimento da corporeidade do adulto.

UNITERMOS

Lúdico, o jogo infantil, formação pessoal do adulto.

**Atos Prinz Falkenbach é mestrando do curso de Ciências do Movimento Humano, da ESEF/UFRGS.*