



IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE
III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia
26 a 29 de outubro de 2009 - PUCPR

O LÚDICO COMO UMA POSSIBILIDADE DE INTERVENÇÃO AO BULLYING E FORMAÇÃO DA CRIANÇA NA ESCOLA

CARVALHO, João Eloir – UMINHO/PUCPR

j.eloir@uol.com.br

BARROS, Paulo Cesar – UMINHO/PUCPR

paulo.barros@pucpr.br

PEREIRA, Maria Beatriz Ferreira Leite Oliveira – UMINHO

beatriz@iec.uminho.pt

Eixo Temático: Violências na escola

Agência financiadora: não contou com financiamento

Resumo

Este estudo pretende analisar as principais características do lúdico, através dos autores que tratam do lúdico como a essência para a construção de um tempo, onde o brincar seja reconhecido como uma importante estratégia de desenvolvimento, aprendizagem e melhoria das relações no contexto infantil, sendo uma importante estratégia para a diminuição das práticas agressivas no contexto escolar. Quer ainda discutir os principais conceitos e entendimentos deste tema e desta maneira situá-lo dentro da esfera do conhecimento, da cultura e do meio em que as crianças estão inseridas, bem como suas significações no universo da educação e dos muros da escola, a qual faz uso da ludicidade de muitas formas, mas não se dá conta do seu real significado e importância. O estudo nos remete a um questionamento: as atividades lúdicas podem ser utilizadas como um instrumento de prevenção ao bullying no contexto escolar? Diante destas considerações é oportuno fazer uma relação destas aparentes relações da cultura e do lúdico com as possibilidades de inserção no meio educacional, especialmente nas insinuações de ensino, em que o lúdico se caracteriza como uma ação muito utilizada, mas pouco refletida. Para uma reflexão mais aprofundada, fazendo um paralelo entre a violência e o lúdico, entendemos que um dos trunfos que a escola dispõe atualmente para regular a violência, deveria ser uma prioridade à valorização das atividades lúdicas no tempo e no espaço que ela disponibiliza para seus alunos, seja em qualquer idade ou nível escolar. As atividades lúdicas são muito indicadas para o desenvolvimento destes objetivos,

especialmente para as crianças que entendem suas manifestações como um momento de integração e desenvolvimento.

Palavras-chave: Lúdico. Escola. Violência.

Introdução

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), desde 1997 salientam a importância de se trabalhar os valores básicos de convivência humanizadora e respeito através dos jogos, reforçando que estes devem desenvolver o respeito mútuo, através da participação leal e não violenta: permitir a vivência e o desenvolvimento de capacidades de julgamento e justiça; desenvolver o trabalho em equipe, a valorização e o desenvolvimento da solidariedade e da dignidade, reconhecendo a vitória do outro, sem desmerecimento.

Outro aspecto relaciona-se ao caráter livre e desinteressado do lazer, organizado através das atividades recreativas, o que vai gerar uma ligação muito forte com a escola, pois entende-se que toda a disciplina tem objetivos e finalidades educacionais e dentro desta perspectiva a Educação Física não torna-se diferente, pois ela proporciona o desenvolvimento dos aspectos motores, psicológicos, sociais e culturais, colocando o ser humano em contato com as diversas culturas e desta forma amplia os seus conhecimentos.

Os valores humanos, de acordo com Reale (1994) citado por Baliulevicius & Macário (2006) estão relacionados diretamente ao mundo da cultura, e são reflexos da experiência humana através da história. Os valores são a reserva moral e espiritual de reconhecimento da condição humana; entende-se que a mudança dos conceitos de poder e felicidade surge de um desorientado desenvolvimento econômico e tecnológico, os quais vem negligenciando o ser humano em favor da aquisição de coisas materiais, fama e poder econômico.

Para a existência de um progresso, em qualquer área da existência é urgente aceitar o desafio de resgatar os valores humanos. Martinelli (1996) descreve os valores absolutos em cinco categorias: a verdade, que está relacionada aos aspectos intelectuais; a ação correta, ligada aos aspectos físicos; o amor, que se relaciona com os aspectos psíquicos; a paz que está relacionada aos aspectos mentais e não-violência que segundo o autor está ligado ao aspecto espiritual.

Martinelli (1996) defende estes aspectos como valores humanos porque os mesmos são inerentes à condição humana, destacando que todos estão inter-relacionados, não ocorrendo sozinhos, fazendo parte da totalidade do “ser”.

E ainda acrescenta que o valor absoluto da “não-violência”, compreende todos os demais valores, pois é considerado a meta da consciência, a perfeição humana.

A relação entre os valores e a motricidade humana, baseia-se na reflexão de que a motricidade integra o físico ao corpo em ação, superando a dicotomia entre a compreensão e a explicação, desta maneira não é pensando que somos, mas é sendo que pensamos. (Manuel Sérgio citado por Baliulevicius & Macário, 2006).

Estudos a respeito da ludicidade e seu papel no desenvolvimento dos valores trazem alguns princípios, que podem fundamentar o lúdico como um componente de extrema relevância na formação do caráter, do comportamento e das relações que se criam entre os sujeitos, de forma mais específica, das crianças que são a fonte principal de discussão deste trabalho.

“ Os valores humanos devem ser trabalhados com vista a traçar uma linha norteadora de princípios educativos na escola, com a possibilidade de desenvolvê-los através das vivências lúdicas.” (Baliulevicius & Macário, 2006)

Feijó (1998) reflete que é possível dizer que o movimento, seja ele representado através da motricidade humana ou outra forma de representação, é lúdico quando se apresenta de forma espontânea, positiva e construtiva, dentro de um contexto abrangente do bem-estar do ser humano.

Compreendendo as características da ludicidade

A atividade lúdica portanto, pode ser concebida como a prática das relações sociais, podendo se manifestar no jogo, no brinquedo ou na brincadeira, onde o objeto lúdico transcende o caráter de mero objeto, onde o sentido não consta apenas no plano real, mas no sentimento imaginário de cada um. “ O lúdico é vital para a criança, porém a sociedade racionaliza o tempo em função das obrigações do dia a dia, aliado a falta de segurança, espaço, inúmeras tarefas e a industrialização do brinquedo faz com que o tempo dedicado ao lúdico enquanto meio de produção e desenvolvimento da criança seja diminuído.” (Baliulevicius & Macário, 2006)

São nas atividades lúdicas que se manifestam através das brincadeiras que as crianças podem se desenvolver mais rapidamente, não havendo um tempo específico para sua atuação ou duração, o que vai possibilitar a assimilação de valores sociais. Portanto, a escola deve

utilizar as atividades físicas, esportivas ou lúdicas como uma forma de emancipação social e intelectual, promovendo a quebra de barreiras sociais.

O lúdico, historicamente tem seus conceitos estudados há longa data, desde a idade média, quando São Tomás de Aquino cita “ Deus brinca. Deus cria, brincando. E o homem **deve** brincar para levar uma vida humana, como também é no brincar que encontra a razão mais profunda do mistério da realidade, que é porque é “brincada” por Deus.

Conforme os autores aqui referenciados as funções educativas da atividade lúdica apresentam-se de forma muito variada, pois a noção do jogo e sua aplicação no contexto educacional desenvolveu-se com muita lentidão e ainda não penetrou totalmente no universo da escola, no entanto as referências quanto aos valores e ao tempo, são em algumas circunstâncias antagônicas. O que se afirma com propriedade é que estas transformações propiciadas pelo lúdico podem ser decisivas nas relações entre o brincar e o trabalho na escola, ou seja, fortalece a idéia da importância e da possibilidade real do aprender divertindo-se, devido à sua fertilidade pedagógica.

O jogo e a brincadeira na formação da criança

“ O jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade, mas os brinquedos não devem ser explorados apenas para o lazer, mas também como elementos enriquecedores para a aprendizagem.” (Maurício, 2007).

Para alguns especialistas e estudiosos da área, a união entre o jogo e a brincadeira aos elementos do tradicional sistema educacional parece ser, de certa forma, no mínimo incoerente, pois como reunir os aspectos formais da organização escolar com a espontaneidade, a livre organização e o prazer que advém das atividades lúdicas.

Segundo Volpato (2002), o jogo e a brincadeira estão presentes na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais na infância. O brinquedo pode estimular a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporciona a aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção.

“ Embora sejam reconhecidos os papéis tanto da brincadeira como do jogo como meios de comunicação e expressão, é ainda bastante sutil a sua legitimidade enquanto elementos educativos dentro da escola, possivelmente, por obterem ainda uma conotação sem significado, voltados para a não seriedade “ (Bomtempo & Hussein, 1986 citado por Schwartz, 1998).

No entanto, existe o surgimento de uma nova pedagogia que pode se desenvolver pelo jogo ou brincadeira, que vai caracterizar a atividade lúdica como uma fonte muito rica de conhecimentos, criatividade e desenvolvimento cognitivo e social entre as crianças, no ambiente escolar.

De acordo com Kishimoto (1992) a ludicidade, através do jogo propicia a diversão e o prazer, o jogo é escolhido livremente possibilitando à criança a vivência de sua autonomia e ainda permite o complemento dos conhecimentos adquiridos pelos participantes da ação do jogar e do brincar, pois através do jogo pode-se referenciar ou melhorar as informações e as habilidades muitas vezes pouco desenvolvidas através de ações técnicas e funcionalistas.”

Kishimoto (1996) quando comenta sobre brincadeira, brinquedo com fins pedagógicos para a criança é considerado que ela aprende de modo intuitivo, em processo intuitivo, em processo interativo adquire noções espontâneas, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Dente outras características, os brinquedos e as brincadeiras desenvolvem a imaginação infantil, possuir força socializadora, colaborando no processo de interação grupal, ajuda a liberar a emoção infantil e auxilia na aquisição da auto estima.

A experiência do brincar na escola é uma vivência fundamental para o indivíduo, já que possibilita maior intimidade com o conhecimento, construção de respostas, interpretação e assimilação do mundo por um meio lúdico.

O jogo neste processo também é importante. Huizinga (2000) descreve que o jogo é uma ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Dohme (2003) comenta que esta definição apresenta quatro propriedades do jogo:

- 1) É livre, não está ligado à noção do dever;
- 2) É uma evasão da vida real para uma atividade temporária com orientação própria. Tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização.
- 3) Tem uma limitação de tempo e espaço e é jogado até o fim dentro destes limites.
- 4) Tem regras próprias, o que significa uma ordem rígida.

Assim, as situações de jogos na educação, mais precisamente na escola, não podem ser reduzidas ao mais simples divertimento. Deve ser também um espaço onde a criança pode expressar de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vão se construindo a partir das experiências obtidas.

Kishimoto (1993) relata que não é tarefa fácil definir jogo. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, advinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, tem suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária, no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com areia requer satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionaliza-lo.

São bastante complexas as questões que definem jogos, brinquedos e brincadeiras. Ambos permitem que as crianças ampliem suas representações, possibilitem a incorporação de um mundo imaginário ou de reproduzir o seu cotidiano.

A escola pode ser o espaço garantido para tais atividades, pois os jogos e brincadeiras podem garantir que as crianças escoltem regras, se divirtam e desenvolvam a aprendizagem simultânea.

O jogo, o brinquedo e o brincar em qualquer situação ou momento constituem um dos instrumentos fundamentais na organização e consolidação do sentimento de segurança, ator indispensável na construção da própria identidade. Os jogos permitem a elaboração de regras

que norteiam a convivência social e despertam hábitos e atitudes de solidariedade e respeito que contribuirão para uma convivência social.

Conforme afirma Neto (2001), o jogo não é só um direito, é uma necessidade. Jogar não deve ser uma imposição, mas uma descoberta. Brincar e jogar não é só uma idéia é uma vivência. O jogo não é um processo definido, é um processo aleatório. Jogar e brincar não é só incerteza, é uma forma acrescida de ganhar segurança e autonomia.

Kishimoto (1992), destaca duas funções essenciais para o jogo, enquanto participante do processo pedagógico, a função *lúdica* e a função *educativa*, mas ressalta que estas funções devem estar muito bem equilibradas, pois o desequilíbrio entre as mesmas pode estabelecer a predominância do jogo sobre o ensino ou ainda do ensino sobre o lúdico, ou seja, o prazer, sacrificando de alguma maneira as duas perspectivas.

Outros estudiosos do assunto reforçam a teoria do equilíbrio entre estes dois paradoxos, o jogo e a educação, a fim de que o contexto formativo, onde teóricamente se instala o poder de se aprimorar os conhecimentos, não seja superado pelo lado lúdico e este mantenha suas características de liberdade, prazer e diversão, mesmo quando está sendo interpretado como um componente pedagógico. “ O jogo é uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância e altamente atractiva e intrigante para os investigadores interessados nos domínios do desenvolvimento humano, educação, saúde e intervenção social.” (Neto, 1997, p. 5)

O brinquedo, o jogo e o brincar proporcionam para a criança um espaço de interação com o meio social, seus costumes são instrumentos e objetos que simulam e reproduzem ações humanas.

A criança busca estar sempre brincando em qualquer lugar que esteja. Em casa, na rua, no clube, e até mesmo na escola, esta, por sinal tem um momento, tempo, que se torna esperado e especial para a criança que é o do recreio. Momento em que as crianças se reunirão com os amigos da sala de aula e escola, tempo que será discutido a seguir.

Vamos ver o relato de alguns destes pesquisadores sobre estas perspectivas:

Almy, Monigham, Scales & Hoorn (1982) citados por Neto, Kooij & Azevedo (1997) fazem uma revisão de alguns trabalhos sobre o brincar na perspectiva dos educadores e relatam que as principais idéias dos mesmos é que o brincar permite que a criança libere a sua energia, equilíbrio entre as actividades escolares e brincadeira; aprender brincando; brincar reflecte a

cultura; a criança desenvolve-se através da brincadeira isto é um reflexo do que as principais teorias tem evidenciado, constituindo parte do conhecimento formal dos educadores.

Na mesma referência evidencia-se ainda os estudos de Cunningham & Wiegel (1992), onde os educadores classificam muito mais as actividades como brincadeiras do que as próprias crianças, que classificam o brincar como uma ação voluntária com grande duração de tempo e variedade de materiais. Estas diferenças, conforme os autores, podem trazer expectativas conflituosas às actividades que os educadores oferecem às crianças no contexto da sala.

“ Os educadores de infância consideram que o objectivo do seu trabalho pedagógico é o desenvolvimento da criança, dando alguma prioridade ao desenvolvimento sócio-emocional, e talvez por isso, aceitam que a criança possa ser deixada livremente à brincar. “(Neto, Kooij & Azevedo, 1997, p. 103)

Considerações finais

Bustamante (2004) relata que a escola, historicamente, se consitui em um espaço onde o lúdico deve ser controlado, pela possibilidade de expeirmentação de novas regras e valores que podem levar as crianças a questionamentos e transformações que podem não ser de interesse da instituição, mas cabe ressaltar que a manifestação lúdica estará sempre presente no contexto escolar e que o sistema pode apresentar formas de controle para ela.

“ Ao tratar da vivência lúdica no contexto escolar, percebemos que os limites e possibilidades para sua concretização estabelecem relações com as concepções de homem, de sociedade, de mundo que fundamentam o projeto político-pedagógico da insituição e de seus professores.” (Bustamante, 2004, p. 60)

Em outra abordagem a mesma autora defende que “ mesmo que a escola se utilize de ferramentas as quais dificultem e limitem as manifestações lúdicas, estas vão estar sempre presentes, até mesmo como froma de resistir às coações apresentadas neste contexto.” (Bustamante, 2004, p. 61)

Estas representações e significados dados pelos autores nos fazem refletir sobre as diferenças entre o que pensam os educadores, a escola e as crianças sobre o lúdico e a educação , mas o que se percebe é que quanto mais se fala da importância do lúdico, menos tempo dedicamos à vivência da ludicidade. Este paradoxo tem sua comprovação, ao se

constatar que o número de pesquisas a respeito do tema tem aumentado, mas as nossas práticas estão cada vez mais distantes de viver o lúdico na sua essência.

Em síntese, as questões relacionadas aos valores humanos que o lúdico pode desenvolver, as dissonâncias entre o tempo e as vivências lúdicas e as relações concretas existentes entre a ludicidade e o processo de formação das crianças vem de encontro com a falta de conhecimentos, com a amplitude e também com a especificidade do tema ou ainda com uma possível desatualização profissional, quanto às diversas concepções do jogo, do seu papel na sociedade, seus elementos e características, bem como a sua função pedagógica e educativa.

Pois “ a escola continua a encarar o comportamento lúdico, a criatividade e a espontaneidade como fatos alheios ao seu contexto, não enfatizando o valor da cultura anterior da criança, a qual está presente em todos os momentos de sua formação, de forma muito marcante durante o processo de escolarização” (Schwartz, 1998).

REFERÊNCIAS

- ADAMUZ, C. R., BATISTA, C. V. M. e ZAMBERLAN, M. A. T. **Você gosta de brincar? Do quê? Com quem?** Santos, S. M. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico (org.) Petrópolis, R.J: Vozes, 2000.
- BALIULEVICIUS, N. L. P & MACÁRIO, N. M. **Jogos cooperativos e valores humanos: perspectiva de transformação pelo lúdico.** Revista Fitness & Performance Journal, 5, n. 1, 48-54, 2006.
- BUSTAMANTE, G.O. **Por uma vivência escolar lúdica.** Schwartz, G. M. (org) Dinâmica lúdica: novos olhares. Barueri, SP: Ed. Manole, 55-68, 2004.
- DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Livraria Pioneira, 1992.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis.** São Paulo: Pioneira, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

MARTINELLI, M. **Aulas de transformação: o programa de educação em valores humanos**. São Paulo: Ed. Peirópolis, 1996.

MAURICIO, J.T. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. Disponível em: [http // www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo](http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo). Acessado em dezembro de 2007

NETO, C. **A criança e o jogo – perspectivas de investigação**. In Pereira, B. e Pinto, A. P. A escola e a criança em risco: intervir para prevenir. Porto: Edições, ASA, 2001.

NETO, C. **Jogo e desenvolvimento da criança**. NETO, C. **Tempo & espaço de jogo para a criança: rotinas e mudanças sociais**. Lisboa: Edições FMH, 10-22, 1997.

NETO, C., KOOJI, R. V. & AZEVEDO N. R. **Brincar: o que pensam os educadores de infância**. Neto, C. (1997). Jogo e desenvolvimento da criança. Lisboa: Edições FMH, 99-117, 1997.

SCHWARTZ, G. M. “ **O processo educacional em jogo: algumas reflexões sobre a sublimação do lúdico**”. Revista Licere, 1. Belo Horizonte: Editora CELAR- UFMG, 1998.

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.