

O JOGO, A BRINCADEIRA E O PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESCOLAR

CLEOMAR FERREIRA GOMES*

“Em todo verdadeiro homem se oculta uma criança que quer brincar.”

(Nietzsche)

Em primeiro lugar, advogo a idéia de que o jogo permeia a nossa existência e assim, como Huizinga, sou tentado a pensar que ele tem razão, quando afirma que todas as nossas atividades humanas são orientadas pelo jogo. A política, a guerra, o exercício da sala de aula, o jogo de sedução de acasalamento. Desse modo o jogo se constitui numa palavra que alberga vários sentidos, num a riqueza semântica que por comodidade prefiro chara de palavra guarda chuva. Daí que o jogo também pode ser considerado de brincadeira e aqui eu enceto minha fala porque como brasileiro, aqui é o único lugar do planeta que esta noção mais se adequa, mais se adapta. Todos nós somos brincadores por excelência; isso é uma das nossas melhores virtudes. Brincamos com tudo.

O “Tudo é jogo” pode ser bem melhorado com as suas funções 1) autotélica, 2) a de plasmar um desenvolvimento das qualidades corporais: intelectual (permite conhecer, desenvolver raciocínios, aprender sobre regras da gramática e da natureza, fixar qualquer conhecimento...), morais (aprender a ser solidários, espírito de cooperação, atitudes de urbanidades, de respeito às regras...) e fisiológicas (entusiasmar com a situação de jogo, ter alegria, aprende a se divertir...) e 3) desenvolve a competitividade. Todas essas qualidades do jogo são nos importantes, uma vez que nos seres humanos, primeiros animais que somos precisamos de tais ensinamentos: aprender a divertir, conhecer sobre a vida e entender que somos, desde a nossa concepção, seres competitivos, e nosso nascimento, em nível celular, é uma das batalhas mais terríveis que temos notícias. Muitos bilhões de seres são destruídos para que apenas um sobreviva. Esse é o primeiro jogo que temos notícia.

Em segundo lugar, falar de Ludicidade e Educação, me faz acompanhar de alguns autores como Leroi-Gourhan e Lima Camargo, para quem o brincar é importante

* Professor da Faculdade de Educação Física e do Mestrado em Educação, da Universidade Federal de Mato Grosso.

em si mesmo, Rivière, para quem o jogo é uma atividade autotélica, que tem a distância de si mesmo e Karl Groos, para quem o jogo ou o brincar é uma expressão fundamental da pessoa humana e também dos bichos. Esses autores acreditam que os homens eram lúdicos não só na filogênese, como também na ontogênese, algo como dizer que, há 40 milhões de anos atrás, os homens eram apenas lúdicos.

Os homens só sabiam se exprimir, mas quando aprenderam a importância do trabalho, impressa na palavra instrumento — uma coisa que serve para outra coisa — deixaram de ser lúdicos, restringindo, de quebra, o seu tempo de brincar. Quando inventaram a ferramenta: algo em forma de martelo para bater/abater, um osso pontiagudo para perfurar, pedras afiadas para cortar..., foi-se desenhando na personalidade desse “símio ferramenteiro”, como diz Desmond Morris, a sua vocação de *Homo faber*.¹

É de Leroi-Gourhan, referindo-se ao *Homo sapiens*, a afirmação de que “antes o seu espírito era relativamente desarmado”, o que o fazia inclinar-se naturalmente à ludicidade. Parece pertinente pensar, então, que a transformação em *Homo faber* coincide com a descoberta da ferramenta. Noutras palavras, o *Homo ludens* foi-se capitulando à força do *Homo faber*. Ele começaria aí a ser *faber* e também a inventar armas para abater o inimigo. Isto quer dizer que seu espírito começa a se armar: a pedra vira bala, que vira ogiva nuclear. O homem não se contenta em abater algo — o *ethnos* — que esteja apenas a dez metros de distância. É preciso apurar a técnica para atingi-lo cada vez mais longe.²

O homem lúdico pré-histórico, pode-se imaginar, se deixava ficar o dia todo aconchegado, urrando, alongando-se, exprimindo-se apenas, mesmo que não tivesse palavras para se comunicar. Era ludicidade pura.

Segundo Camargo, o trabalho se incorporou tardiamente à estrutura da personalidade humana e acabou limitando a forma humana lúdica de ser. E não se espantem em pensar que a expulsão do paraíso teria acontecido para ceder lugar ao trabalho, conforme Beatriz Fétizon. Noutras palavras, foi o *Homo faber* que devorou o *Homo ludens*.

¹ Recomendo o Filme 2001 — uma Odisseia no espaço, de Stanley Kubrick, em que mostra elementos do *Homo faber*.

² Um Míssil tele-guiado como o Tomahawk pode ser uma prova dessa evolução.

Se nasce lúdico tanto na filogênese quanto na ontogênese, há que se pensar que uma criança é ludicidade pura e não tem noção de instrumento, do que seja trabalho. Todo nascimento, nesta e noutras culturas, é marcado pelo rito da festa. Assim, come-se, embriaga-se, dança-se. Exteriorizam-se aí todos os signos de uma vida feliz. Instala-se, por força do acontecimento, uma atmosfera lúdica.

A criança vive num mundo de eterno lazer, brinca o tempo todo. Ou, como diz Konrad Lorenz, o lúdico faz parte de sua etologia humana. É só a criança que vive isso intensamente porque ela tem a prerrogativa de saber brincar. Talvez esteja aí aquilo que Bateson chama de metacomunicação, isto é, a criança utiliza códigos, uma linguagem críptica, sinais bem próprios da brincadeira que os adultos parecem ter perdido a capacidade de usar. As tarefas infantis, no uso de alguma ferramenta, têm a significação de futurar, de desarticular, de descobrir, por exemplo, o que uma boneca traz dentro de si³.

O percurso do homem, na Ontogênese e na Filogênese, assim se perfila: *ludens* → *sapiens* → *faber* → *demens*. Essa última etapa de homem alegoriza um bicho meio sem bússola, segundo Riesman, Lima e Gomes, Bateson e Maffesoli. Já o *Homo sapiens* é o “desbravador de continentes na terra, de caminhos no espaço, iluminando noites e esticando os dias de vida de si mesmo, mas desesperado em busca de uma utopia de uma sociedade justa, de uma humanidade solidária”, conforme Heitor Cony.⁴ O ensaísta arremata dizendo que os homens vivem sempre no limbo de esperar por um futuro que os enalteçam, mas de ter um passado que os envergonham.⁵ Não seria porque obnubilaram a capacidade de exercer sua natureza lúdica? Se afinal, o bicho lúdico é um bicho societal que divide, que com/vive, que racha as sensações e até mesmo as riquezas...

DO ÓCIO E SEUS ASPECTOS NO HOMO LUDENS

O século XIX, século da Revolução Industrial, deixou o legado de que o trabalho é tudo que o homem precisa para se dar bem na vida. Não é à-toa que os

³ O Filme “Toy Story” mostra que um menino, o “Cid”, desmontando brinquedos, com sua inventividade consegue desconstruir os brinquedos comprados prontos, pelo que é considerado *mau* e inimigo dos brinquedos. Estes antropomorfizam-se para assumir, segundo alguns teóricos, o papel do fabricante, expressando a necessidade de comprar um outro brinquedo e não desmanchar o que está feito.

⁴ Cony, C. H. “Fim do século”. Folha de São Paulo, 31-12-00.

⁵ Seria prudente pensar que a herança lusitana nos deixou esse modelo de administração da *polis* com desperdício e corrupção? Falta-nos recursos para sustentar projetos humanitários, mas sobra dinheiro para alimentar perereca.

candidatos tanto à governância dos Estados, quanto à presidência do País, em seus palanques de campanha, usaram e abusaram do filão emprego. Emprego para todos! Mais descanso, mais sossego, mais divertimento, mais ócio, tais palavras de ordem não estiveram na plataforma de nenhum candidato.

Segundo Camargo, a sociedade levou às últimas conseqüências o conceito de que o trabalho é tudo. Esse autor, assim como Russell e De Masi, lamentam que os marxistas não tenham aproveitado o pensamento de Paul Lafargue que, em seu manifesto “O Direito à Preguiça”, critica os operários por lutarem pelo direito ao trabalho, ao invés de lutarem pelos mesmos privilégios de lazer dos patrões.

O ócio, assim como pensam especialistas no tema, a exemplo de Russell, Dumazedier, Camargo e De Masi, deve ser um tempo não da obrigação, de Prometeu, mas um tempo de Narciso, ou seja, um tempo de si mesmo. Não existe nada mais adverso ao lúdico do que ser obrigado a se divertir, a sentir prazer. Tente se imaginar na pele de uma criança quando seu pai diz: “Agora vai brincar!” “Não quero ver você lendo esse livro, quero que você brinque!” Melhor ainda, na pele de um funcionário público quando o chefe diz: “Fulano, tire férias por hoje, vá se divertir, vá pescar, vá ao cinema, é uma ordem!” Lazer é uma inclinação natural do corpo e do espírito. O que fazer, aonde ir, com quem ir, que espaços frequentar, para aproveitar as horas tão escassas desse tempo de *workaholic* que se vive hoje em dia? Parece absurdo, mas a droga do trabalho impede o homem de pensar no que fazer quando tem um tempo livre. Assim como é difícil para uma criança que acha ruim não ter o que fazer e, de ordinário, reclama por não ter por perto os amigos ou brinquedos ou mais tempo para brincadeiras, o adulto também se sente angustiado sobre o que fazer quando tem um tempo livre. Por um lado, teme se aborrecer e, por outro lado, sente-se culpado porque a “ociosidade é a mãe de todos os vícios”.

A EDUCAÇÃO ESCOLAR: TEMPO E ESPAÇO SAGRADOS DO HOMO FABER

Acho importante aproveitar essa idéia para pensar que as crianças, antes de *alunizarem-se*⁶ ou *alumiarem-se*⁷, ainda um pouco “símios”, são ludicidade pura. A

⁶ Termo utilizado por Mariluce Badre Teixeira em seu trabalho de Mestrado sobre uma etnografia da etiqueta escolar. Cuiabá/UFMT, 1995.

⁷ Termo empregado por Lima e Gomes em “A escola como espaço de prazer”. São Paulo: Summus, 2000.

Brincadeira e o lazer são suas melhores ocupações. Noutras palavras, o jogo é a sua melhor expressão. Só sabem se exprimir. São puro movimento. Quando pisam no terreno da escola, algumas passam, muito antes, por uma *toilette*⁸ em sua própria família, a primeira agência formadora. São, por exemplo, ensinadas a tomar cuidado ao chupar uma fruta para não sujar a roupa, a evitar certos modos que seriam abomináveis pela cultura do adulto. Ainda em casa, são levadas a viver o rito da *toiletização*⁹ exacerbada.

A negação dessa animalidade selvagem infantil requer um novo ritual que civiliza as crianças para fazerem parte da *civitas*, da “cultura do adulto”, como diz Snyders. Diante de qualquer atitude, gesto, hábito ou comportamento que não corresponda a essa *toilette*, as crianças devem ser imediatamente admoestadas.

Ao entrarem na escola, segunda agência formadora, para escolarizarem-se, que quer dizer, também letrarem-se, formarem-se, instruírem-se, aprenderem, entre outros predicados, as crianças deixam no *pause* a sua ludicidade. Até o portão, esses “símios infantis” chutam garrafas pela rua, contam anedotas, apertam os botões das campainhas, puxam os cabelos dos colegas, dão beliscões e fazem outros gestos iconoclastas. Porém, quando entram no “terreno sagrado da escola”, sofrem uma espécie de *apartheid* de seu *éthos* lúdico. É possível evocar aqui o que Lorenz chama de *sacculinização*,¹⁰ isto é, uma evolução auto-destrutiva que acontece com certos animais domésticos que pouco a pouco vão perdendo adaptações especializadas, imprescindíveis à sobrevivência de sua ancestralidade. É o que acontece com os simbioses, por exemplo, ou com nossos animais domésticos: cachorro, gato, pássaros... Com outras palavras, essa preocupação com uma limpeza exagerada retira das crianças sua expressão infantil e acelera a sua adultização.

O riso cede lugar ao siso, o dinâmico cede lugar ao estático, o ruído cede lugar ao vácuo, a diversidade de cores cede lugar ao monocromático do branco dos muros e paredes, o círculo e ajuntamentos cedem lugar à posição solitária e retilínea de sua carteira na sala de aula — e caberia aqui a metáfora *foucaultiana* da “cela de aula”, se se considerasse a escola como uma “instituição de seqüestro”? Daí decorre o

⁸ Action de se préparer, de s'apprêter pour paraître en public de se peigner, (pentear) de se farder (se maquilar, se embelezar), de s'habiller (se vestir).

⁹ A melea do nariz se metamorfoseia no hábito do chiclete grudado nas carteiras das salas de aula.

¹⁰ Lorenz, Konrad. A Demolição do Homem. São Paulo: Brasiliense, 1986.

sentimento de que a escola é um lugar “chato”, que deixa o lúdico do lado de fora, como pensam Perrotti, Tobin, Manson, circunscrevendo-se ao mundo do trabalho, conjurando o mundo do divertimento.

Quem sabe não seja por isso que as crianças, depois da fase pré-escolar — fase de eterno lazer, e por que não chamar essa fase de “pré-histórica-escolar” — comecem a apresentar, bem cedo, os primeiros sintomas de desgosto e rejeição pela escola.

Quando as crianças deixam o espaço da instituição familiar, ainda, um pouco símios, o passo seguinte é experimentar o espaço escolar. Daí, pode-se imaginar toda uma atmosfera de conflitos que se cria e que se deve decifrar. Isso leva tempo e talvez por isso a criança se sinta desamparada, com medo, como se fosse jogada num mundo ameaçador, distinto do conforto cotidiano de sua casa. As regras são outras, os horários já estão estabelecidos, é preciso dividir com mais pessoas, o tempo fica exíguo, o espaço apertado, aos objetos determina-se uma manipulação coletiva... O ingresso na escola pode significar uma passagem do bicho que é “completamente” lúdico, do *Homo ludens*, que é completamente humano porque brinca, como sentencia Schiller, ao *Homo faber*, ser que precisa aprender a trabalhar. Não é sem razão que, de volta para casa, as mochilas das crianças pareçam ainda mais pesadas ao carregarem as tarefas extra-classes. Tarefa, quase sempre, é igual a trabalho repetitivo que é igual a redução do tempo de brincadeiras, que, mormente, é igual a prazer.

“Penso, logo existo” é o paradigma do século XVI, século cartesiano, mas “brinco, logo existo” é o paradigma do século XVIII, século romântico, de Rousseau e seus epígonos Fröebel, Pestalozzi, Montessori. E não é à-toa que romantizar quer dizer fantasiar, divertir, narrar de maneira imaginosa, contar anedotas.¹¹ Desse modo, se a lógica do *Homo faber* é “trabalho, logo existo”, a lógica do *Homo ludens* é “brinco, logo existo”.

ÚLTIMAS PALAVRAS

Não penso a ludicidade como um novo paradigma ou uma nova vocação para a escola. Ela já possui tantos. Mas acho que o trabalho da educação na escola, seja na

¹ ¹ Recomendo o filme “Lances Inocentes” sobre um menino que gosta de jogar xadrez por puro divertimento.

quadra, seja na sala, seja no pátio, se assemelha ao trabalho de Penélope. Talvez, por conta dessa etologia, esteja nesse trabalho a capacidade de reinventar-se, co-nascer de novo, re-programar-se para ficar melhor.

Quando penso em ludicidade no trabalho escolar, para as crianças, pequenos símios das primeiras séries, no trato com as linguagens, na iniciação às ciências naturais ou às ciências sociais... qualquer que seja sua vocação e ofício, penso a ludicidade como uma espécie de salvo-conduto para considerar a escola como uma instituição da cultura, não como um parque de diversão, já que ela não o pode ser, mas como um cadinho onde se misturam aventuras, sentimentos, saberes e sabores, trocas... Penso na escola um lugar mais feliz.

BIBLIOGRAFIA:

BATESON, Gregory. *Une Théorie du jeu et du fantasme*. In: *Vers une écologie de l'esprit*. Paris: Le Seuil, 1977.

DE MASI, Domenico. *O ócio criativo*. Rio de Janeiro: Sextante, 5ª. ed, 2000.

DE MASI, Domenico. *A economia do ócio*. Rio de Janeiro: Sextante, 2001.

FÉTIZON, Beatriz A. M. *Uma Educação para o século XXI*. Londrina: Seminário da Pós-graduação em Educação. Londrina/PR: Junho, de 2001.

GOMES, Cleomar Ferreira. *Meninos e Brincadeiras de Interlagos: Um estudo etnográfico da ludicidade*. (Tese de Doutorado). São Paulo: USP/FEUSP, 2001.

GROOS, Karl. *Les Jeux des animaux*. Paris: Alcan, 1902.

LEROI-GOURHAN, André. *O gesto e a palavra*. Vol. 2. Lisboa: Edições 70, 1965.

CAMARGO, Luiz O. de Lima. *Educação para o lazer*. São Paulo: Moderna, 1998.

LIMA E GOMES, Icléia Rodrigues de. *A escola como espaço de prazer*. São Paulo: Summus, 2000.

LORENZ, Konrad. *A demolição do Homem: crítica à falsa religião do progresso*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

MORRIS, Desmond. *O macaco nu: um estudo do animal humano*. Rio de Janeiro: Record, s/d.

SEMINÁRIOS DO CBCE – MT 2004/2005/2007 & II E III SEMINÁRIOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA DA UNEMAT



RUSSELL, Bertrand. *O elogio ao ócio*. Rio de Janeiro: Sextante, 2002.