

**MEU CORPO, MEU BRINQUEDO – AS CONTRIBUIÇÕES DE VYGOTSKY
PARA UMA PEDAGOGIA LÚDICA NA INFÂNCIA**

Ana Cristina Cezar Vilhena¹
Silvia Cristina Franco Amaral²

Resumo

Este trabalho investigou a educação lúdica em uma instituição não-formal de ensino da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, o Projeto de Extensão Universitária “Meu Corpo, Meu Brinquedo”. O pressuposto inicial foi o de que a educação voltada ao lúdico é experienciada de forma interacionista, num processo dialético. Nos fundamentamos principalmente em Vygotsky, que afirma que o responsável por criar uma zona de desenvolvimento proximal na criança é o brinquedo. A coleta de dados foi a partir da observação participante, lançando-se um olhar sobre o cotidiano daquela instituição, observando-se o comportamento dos sujeitos, as interações entre os mesmos, o conteúdo das intervenções e sua apropriação pelos sujeitos.

Palavras-Chave: educação lúdica; brinquedo; Vygotsky.

A educação lúdica pode ser usada tanto para reproduzir o modo de vida capitalista, de alienação humana, como pode dar um novo sentido à vida, proporcionando ferramentas para o questionamento desta alienação. Assumimos aqui o segundo sentido, ou seja, encarando-a como aquela que procura proporcionar aos indivíduos o pleno acesso aos bens culturais produzidos pela humanidade – e que a nosso entender deveriam estar na base de toda a educação, inclusive daquela que se propõe formar para o trabalho, pois assim esta possibilitaria o surgimento de uma nova forma de produção na qual o trabalho passaria a ter um significado humano e não mais de exploração da mais-valia, não sendo mais alienado. A educação, neste sentido, proporcionaria a hominização³ e a humanização dos seres humanos.

Ao falarmos de educação lúdica não podemos nos furtar de esclarecer o que entendemos por lúdico, até porque este é um conceito bastante usado tanto no senso comum, como no meio acadêmico, e, neste último, nem sempre há a preocupação com uma conceituação clara. Gomes (2004) destaca que o lúdico tem se ligado a conotações positivas, espontâneas, despreocupadas e, muitas vezes, ligadas a uma fase da vida, a infância. Contudo, esta mesma autora, identificando-se com outros autores de tradição histórico-cultural, discorda deste posicionamento e nós corroboramos desta mesma posição.

Vygotsky (1998) demonstra que a brincadeira é importante para o desenvolvimento humano, contudo, ela não é restrita nem à infância nem a algo não-

¹ Graduada – FEF/UNICAMP

² Doutora – FEF/UNICAMP

³ A expressão hominização é aqui usada para distinguir o ser humano de outros animais. Entendemos que o ser humano ao transformar a natureza por meio do trabalho concreto distingue-se dos outros animais. Este ato permite que o ser humano haja consciente e racionalmente sobre seu ambiente natural criando condições artificiais de vida. A expressão hominização parte de uma lógica cultural, porque o ser humano ao transformar a natureza, além de criar ambientes artificiais de sobrevivência, também gera cultura, agrega-se racionalmente a outrem de sua espécie para sobreviver e, mais do que isto, para desfrutar de uma vida confortável e prazerosa, que em condições naturais não lhe seria possível. Esta situação não pode ser encontrada em outros seres vivos.

sério. O autor demonstra que os jogos, na vida humana, percorrem um caminho que vai da prevalência do imaginário para a existência de regras, porém aqui nos apropriamos deste entendimento para dizer que nem este imaginário, nem estas regras devem estar comprometidas com uma sociedade cuja reprodução da lógica do trabalho alienado seja prevalente, embora saibamos que muitas vezes isto ocorre. Entendemos que o brincar, o jogo e a ludicidade são formas de linguagem humana. Nessa direção, parece-nos correto assumir o que diz Gomes sobre o lúdico, o qual seria a

expressão humana de significados da/na cultura referenciada no brincar consigo, com o outro e com o contexto. Por essa razão, o lúdico reflete as tradições, os valores, os costumes e as contradições presentes em nossa sociedade. Assim, é construído culturalmente e cercado por vários fatores: normas políticas e sociais, princípios morais, regras educacionais, condições concretas de existência. Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. (2004, p. 145-146).

Embora afirmemos que o jogo não está restrito à infância, este estudo envolveu crianças pequenas (na classificação de Vygotsky), ou seja, que possuem de três a seis anos de idade.

O objetivo do estudo foi o de perceber o comportamento e as interações dos sujeitos, além das formas que a mediação pedagógica assumiu neste contexto específico, realizada prioritariamente por meio da educação lúdica, neste caso, especialmente pela movimentação corporal e por elementos da cultura corporal próprios a esta faixa etária. Este estudo acerca do contexto em que o projeto atua objetiva também a contribuição à futura formulação de uma metodologia para esta educação lúdica.

O lócus da pesquisa foi o Projeto de Extensão Meu Corpo, Meu Brinquedo, vinculado à Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas (FEF/UNICAMP). O projeto atende a crianças pequenas, oriundas de duas instituições sociais: suas próprias famílias e crianças abrigadas numa instituição de passagem. Contamos, no período de observação (de março a junho de 2008), com um total de vinte crianças participantes do projeto. Por uma questão de compromisso ético com os pesquisados não usaremos nomes, nem idades, nem explicitaremos o percentual de crianças provenientes de suas famílias e do abrigo municipal.

A observação participante foi escolhida como metodologia porque *pari passu* os investigadores também promoveram a intervenção com as crianças. A observação participante consistiu em uma atividade integrada que combinou investigação social, trabalho educacional e ação, utilizando como instrumento de análise o diário de campo.

As aulas ministradas observadas procuraram seguir alguns critérios sugeridos por Pimentel (2007) que nos diz que o jogo – e nós aqui preferimos a expressão educação lúdica – pode e deve ser usado como mediador pedagógico. A autora fala em sete critérios que devem ser atentados na condução desta mediação, quais sejam, a atribuição de significados ao aprendizado, a participação das crianças, o despertar da curiosidade pelo conhecimento, a organização do cenário de aprendizagem em pequenos grupos ou duplas, a atitude metacognitiva das crianças, os conceitos advindos de experiências não-escolares (que nós preferimos denominar aqui como advindos de experiências não-sistematizadas de educação) e a funcionalidade da comunicação. Pela

exigüidade do espaço desta comunicação não nos ateremos aqui a explicitar cada um dos critérios, procuraremos fazê-lo mais adiante com os dados da observação.

Para a análise dos dados procuramos, além de ter os critérios de referência da nossa intervenção, ter mais quatro critérios, sugeridos também por Pimentel (2007) para a análise da atuação das crianças. São eles: interação entre criança/criança, auto-regulação do comportamento, desenvolvimento cognitivo e afetividade.

O fazer em movimento e o movimento do fazer

Como já nos referimos anteriormente, nossa preocupação tanto com a intervenção quanto com a análise desta, parte de um referencial histórico-cultural e, assim, procuramos analisar o fazer em movimento e o movimento do fazer dos educadores e das crianças. Tarefa esta pouco simples na medida em que o fazer é constituído de inúmeras contradições, porém, nas antíteses e sínteses cotidianas, captamos elementos que podem ajudar nossa práxis e promover elementos que elucidem outras práxis e pesquisas.

Os critérios por nós assumidos tanto para o papel do educador como para a análise da ação das crianças estão didaticamente separados, contudo cabe explicitar que eles estão altamente imbricados. Quando falamos dos critérios adotados pelo educador, entre várias coisas, nos reportamos ao entendimento de que a criança pequena pouco a pouco vai distinguindo a fantasia da situação lúdica da realidade, vai sendo desperta para o conhecimento por curiosidade, vai sendo desafiada. Assim, nós procuramos explorar o potencial educativo das atividades propostas, bem como disponibilizar uma gama variada de brincadeiras que partissem da exploração do próprio corpo de cada criança por si mesma e da interação com o corpo do outro (daí advém nossa denominação para o projeto, Meu corpo, Meu brinquedo).

Continuando nesta linha, procuramos de uma forma simples promover para as crianças o contato com diferentes objetos, em situações distintas. Além disso, a criança, mesmo sem ter esta reflexão tão clara, vai entendendo que os significados e significantes que se constroem na relação com os objetos o são pela capacidade humana de gerá-los, ou seja, radicalmente diferente da interação entre sujeitos, na relação dos indivíduos com os objetos somente um dos elementos é capaz de significar o outro, o que estabelece, para este caso, uma forma unilateral de significação. Seja na significação estabelecida entre sujeitos ou entre sujeito e objeto, há a busca de significação do mundo para o indivíduo, todavia, enquanto uma é negociada entre sujeitos, a outra é unilateralmente concebida.

Como apresentação dos resultados, a seguir descrevemos uma única atividade que desenvolvemos na qual é possível notar claramente nossa reflexão anterior:

“Começamos a aula contando a história da selva, que lá haveria um macaco, dos perigos existentes nela e como fazer para ‘sobreviver’. Nesta aula treinamos muito com cordas, um ajudando o outro, procurando criar diferentes formas de usar a corda para sobreviver. No final, as educadoras perguntaram às crianças, ‘Vocês estão preparados para na próxima aula irmos à selva?’ (educadoras falando sobre a ida ao bosque na aula seguinte, onde seria montado um circuito com cordas; também haveria uma das educadoras com uma máscara de macaco afim de representá-lo). Algumas respostas das crianças: ‘Eu nasci preparado’; ‘Meus poderes vêm dos meus ancestrais... é... que são os macacos, ora!.’”

Na outra aula, “aula da selva”, várias coisas ocorreram, mas é destacável o conflito que algumas crianças viveram ao ver o tal “macaco”: “[...] em determinado momento diziam que era alguém vestido de macaco, noutro que era um macaco de verdade; uma das crianças não quis chegar perto do macaco, não conseguiu distinguir fantasia da realidade. Pouco a pouco a brincadeira fluiu, o macaco guiou as crianças pela selva; passaram por um rio; limpavam a selva de detritos humanos e comentaram que o macaco ia ficar doente com tanta sujeira; penduraram-se em cordas, às vezes conseguiram, às vezes caíram, mas já caíam no chão rindo...”.

Foi perceptível a ludicidade presentes nas aulas, a atribuição de papéis, a interação entre todos. Esta brincadeira certamente conseguiu dar conta da formação de regras, mesmo que rudimentarmente para alguns e mais claramente para outros. Eles conseguiram pensar em regras de sobrevivência e jogar com o “macaco”, tornando mais prazerosa a experiência. Foram desafiados e desta forma mobilizamos afetos e afloraram conflitos, como no caso da criança que ficou com medo do “macaco”. Além disso, a cognição sobre o quanto o ser humano tem potencial de construir um mundo melhor ou destruí-lo (rudimentarmente) parece estar explicitada, a lógica de que somente um ajudando o outro se pode construir algo melhor por vezes prevalece ao egoísmo bem característico da criança pequena. Contudo, não é tarefa fácil trabalhar com este último aspecto, já que a criança pequena é pouco capaz de se colocar no lugar do outro; isto se dá no desenvolvimento, daí novamente reafirmamos o valor da mediação pedagógica.

Este mundo ilusório, proporcionado por uma intervenção lúdica, é o local onde a criança se comporta como se ela fosse mais velha do que é na realidade, por esse motivo pode ser encarado como fator de grande influência para o desenvolvimento, pois leva a criança a agir independentemente daquilo que vê, atuando em um plano mais cognitivo do que concreto, desligando-se de vínculos que possuía em estágio anterior de desenvolvimento.

Referências bibliográficas:

GOMES, C. L. Lúdico. In: GOMES, C. L. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

PIMENTEL, A. Vygotsky: uma abordagem histórico-cultural da educação infantil. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J. (org.). **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado, construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

VYGOTSKY, L. S. Interação entre aprendizado e desenvolvimento. In: Vygotsky, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: Vygotsky, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.