

## PRELIMINARES SOBRE LUDICIDADE NO CONTEXTO ATUAL

Santa Marli Pires dos Santos (2001)<sup>1</sup>

O homem, desde a sua origem, busca a felicidade, independentemente de sua cultura, de suas características étnicas, de sua classe social ou de seu nível de escolaridade. Todos também (pais, mães, professores...) desejam o melhor para a criança, para o jovem e para o adulto. Em síntese, a humanidade busca, constantemente, a plenitude do ser humano em qualquer fase de sua vida, como também no seu cotidiano. Todas as pessoas sonham ter um *manual mágico* onde para cada problema exista uma página com a resposta perfeita.

Infelizmente, não existe uma *fórmula mágica* para ser feliz. O desenvolvimento do ser humano é um processo complexo, por isso a busca de estratégias para resolver os problemas existenciais cresce a cada dia, haja vista o número significativo de estudos e pesquisas deste final de século, voltados para as áreas humanas.

Nesta busca, a ciência tem contribuído apontando caminhos, desmistificando conceitos e abrindo perspectivas para a mudança dos paradigmas vigentes.

Dos estudos mais recentes, dois têm merecido nossa atenção especial: *O estudo do cérebro humano e A ludicidade*. Ambos têm sido enfocados como estratégia do desenvolvimento que leva a uma vida mais plena e prazerosa e que interfere na vida do ser humano desde antes do nascimento.

Há muito pouco tempo atrás, quando se falava sobre *criança*, entendia-se que se tratava do nascimento até uma determinada idade, ou seja, a primeira infância dos 0 aos 3 anos, a segunda infância dos 3 aos 6 anos ou a terceira infância dos 7 aos 11 anos. Hoje, tem que se considerar, no mínimo, que a fase anterior ao nascimento desempenha um papel importante na vida do ser humano. Em vista disso, pode-se pensar que não é por acaso que os chineses consideram a idade da criança desde a concepção e não a partir do dia do nascimento.

As pesquisas deste final de século sobre o desenvolvimento precoce do cérebro humano têm mostrado que no período de gestação o feto não é apenas uma *semente* como se pensava. Isto tem causado profundas mudanças no modo de entender as crianças. Há quem diga que a pré-escola deve começar no útero porque o feto tem a capacidade de aprender, uma vez que já foi possível determinar inteligências na fase pré-natal.

Aos dois meses, o feto é capaz de perceber o mundo fora do útero, começando a ter as primeiras sensações táteis e a sentir o contato da mãe. Ansiedade, nervosismo,

---

<sup>1</sup> SANTOS, Santa Marli Pires dos. Apresentação. \_\_\_\_\_ (Org.). In: **A Ludicidade como Ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 7-17.

depressão, amor e carinho são transmitidos através de hormônios, Portanto, toda a situação emocional da mãe atinge diretamente o feto.

Aos quatro meses, o cérebro do feto começa a decifrar os sentidos. Os ruídos são percebidos, pois os ouvidos começam a funcionar. A voz mais ouvida é a da mãe que alcança o feto por dois caminhos: vindo de fora propagado pelo ar e transmitido pelo corpo da mãe, diretamente das cordas vocais. Os sons do ambiente são percebidos de forma difusa e abafada.

Dos seis aos nove meses, os órgãos dos sentidos se aprimoram, já apresentam sensações táteis no corpo inteiro, o feto reconhece os sons familiares, ouve música, assusta-se com barulhos inesperados, reage a sabores doces, amargos ou ácidos. No final da gestação, já está com seu desenvolvimento intelectual e neurológico praticamente completo, ficando mais sensível, sendo capaz de perceber a dor como um recém-nascido. Na parte afetiva demonstra prazer e aversão.

Nesta fase, o feto é ativo, chupa o dedo, mexe as pálpebras, soluça e já é capaz de brincar com o cordão umbilical, com o saco transparente que lhe envolve e com a água morna que circunda seu corpo.

As reações que o bebê poderá apresentar logo após o seu nascimento estão ligadas aos estímulos que recebeu durante a gestação. Compreender a conduta do feto é o primeiro passo para se conhecer o desenvolvimento do ser humano.

Ainda se sabe muito pouco sobre o desenvolvimento pré-natal, mas o que já é possível saber é que o lugar onde ele fica durante os nove meses é confortável, marcado por ruídos variados e muitas sensações de prazer e aversão. Estas experiências poderão marcar para sempre seu modo de ser, seus medos e, até mesmo, o seu humor. A falta de estímulos positivos nesta fase, como a gravidez indesejada, por exemplo, pode ser muito prejudicial ao bebê. Futuramente, se o avanço das pesquisas determinarem que não é assim, pelo menos sabe-se que amor e carinho não faz mal a ninguém e deve ser distribuído, como um bom tempero, em todas as fases da vida.

Assim, acredita-se que o brincar e a inteligência estão presentes no ser humano antes mesmo dele nascer.

Os estudos relacionados com o cérebro humano colocaram em *xequê* muitas teorias, mas o conceito de inteligência é que tem se mostrado como uma das pesquisas que mais revolucionou o meio educacional e, portanto, é a que tem influenciado diretamente na busca de mudanças dos paradigmas vigentes. Isto porque a humanidade passou por muito tempo entendendo inteligências a partir das concepções baseadas nos estudos de René Descartes (século XVII). Sua teoria postulava que *do pensamento deduz-se a existência*, surgindo daí a famosa frase: *penso, logo existo*, que deu origem à teoria do conhecimento racionalista.

A partir daí, a razão tornou-se um instrumento poderoso de autodeterminação do ser humano. Acreditava-se que por meio da razão o homem encontraria suas respostas, teria dignidade, seria valorizado na sociedade e alcançaria sua plenitude.

A supervalorização da razão deu origem aos valores e crenças nas quais se assentam aos paradigmas vigentes, portanto, responsáveis pelas ações e comportamentos dos adultos de hoje.

Outro fator marcante que ratificou a razão como sendo a especificidade do ser humano foi o resultado das pesquisas de Alfred Binet, pesquisador francês do início do século, que estruturou um conceito de inteligência baseado apenas nos enfoques *verbais ou linguísticos e lógico-matemáticos*. Estes estudos tiveram como decorrência os famosos testes de quociente intelectual (QI), que foram adotados em larga escala para determinar o nível de inteligência das pessoas.

Os estudos de Binet repercutiram no meio educacional. Da França expandiram-se para o mundo todo e até hoje têm influenciado as escolas brasileiras, tendo como foco o uso exclusivo da razão.

Os estudos da neurociência intensificaram-se a partir dos anos 50 do século XX e têm revolucionado o meio científico, com grande repercussão no meio educacional, o que levou cientistas e educadores a repensarem seus fundamentos e práticas.

Entre todos os pesquisadores desta área, dois têm se destacado: Roger Sperry e Ned Heremann. Sperry ganhou o prêmio Nobel de Medicina e Fisiologia em 1981, por ter provado, cientificamente, que o cérebro humano tem funções diferenciadas nos dois hemisférios (esquerdo e direito) e Herrmann desenvolveu a nova teoria sobre a dinâmica cerebral, mapeando o cérebro em quatro quadrantes (superior e inferior direito e superior e inferior esquerdo). No hemisfério esquerdo há predominância da razão e no direito da emoção (GRAMIGNA, 1995). Estas descobertas desencadearam uma série de outros estudos sobre o assunto, o que permitiu determinar que o cérebro opera com múltiplas possibilidades diferenciadas, apontando modos distintos de pensar, criar e aprender quando o ser humano manifesta predominância de um dos hemisférios (racional ou emocional) e, principalmente, quando consegue usar os dois lados de forma inter-relacionada.

Howard Gardner, pesquisador atual e estudioso também da neurociência, pôde unir a tecnologia computacional aos estudos neurológicos e conseguiu ver o cérebro funcionando através de imagens perfeitas, determinando com clareza a parte do cérebro que é ativada quando o ser humano está resolvendo um problema, ouvindo música, lendo, escrevendo, rindo, chorando ou brincando, enfim, quando está usando o seu cérebro, e pôde identificar onde predomina a maior incidência de ativação nos quadrantes dos hemisférios (esquerdo ou direito). Assim, provou, cientificamente, a sua teoria sobre as inteligências múltiplas.

Estes estudos, aplicados aos animais, também revelaram surpresas, tanto que hoje já não se pode dizer mais que a diferença entre ambos (homem e animal) é a racionalidade ou a irracionalidade. Inúmeras pesquisas já comprovaram que os animais são dotados de inteligência e a divulgação destes resultados mostram que na natureza encontram-se bichos que aprendem, resolvem problemas, usam ferramentas e, portanto, têm um certo grau de inteligência para sobreviver no seu meio.

Até bem pouco tempo, explicava-se isso como instinto ou incidência, mas sabe-se, através destes estudos, que os bichos são menos estúpidos do que se pensa. Para sobreviver eles desenvolvem habilidades mentais que se julgava serem próprias do homem, como reconhecer objetos, distinguir quantidade, cor, forma e orientação espacial. As categorias mentais do homem e dos animais são as mesmas, havendo apenas diferenças no grau em que elas se estabelecem para nós e para eles. Se depender da ciência, provavelmente dentro de pouco tempo a palavra irracional poderá deixar de ser tão mencionada para distinguir homens e animais.

Hoje, embora estes estudos ainda estejam numa fase embrionária, a mente humana já é vista a partir de uma outra concepção, permitindo detectar uma gama de possibilidades e tipos diferenciados de inteligências e, com certeza, nos próximos anos, novas descobertas ainda vão nos surpreender.

### **Mas, afinal, qual é a relação entre a ludicidade e as descobertas da dinâmica cerebral?**

Ao ser desvendado algum segredo da mente humana, já se pode inferir por que o brincar passou por tanto tempo sendo considerado como pejorativo, não tendo status na sociedade, e, portanto, sendo permitido em certos momentos e lugares, não merecendo a atenção do pensamento lógico racional.

No estudo do mapeamento cerebral foi determinado que o brincar está localizado no quadrante superior do hemisfério direito do cérebro. Como se sabe, a mente humana tem um potencial ilimitado e o homem usa muito pouco deste potencial. Inúmeras pesquisas apontam um percentual de utilização do cérebro que varia de 1% a 10%. Portanto, há uma fonte inesgotável de possibilidades a ser explorada. Destes 10%, analisando os paradigmas vigentes, percebe-se que a racionalidade ocupa grande parte deste percentual, ficando cada vez mais claro o quanto o ser humano não se utiliza da ludicidade como uma estratégia de desenvolvimento.

Analisando os trabalhos de Herrmann, pode-se perceber que, quando o homem potencializa mais o hemisfério esquerdo do cérebro no trabalho, ele demonstra ser mais financista, tem mais facilidade para trabalhos técnicos, para administrar, gerenciar, organizar e implementar. No processo criativo ele demonstra ser crítico, investigador e disciplinado e quando está aprendendo algo usa a lógica, racionaliza, organiza dados,

estrutura as partes do todo, avalia, julga e pratica. Estas características determinam o predomínio da razão.

Ao contrário, quando o homem potencializa o hemisfério direito no trabalho, ele inova. Integra, tem facilidade para estabelecer conceitos, interessa-se por novas tecnologias, compartilha e expressa-se. No processo criativo ele brinca, experimenta, intui, vê o todo, interage com as pessoas, aciona o cinestésico, o espiritual, o sensual e o tátil. Quando está aprendendo ele explora, vivencia, descobre, qualifica, elabora conceitos, aciona o emocional, sente, internaliza e compartilha. Estas características determinam o predomínio da emoção e contribuem para a ludicidade.

Estas características, por sua vez, não determinam um lado bom e outro ruim, pois ambos são importantes e não acontecem isoladamente, mas inter-relacionados, e sabe-se que a plenitude do homem está na busca do equilíbrio entre razão e emoção. Entretanto, o homem usa muito pouco o hemisfério direito, que é responsável pela emoção e, portanto, pelo prazer, entretenimento, motivação, vivências, exploração, inovação e humor, que são fundamentais para a ludicidade fluir naturalmente.

Ser lúdico, portanto, **significa usar mais o hemisfério direito do cérebro** e, com isto, dar uma nova dimensão à dimensão humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma. É, por isso, que as descobertas científicas sobre a dinâmica cerebral foram importantes para o estudo da ludicidade como ciência.

Diante dos avanços científicos e das mudanças tão rápidas em todos os setores da sociedade, é preciso buscar novas abordagens para focalizar a ludicidade no contexto atual.

Atualmente, este novo olhar sobre o desenvolvimento existencial do ser humano coloca razão e emoção no mesmo patamar e, com isso, a ludicidade ganha força, prestígio e destaque, transformando-se em um instrumento poderoso na mudança de paradigmas.

Na literatura pertinente ao assunto, o lúdico deixou de ser focado como uma característica própria da infância, abandonando-se a idéia romântica do brincar apenas como uma atividade descomprometida de resultados e passou a ser colocado em patamares bem mais elevados e com conotações que envolvem todas as fases do desenvolvimento humano. Assim, a expressão *homo ludens* é uma nomenclatura que começa a fazer parte do nosso cotidiano e, o homem, sem perder sua condição de adulto sério e responsável, passa a dar um novo sentido a sua existência pela via da ludicidade, recuperando a sensibilidade estética e enriquecendo seu interior.

Ao deixar de ser uma especificidade da infância, o lúdico, destes últimos anos, transformou-se numa ferramenta de trabalho para muitas áreas e seus resultados

positivos repercutiram em diferentes setores da sociedade, como é o caso das empresas, das universidades, dos hospitais, das clínicas, das escolas e de muitos outros que investiram nesta área. No entanto, em nenhum destes setores a ludicidade foi tão utilizadas como nas escolas.

## **O lúdico na educação**

A educação no Brasil passou, recentemente, por reformulações, por ocasião da promulgação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/1996) e conseqüente divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais. Estes fatos fizeram com que na década de 90 todas as escolas, de norte a sul do Brasil, discutissem o assunto. Muitos professores concordaram com tais diretrizes, outros não. O importante não foram os posicionamentos, mas a possibilidade de debates que se desencadeou e permitiu o repensar pedagógico e, neste repensar, ficou muito evidenciado o uso de atividades lúdicas como estratégia para a construção do conhecimento.

Os educadores são unânimes em afirmar que a educação é falha, rejeitam o ensino pela via do treinamento, da racionalidade excessiva, da repressão e da massificação. Por outro lado, são unânimes também em considerar a ludicidade como uma estratégia viável que se adapta a novas exigências da educação. O problema é que estes estudos ainda não foram suficientes para mudar as práticas vigentes.

A aceitação da ludicidade, por parte dos professores, não garantiu uma postura lúdico-pedagógica na sua atuação. O lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada, mas a tendência dos profissionais é achar que sabem lidar com essa nova ferramenta porque um dia já brincaram. Entretanto, ao iniciarem o trabalho, deparam-se com muitas dúvidas, pois eles aprenderam muito sobre sua área profissional durante a formação acadêmica e muito pouco sobre a ludicidade, tendo por isso poucos elementos de análise e compreensão desse tema como fator de desenvolvimento humano.

Para sanar estas dificuldades, muitos educadores buscam na teorização o embasamento para o seu trabalho, outros partem diretamente para a prática. Teoria e prática são dissociáveis. A teoria leva ao *saber* e forma o *teórico*. A prática leva ao *fazer* e forma o *animador*. O educador lúdico é o que realiza a ação lúdica, inter-relacionando *teoria e prática*.

A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução.

Nesse sentido, reflexões sobre: por que se joga? Onde se joga? Quando se joga? Como se joga? São questões que se encontram, ainda hoje, no itinerário escolar, e as respostas a esses questionamentos são as molas propulsoras que motivam e inquietam os profissionais contemporâneos, pois a literatura tem mostrado que é possível ensinar

sem entediar e que o jogo é o método de aprendizagem mais eficaz para a construção do conhecimento, independentemente da idade cronológica do aluno.

Vale lembrar que quando se fala de jogo na educação, atualmente, este tem uma conotação diferente daquele conceito que prevaleceu por muito tempo no Brasil, no qual a competição e as regras fixas eram aspectos que o diferenciava das brincadeiras. Trata-se o jogo, hoje, de forma bem mais abrangente. Nesse sentido, tanto pode ser competição, como apenas representar uma *ação lúdica*. *É a ludicidade que dá o caráter de jogo às atividades escolares.*

Ressalta-se a ideia de que é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender a aprender.

É voz corrente entre aqueles educadores que defendem o jogo como estratégia pedagógica que é na sala de aula que a ludicidade ganha espaço, pois a criança se apropria de maneira mais prazerosa dos conhecimentos, ajudando na construção de novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade e, ao mesmo tempo, permitindo ao professor avaliar um crescimento gradativo do aluno, numa dimensão que vai além das tradicionais provas classificatórias.

Para que o jogo possa desempenhar a função educativa, é necessário que este esteja pensado e planejado dentro de uma proposta pedagógica. Na verdade, esta não é a prática mais utilizada na escola, pois, atualmente, o jogo ainda é usado nos espaços menos nobres, em horários livres, no recreio, para descansar e logo após retomar as atividades sérias, exatamente como preconizavam as teorias sobre o jogo do século passado. O jogo na escola desenvolvido desta forma representa apenas *modismo*, pois nesse caso, a preocupação não se direciona para a qualidade do aprender brincando, mas para a quantidade de jogos oferecidos. Esta concepção que considera o jogo apenas como recreação, embora seja também importante, porque desenvolve a ludicidade, não gera a construção do conhecimento, que é a função principal da escola.

A ludicidade, hoje, direcionada tanto para crianças, jovens ou adultos, em diferentes instituições, como escolas, empresas, universidades, hospitais, tem que ser tratada com cientificidade para poder ser um fator de transformação.

Com base nessas premissas é que profissionais de destaque, com experiência comprovada, foram convidados a participar do 5º Encontro Sul-brasileiro sobre Brinquedotecas, deixando suas contribuições, com as quais organizamos este livro que ora socializamos na expectativa de contribuir para o avanço da ludicidade como ciência.

## **Referências bibliográficas**

ANTUNES, Celso. *Alfabetização emocional*. São Paulo: Terra Editora, 1996.

- \_\_\_\_\_. *A grande jogada*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Inteligência emocional na construção do novo eu*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- GARDNER, Howard. *A criança pré-escolar: como pensa e como a escola pode ajudá-la*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- \_\_\_\_\_. *Inteligências múltiplas: a teoria na prática*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1995.
- GOLEMAN, Daniel. *Inteligência emocional, a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- GRAMIGNA, Maria Rita. *Jogos de Empresa e Técnicas Vivenciais*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MIRANDA, Roberto Lira. *Além da inteligência emocional*. Rio de Janeiro: Campus, 1997.
- NEGRINE, Airton. *Terapias Corporais: a formação pessoal do adulto*. Porto Alegre: Edita, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Será que brincar é coisa de criança? Informagab*, v. 2, jan./mar., Santa Maria, p. 1-6, 1998.
- SANTIN, Silvino. *Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. Porto Alegre: Edições EST/ESEF, 1994.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos (Coord.). *Brinquedoteca: sucata vira brinquedo*. 2 ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- \_\_\_\_\_. (Org.). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- SANTOS, S. M. P.; CRUZ, D. R. M.; SILVEIRA, M. J. M. et al. *O lúdico na formação do educador*. 2 ed. Petrópolis, Vozes, 1997.
- SANTOS, S. M. P.; CUNHA, N. H. S.; KISHIMOTO, T. M. et al. *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 1997.
- SANTOS, S. M. P.; CRUZ, D. R. M. *Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche*. Petrópolis, Vozes, 1999.