



ARTE DE REENCANTAR A EDUCAÇÃO: LÚDICO E A RECICLAGEM

ART OF RE-BEWITCHING THE EDUCATION: LUDIC AND THE RECYCLING

Noemi Maria Bevilaqua¹

RESUMO: O presente artigo versa sobre a necessidade de reencantarmos a educação, no sentido mais amplo e abrangente da palavra, tendo-se em vista que o cotidiano do espaço escolar tem se apresentado cada dia mais íngreme e carente de conteúdos humanizantes e humanizados. Dirige-se a formação de futuros educadores e traz à cena o pensamento de grandes teóricos da educação e da ciência. Reflete sobre metodologias, ludicidade e reciclagem como categorias que podem interferir de modo positivo no cotidiano escolar e do planeta como um todo.

Palavras-chave: educação, ludicidade, formação de educadores, espírito planetário.

ABSTRACT: This paper discusses the need for enchantment education in the broadest sense of the word and comprehensive, taking into account that the daily life of the school has appeared increasingly steep and devoid of content humanizing and humanized. It is aimed at training future educators and brings into stage the thought of the great theoreticians of education and science. Reflect on methodologies, playfulness and recycling as categories that can interfere positively in school life and the planet as a whole.

KEYWORDS: education, playfulness, training of educators, planetary spirit.

... A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito.

(Declaração universal dos direitos da criança, 1959).

O ser humano adquire e constrói o conhecimento também brincando. Brincando aprende a conviver, a ganhar ou perde, a esperar a vez e lidar melhor com possíveis frustrações. Vários estudos comprovaram que o desenvolvimento infantil é um processo que depende das experiências anteriores das crianças, do ambiente em que vive e de suas

¹ Professora de prática de formação do Colégio Estadual Castelo Branco, de Itapejara D'Oeste. Formada em Pedagogia, vice-diretora da Escola Estadual irmão Isidoro Dumont.



relações com esse ambiente. Deve-se considerá-la como um sujeito em desenvolvimento que explora as situações e formula sentidos, assumindo ações.

O processo de desenvolvimento ocorre de forma diferente em cada criança e cada uma alcança determinados estágios em momentos também diferentes.

Se pesquisarmos sobre as manifestações da vida humana através dos tempos, encontramos jogos e danças fazendo parte integrante de cerimônias guerreiras, religiosas, cívicas e afetivas. A vida das crianças no lar era uma oficina e centro de recreio e muitas vezes se podia ver envolvidos na mesma atividade, jovens crianças e adultos.

Como educadores, devemos saber o grande valor das organizações sociais de recreação e a importância que atividades recreativas bem orientadas têm na vida da criança, mas apesar de nosso entusiasmo, muito pouco tem sido feito para que bons projetos pedagógicos com o lúdico sejam efetivados em nossas escolas. Não devemos pensar nas condições materiais de nossas salas, embora reconhecendo que para certas atividades recreativas dependemos de espaço e, às vezes, de objetos um pouco dispendiosos.

Não propiciar atividades lúdicas no fazer cotidiano de educar é um erro, pois a criatividade do professor deve ser à base de tudo, além de aproveitar a criatividade e a capacidade energética das crianças para desenvolver com eles e para eles uma práxis que seja criativa e promotora de conhecimentos. Com criatividade e bons projetos pode-se ocupar todos os espaços das instituições de ensino, bem como a infinidade de materiais descartáveis que cotidianamente está disponível e que se bem aproveitado pode transformar-se em objetos que colaborem com o processo de ensino-aprendizagem, além de facultar o trabalho de uma consciência de preservação planetária em atitudes solidárias.

Este fazer pode ser aplicado não só em instituições públicas, como também em instituições de cunho privado. Enquanto o educando se utiliza papel que ia ser descartado, lápis, giz de cera, e tintas diversas pode produzir formas geométricas, pode desenvolver objetos úteis a partir de papel machê, e assim, enquanto constrói tais objetos vai tomando consciência da importância de preservar o ambiente no qual vive e o planeta como um todo.

Cantar, dançar, conhecer os usos e costumes de seus ancestrais como projeto de resgate histórico leva o educando a valorizar suas raízes, conhecer melhor a cultura do



povo e aprende a valorizar a história, a arte e a cultura de sua comunidade, do seu estado, do país e de todos os povos, conhecendo-lhes as idiossincrasias e respeitando a diversidade. Muitas outras atividades artístico-culturais podem ser desenvolvidas a partir do uso de objetos e materiais que, desavisadamente, as pessoas jogam fora. Também brincadeiras de roda e outras tais como: esconde-esconde, pega-pega, corrida do saco são de grande valor para o processo de socialização e desenvolvimento da solidariedade.

Hugo Assmann colabora com este pensamento afirmando que:

O ambiente pedagógico tem de ser lugar de fascinação e inventividade. Não inibir, mas propiciar, aquela dose de alucinação consensual entusiástica requerida para que o processo de aprender aconteça como mixagem de todos os sentidos. Reviravolta dos sentidos-significado se potencialmente de todos os sentidos com os quais sensoriamos corporalmente o mundo. Porque a aprendizagem é, antes de mais nada, um processo corporal. Todo conhecimento tem uma inscrição corporal. Que ela venha acompanhada de sensação de prazer não é, de modo algum, um aspecto secundário. (HUGO ASSMANN 1989, p.57).

Na era da tecnologia temos possibilidades de realizar a partir de coisas simples, atividades de grande encantamento para as crianças, unindo o reciclado e os aparatos tecnológicos, a arte e as danças regionais podemos ter uma apresentação de qualidade, na qual os educandos engendram elementos, criatividade e tecnologia para produzir espetáculos de beleza, encantamento e conscientização. Os pais e familiares também devem ser envolvidos com as atividades da criança, na medida em que eles forem fazendo parte da confecção de seus brinquedos, e demais atividades artístico-culturais. Como? É a pergunta correta. Quando seus filhos começam a pedir o jornal velho, caixinha de gelatina e todos os demais materiais que temos em casa e não vamos mais utilizar, mas que pode ser aproveitado nas atividades escolares. Deste modo e, gradativamente os pais passam a dar atenção e trabalhar juntamente com seus filhos, sentindo-se interessados nas atividades destes e observando de perto o aprendizado e a consciência que vai aumentando no cotidiano das vivências educativas e familiares. Desta forma, aprender vira prazer, e o que é prazeroso é muito mais fácil de ser assimilado.



Deve-se manter um cantinho para criança, ou seja, um cantinho da criança, pois a ela deve ser estimulada a se organizar e a cuidar de seu material e dos brinquedos. É importante que em um canto da sala tenha prateleiras onde elas possam guardar seu material, seu brinquedo (principalmente aqueles que foram fabricados pôr elas), e uma prateleira só para os livros. O adulto deve criar junto à criança a melhor maneira de dispor esse material, da forma que dê um fácil acesso de manuseio de cada utilitário. (MALUF, 2004)

Essas reflexões contradizem a visão de pais e professores, que argumentam que crianças e adolescentes estão apenas se divertindo quando jogam. Para muitos, há ali apenas lazer, o que muitas vezes é visto como perda de tempo. Esquecem-se de que brincar preenche as necessidades das crianças. Para teóricos e especialistas, entretanto, existe uma unanimidade em torno das contribuições cognitivas e sociais, afetivas e culturais potencializadas pelos diferentes jogos e pelas diferentes atividades integradas a estes e ao prazer de contribuir de modo solidário com tudo e com todos.

Brincar é uma atividade que deve ser incentivada e encarada com seriedade pelos adultos, respeitando-se os momentos em que crianças e adolescentes desejam brincar, jogar, construir algo novo, valendo-se da elaboração dos conhecimentos existentes. Os jogos são tecnologias intelectuais, compreendidas, segundo o filósofo Pierre Levy, como elementos que promovem a construção ou a reorganização de funções cognitivas como a memória, a atenção, a criatividade e a imaginação e contribuem para determinar o modo de percepção e intelecção pelo qual o sujeito conhece o objeto.

Na sociedade contemporânea, o brincar vem sendo permeado por elementos tecnológicos que possibilitam a simulação de situações até então impossíveis. A tecnologia *high tech* invade lojas, telas de tevês e computadores, anunciando brinquedos mais sedutores, que permitem aos consumidores ir além do faz-de-conta da infância das gerações passadas. Nesse processo de busca de novos ícones sedutores, acompanhamos a evolução dos diferentes elementos tecnológicos presentes nas brincadeiras do velho cavalo de madeira aos sofisticados jogos eletrônicos. Cabe ao educador acompanhar também esse processo de um novo modo de brincar observando para que os educandos não sejam apenas fígados pelas imagens, vazias de um conteúdo mais humanizante.



Os sujeitos estabelecem diferentes relações de ordem afetiva, social, cognitiva e pedagógica com as histórias que são narradas nos filmes, *games*, *vídeos* e na programação da TV, inclusive nas propagandas, eis, pois, o motivo do estado de alerta e participação dos educadores nos processos imersivos de nossos estudantes em seus jogos e diversões com o emprego da tecnologia digital.

Pierre Lévy apresenta-nos o trecho que segue:

A palavra é uma maneira de partilhar o espírito, de propagar os sonhos, de entretecer as virtualidades que alcançam os espíritos para, junto dele, fabricar o grande mundo virtual da cultura, esse mundo invisível que é a nossa mãe comum. Nossa mãe nutriz, literalmente, pois o humano que não foi alimentado com seu leite de signos e de amor em sua infância não será jamais um ser completo. (LÉVY, 2001, p. 138).

As imagens sempre atuaram como espaços de ressignificação de questões pessoais, promovendo momentos de catarse, muito mais nesta era na qual a tecnologia de comunicação digital está presente desde muito cedo na vida de nossas crianças. Assim, através de imagens ficcionais e reais, o sujeito realiza seus desejos e necessidades afetivas, projetando idéias e fantasias. As imagens funcionam como válvula de escape, liberadora de questões intrínsecas que precisam ser resolvidas. Isso promove um efeito catártico, ocupando as horas de prazer e lazer de nossos educandos oferecendo-lhes uma evasão da vida real, um intervalo na vida cotidiana. Deste modo aumenta a importância do educador comungar deste novo universo imagético dos educandos de modo a perceber-lhes as mensagens e através de reflexões conjuntas, decifrar as entrelinhas e ler com propriedade as mensagens que estão implícitas e explícitas, pois, todas as possibilidades de acesso ao mundo das imagens não implica a transposição do que é visto nas diferentes telas para o cotidiano dos sujeitos. A repetição desses comportamentos, no dia-a-dia, pode sinalizar a existência de algum distúrbio psíquico que precisa ser investigado. Assim, é fundamental que os adultos estejam atentos às mensagens subliminares enviadas pelas crianças e adolescentes, exercitando uma escuta mais sensível do que querem dizer.

As atividades lúdicas são inerentes ao ser humano, independentemente do momento histórico que estamos vivendo. O que muda são os artefatos, as tecnologias



utilizadas, mas o prazer de brincar é estruturador para o homem. O brincar sempre foi e sempre será uma linguagem utilizada para criar, imaginar, pensar, construir, aprender, enfim, para nos tornar sujeitos desejantes.

Ainda segundo Lévy:

O imenso hiperdocumento planetário da WEB integrará progressivamente o conjunto das obras do espírito. Se somarmos a isso o correio eletrônico e os grupos de discussão, a interconexão mundial dos computadores passa a adquirir um sentido diante de nossos olhos: ele materializa (de maneira certamente parcial, mas significativa) o contexto vivo, mutante em contínua expansão, da comunicação humana. O mesmo quanto à cultura. (LÉVY, 2001, p. 139-40)

O espaço, agora, é imaterial, porém de fácil acesso a todas as pessoas que possuem um computador. A interação entre espectador e o lúdico neste novo meio, mudou. Milhões de *megabits* estão navegando pelas redes de intercomunicações e os jogos digitais interativos estão prontos para serem fruídos por todos mediante uma característica desse meio: a ludicidade e o ciberespaço.

Ao longo da história da humanidade, a descoberta e o uso das novas tecnologias tem gerado inovações e polêmicas ao seu redor. Sabe-se que a humanidade tem acompanhado as inúmeras mudanças que ocorreram nos modos de produção e que nos dias atuais as técnicas são um dos principais agentes dessas transformações. Elas geraram e continuam criando implicações que apontam para rompimentos nos hábitos cotidianos e nas atividades e, por essa razão, levam algum tempo para ser aceitas e assimiladas. De modo geral, a primeira reação das pessoas às inovações é de resistência e, muitas vezes, de não aceitação, principalmente, no espaço escolar, que deveria ser o mais aberto possível, para que do acesso ao estudo crítico surgissem as orientações mais adequadas.

Percebe-se, então, que uma certa configuração produzida pela introdução das novas tecnologias relacionadas à arte, às comunicações, principalmente a informática, abre também diversos campos e possibilidades. A técnica influencia os diversos setores da sociedade e é muito lógico que a ludicidade acompanhe essas modificações. Claro está que as formas tradicionais de expressão artística (desenho, pintura, o uso de sucatas etc.) não



desaparecem, pois são meios de criação; porém são acrescidas, agora, da ludicidade feita com o uso de suportes digitais.

Os sistemas não-lineares, ou seja, o sistema de leitura e configuração das sociedades pós-industriais ligadas ao uso de máquinas – computadores com seus *links* e *deepblinks* – realmente transformaram a percepção do mundo em que vivemos, pois a humanidade tem estado acostumada ao sistema linear proposto pela escrita. O ciberespaço cria uma nova cultura do ver e entender as coisas e o sistema. É uma grande teia, na qual diversos computadores estão ligados uns aos outros, interconectando em tempo real as pessoas e as sociedades.

Aponta Lévy:

Palavras, frases, letras, sinais ou caretas interpretam cada um a sua maneira, a rede de mensagens anteriores e tentam influir sobre o significado das mensagens futuras. O sentido emerge e se constrói no contexto, é sempre local, datado, transitório (LÉVY, 1999, p. 28).

Há, assim, o valor de reprodução sendo agregado a um novo sentido: o de recriação. O ciberespaço é um agente de liberação e democratização, permitindo que imagens e textos circulem ao redor do mundo, pelos canais da informação, sem passar pelas mãos de algum tipo de detenção ou controle, portanto, muda conceitos há tempos enraizados e estabelece novos parâmetros para a humanidade.

A Guisa de conclusão

Falar de ludicidade, de espaços de prazer no ambiente escolar. Falar de ciberespaço e oportunidades de construir novos espaços de conhecimento, ancorados em uma perspectiva mais humana e humanizadora é, sob nosso ponto de vista, uma atitude urgente que deve estar presente nos cursos de formação de educadores para o século XXI.

Temos a consciência de que quanto mais os novos educadores estiverem em busca de uma nova didática e uma nova forma metodológica de tratar do conhecimento, engajadas nos processos vitais e nos aparatos tecnológicos, mais facilmente teremos educandos desenvolvendo o espírito colaborativo, solidário e planetário.



Trazer materiais recicláveis e reciclar metodologias urge no espaço escolar, tanto quanto organizar e por em prática políticas públicas de formação continuada para que, os educadores formados no século passado, mas atuantes nas escolas tenham não apenas a percepção da necessidade de mudanças e adequações, mas a promovam, partindo de si mesmos na lida com as novas tecnologias e no espaço de sua atuação profissional.

Referências

ASSMANN, Hugo. **Competência e sensibilidade solidária: educar para a esperança**. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. **Metáforas para Reencantar a Educação**; epistemologia e didática. Piracicaba: UNIMEP, 1996.

_____. **Reencantar a Educação: Rumo à sociedade aprendente**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BENJAMIN, W. **Obras escolhidas: magia, técnica, arte e política. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Vol. I. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985

FRANCASTEL, Pierre. **A realidade figurativa, elementos estruturais de sociologia da arte**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1973