

# LÚDICO NA VISÃO DO ADULTO: UMA ABORDAGEM PSICOPEDAGÓGICA<sup>1</sup>

Prof. Dr. Atos Prinz Falkenbach<sup>2</sup>

## 1. Reflexões iniciais sobre o jogo infantil

Nesse 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 interrelações; seja entre iguais; com objetos e com o meio, bem como, os fatores socioculturais que promovem o desenvolvimento humano.

Não é intenção deste 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 antigüidade possui passagens relevantes na história social da humanidade, sobretudo, na trajetória do desenvolvimento humano.

Na antigüidade, segundo Wajskop (1995), crianças e adultos participavam dos mesmos ritos e brincadeiras, dessa forma, a comunidade, sem discriminação de idade, estreitava 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 adultos. 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)*

---

<sup>1</sup> Artigo publicado na Revista Perfil/UFRGS, Porto Alegre, nº1, Ano 1, 1997.

<sup>2</sup> Prof. Dr. em Ciências do Movimento Humano/UFRGS, Coordenador do Curso de Educação Física – UNIVATES.

Os jogos e as brincadeiras que antes eram permitidos interagindo 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 a sua imoralidade, por uma elite poderosa. Nesse contexto, os jogos foram classificados numa ordem binária: maus e bons ou proibidos e recomendados.

Na sociedade atual essas concepções continuam em escalas menores e em intensidades mais suaves, mas ainda assim dirigindo e norteando 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 a 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?

Estas 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 socioculturais 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 interações.

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 o interesse central é provocar a movimentação da criança, utilizam os jogos como elemento de motivação. Consequentemente o objetivo do jogo infantil pode tomar diferentes direções dependendo de quem os utiliza como ferramenta pedagógica, sendo que a tônica central parecem 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 brincar é a paisagem que se confunde com a infância, e o trabalho é o lugar próprio do adulto. O autor possibilita entender através dos seus argumentos, que na maioria das vezes, o adulto compreende o seu período de vida, a “*adulterez*”, como período principal da vida. Sendo reservada a infância como período preparatório para esse, que realmente é importante. As crianças, chamadas de “*mini-adultos*”, 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 a 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 leva a refletir sobre o verdadeiro sentido do lúdico para o adulto. O adulto dos séculos XVI e XVII, no pensamento de Ariès (1981), não trabalhavam tanto como na atualidade, o que possibilitava ao adulto nesta época divertirem-se mais e dedicarem-se à brincadeiras na companhia das crianças. Na atualidade, isto 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 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 nesse 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 Pessoal<sup>3</sup> de onde registramos os seguintes comentários extraídos da leitura dos memoriais descritivos:

*“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.”*

*“Para ser bem sincera não entendi a maior parte dos propósitos, não entendi seus objetivos”.*

*“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).*

---

<sup>3</sup> Formação Pessoal: prática corporal alternativa que visa o autoconhecimento dos praticantes.

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 isto possibilita tornar a atividade prazerosa, desprovida das explicações da 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.

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.

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 possibilita considerar que nos momentos ditos “*educativos*”, que pressupõe a presença do professor e da criança, momentos de interrelação, fica implícito o discurso do adulto por ação da transferência, decorrência natural de qualquer relação interpessoal.

Partindo do pressuposto de que essa 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 a 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. Tomamos apoio nas palavras de Lapierre (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.05).

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 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.

#### **A) Bibliografia referenciada**

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*. 2ªed, Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1981.

AUCOUTURIER, B & 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, 92, p. 62 - 69, fev. 1995

## **B) Bibliografia consultada**

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

AUCOUTURIER, B. & 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.