

4. PARA ALÉM DA PEDAGOGIA DA ANIMAÇÃO

Soubéssemos nós adultos preservar o brilho e o frescor da brincadeira infantil, teríamos uma humanidade plena de amor e fraternidade. Resta-nos, então, aprender com as crianças.

Monique Deheinzelin

Para enriquecer mais o trabalho a respeito da importância da ludicidade na infância, Marcellino (2004), autor do livro *Pedagogia da Animação*, faz uma análise do quanto o lúdico, criança, lazer e escola estão atrelados ao processo educativo de um indivíduo, considerando a importância do componente lúdico da cultura para o processo de formação escolar do mesmo. São esses os pontos centrais de seu trabalho, levando em conta o lazer e a manifestação da ludicidade. Para o autor, a escola deve ser aceita pelos educadores como algo que está vinculado à sociedade a qual os cerca. Para tal, usa o lazer atrelado à educação, na busca de construir uma base para a nova proposta de construção social, onde o espaço para a realização do lazer possa ser reconhecido como fator importante e que deve ser ressaltado nas questões sociais e educacionais. Como base que sustenta essa proposta educacional está o lazer, a escola e o processo educativo em uma relação de interdependência entre si.

Com a evolução social das camadas populacionais, percebeu-se que a manifestação pelo lúdico se tornou algo mais intenso. O lazer conquistou seu espaço entre as diversas atividades sociais das pessoas, se fazendo presente em todas as fases de seu desenvolvimento. Com a importância destinada ao lúdico na sociedade o mesmo passou a fazer parte da cultura em suas diversas formas de manifestação. Desta maneira, leva-se em consideração a realização da ludicidade no processo de formação da criança.

A primeira manifestação de ludicidade na cultura social data desde os primórdios da formação do homem, estando vinculado às obrigações sociais e de trabalho. Um espaço onde as possibilidades de criação e escolha predominavam na busca do lazer. Já no Brasil, de acordo com Marcellino (2004), as reivindicações sociais no que diz respeito à vivência do componente lúdico da cultura, só começaram a ganhar

maior força nas primeiras décadas deste século. O lazer é aqui entendido como “um campo de atividades, com possibilidades de gerar valores que ampliem o universo de manifestação do brinquedo, do jogo, da festa para além do próprio lazer” (MARCELLINO, 2004, p.35).

E devido a essa possibilidade de manifestação que o mesmo é encarado não como uma atividade de mero passatempo, ou a utilização do tempo livre para se fazer coisas não produtivas, possibilitando ao ócio, mas sim, deve e pode ser aproveitado para atividades produtivas, prazerosas e muito educativas.

Marcellino (2004, p.67) pontua que:

deve-se levar em conta ainda, que se o conteúdo das atividades de lazer pode ser altamente educativo, também a forma como são desenvolvidos abre possibilidades pedagógicas muito grandes, uma vez que o componente lúdico, com seu faz-de-conta, que permeia o lazer, pode se constituir nessa espécie de denúncia da realidade, à medida que contribui para mostrar, em forma de sentimento a contradição entre obrigação e prazer.

Desta forma, baseando nesses princípios, o lazer se torna uma ferramenta educacional na busca de ampliar os conhecimentos através das diversas manifestações lúdicas que podem ser utilizadas em sala.

A vivência do componente lúdico da cultura é aqui considerada como manifestação utópica no que diz respeito à educação. É a busca de uma nova forma de organização social, valorizando e proporcionando lazer e sua expressão de liberdade. Marcellino em seu livro cita Veblen, quando o mesmo se refere ao lazer como prática propicia ao ócio. Para esse autor, o ócio:

[...] significa simplesmente tempo gasto em atividade não produtiva, gasta-se o tempo de modo não produtivo: primeiramente por um sentimento de indignidade do trabalho produtivo e, em segundo lugar para demonstrar a capacidade pecuniária de viver uma vida inativa. (MACCELLINO, 2004, p. 39).

Porém diferentemente desse tempo dedicado ao ócio, o lazer abre possibilidades privilegiadas para a aquisição e vivência de valores. Valores esses que possibilitam por sua vez, a abertura de caminhos para mudanças sociais, morais e culturais. Mudanças necessárias e importantes ao surgimento da nova proposta educacional.

Esse tempo dedicado ao lazer entre as pessoas serve também para os encontros formais e informais entre as mesmas, favorecendo, por conseguinte, as trocas, os vínculos afetivos e as diversas formas de relações interpessoais, além de se transformar em um forte aliado educacional, facilitando o processo de aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos, é antes de qualquer coisa uma forte contribuição na criação e vivência da cultura.

Desta maneira ressalto a importância do componente lúdico da cultura manifestado no lazer e sua relevância atrelada à educação principalmente na infância quando se dá início ao processo de formação. Sabe-se que o lúdico tem relevância considerável na aquisição da aprendizagem e nas formações físico e psicológica de uma criança. Porém com as análises obtidas da sociedade como um todo, principalmente no que se refere à criança, percebemos que a mesma, ao decorrer do tempo, está vivenciando o furto das possibilidades de expressões lúdicas na sua infância.

Essa ocorrência está sendo notada, principalmente, devido à instrumentalização da cultura feita pela sociedade burguesa, desconsiderando a criança como tal e não delegando a mesma seu reconhecimento como produtora de cultura. Outro fator importante a ser considerado é que na maioria das grandes cidades, as crianças estão perdendo cada vez mais tempo e espaço para vivenciar sua infância como deve. Tempo e espaço para simplesmente viver e ser criança.

Infelizmente, o que está sendo observado com maior frequência, é que essa mesma sociedade, em nome de um futuro promissor, está impossibilitando a criança de viver sua faixa etária, de viver seu presente, de aproveitar todas as possibilidades lúdicas feitas especialmente para tal.

O lúdico, tão fundamental na infância, está sendo furtado das próprias crianças, sem ser levado em consideração, que esse furto, tem implicações prejudiciais para sua formação. E de acordo com o autor, um dos fatores preponderantes que favoreceram esse furto, é a própria visão que a sociedade tem da criança, apenas uma “promessa”, um adulto em potencial, em que se deve investir. Outro ponto favorável ao furto do lúdico na infância é a necessidade, de uma parcela menos favorável da sociedade brasileira, de trabalhar. Desta maneira, ocupando seu tempo com

atividades que não se enquadram na sua condição. Ainda nessa problemática, Marcellino destaca que

A preparação para um futuro de “vencedor” ou a exploração como mão-de-obra barata, não apenas furtam o lúdico da vida das crianças, como exigem uma nova postura quando à aplicabilidade do termo lazer à infância, uma vez que o brinquedo, o jogo, o divertimento, passam a ser vivenciados, desde muito cedo, quase que somente por oposição a essas “obrigações”. Talvez em outro país a infância possa ser realmente, o reino da “não- obrigação”. Mas no nosso país, até mesmo o compromisso com a batalha pela sobrevivência, torna impossível a vivência descompromissada da faixa etária infantil (MARCELLINO, 2004, p.64).

A sociedade precisa respeitar o direito da criança à alegria, o prazer e ao brincar, todos fundamentados pelo componente lúdico da cultura sustentando uma participação efetiva e produtora de cultura. Alguns argumentos importantes embasam a necessidade que a criança tem em vivenciar o lúdico. E um desses argumentos está fundamentado no prazer e alegria proporcionados pelo jogo, brinquedo e a brincadeira, todos envolvidos no processo de formação de uma criança. Outro fato é que através do brinquedo e da brincadeira, a criança tem a possibilidade de viver sua faixa etária e contribuir ativamente com sua formação e inserção social.

Ainda em relação ao furto do lúdico na infância, a escola também contribuiu com sua participação nesse processo, principalmente quando se trata da cultura infantil. As escolas, raramente consideram as atividades lúdicas como deveriam ser consideradas. O que vem ocorrendo são as atividades meramente com fundo educativo, esquecendo das realizações que os brinquedos, os jogos, as festas podem proporcionar e enriquecer o aprendizado da criança. A aquisição da aprendizagem é muito importante no desenvolvimento da criança, porém sabe-se que uma escola fica incompleta sem o lazer e suas formas de manifestações lúdicas. Precisa ser levando em consideração a cultura da criança em todos seus aspectos. Não existe uma criança a ser educada, mas sim várias crianças, cada uma com sua particularidade.

Pedagogia da Animação é a nova proposta pedagógica desenvolvida através dos entraves existentes relacionados à educação e como modelo da mesma, baseados na cultura da criança. Educação feita por ela e para ela. O lazer e o processo

educativo estão como base que sustenta esse novo conceito, esse novo “jogo”, trilhando novos caminhos. Nessa nova proposta defendida por Marcellino, a criança é vista e valorizada como agente ativo de seu processo educativo, e a vivência do lúdico, é entendida como valorização da cultura dessa criança. A escola vem se apresentando como espaço de ruptura com os elementos que realmente significam para as crianças e com os quais ela já está familiarizada. A escola precisa valorizar a cultura da criança exaltando além de sua cultura, mas elementos lúdicos, elementos esses que por muitas vezes são esquecidos do cotidiano escolar.

Para o autor, a educação além de ser conhecimento é reconhecimento, portanto, dessa perspectiva, é necessário não desvincular a cultura de um povo da ação educativa. Precisam estar sempre unidas na concretização de uma ação educativa completa. A nova proposta educacional defendida aqui neste trabalho esta baseada em uma escola que esteja preocupada não apenas com o conteúdo didático a ser aplicado, mas sim preocupada com uma educação mais generalizada, comprometida com a formação da sociedade como um todo e, para tal é necessário que toda a escola esteja comprometida em valorizar levando em consideração o contexto cultural infantil, a criança no inicio de seu processo escolar. Portanto é devido a essa problemática envolvida a educação da criança que Marcellino fundamenta e defende a sua proposta de “pedagogia da animação

Com relação, de modo específico, ao inicio do processo de escolarização, ao enfatizar a importância do respeito à cultura da criança, anterior e concomitante à atividade escolar, não significa a negação do valor da escolarização; mas prega a necessidade de transformação da escola, a partir dos fundamentos de sua ação, tendo a orientá-la uma nova filosofia. Não deixa de considerar a inserção da escola dentro de uma sociedade, e assim leva em conta a transformação necessária, não deve e não pode ficar restrita a ela. Pelo contrario, prega exatamente a vinculação processo educacional/processo cultural, levando em conta a cultura na sociedade como um todo (MARCELLINO, 2004, p.100).

Desta forma, a escola ao negar o componente lúdico da cultura infantil, ao mesmo está contribuindo com a manutenção dessa postura domesticadora da escola. A pedagogia da animação se fundamenta no entendimento de uma escola mais aberta, onde o espaço para as manifestações lúdicas estejam sempre presentes no desenvolvimento da criança. Portanto, é assim vista como uma preparação para

uma sociedade do movimento, do ânimo, do prazer, da alegria proporcionados pelo prazer no fundamentado no lazer.

Recupera o lúdico pelas escolas é trabalhar a perspectiva de mudança da nova ordem social com vistas a trabalhar um futuro com base no presente. E para que essas mudanças ocorram no âmbito educacional, é extremamente relevante que o professor, agente atuante nesse processo, também esteja aberto a essas mudanças. Sendo necessário entender o ensino como um brinquedo em pleno movimento. Infância é movimento, alegria, brinquedo, lúdico. Apagar esse movimento da vida de uma criança é negar-lhe o seu próprio crescimento e desenvolvimento, ou seja, é excluí-la do seu processo de formação, espaço onde a mesma é agente atuante e participativo. É dessa forma que a educação precisa ser vista e aceita pela sociedade, como uma proposta de inovação e mudança trabalhando não com perspectiva de futuro, mas sim bases sólidas no presente, presente esse que precisa ser englobado a criança como um todo, agente atuante do seu próprio processo cultural e social, e a escola, mediadora desse processo, levando em consideração todos os aspectos que envolvem a formação da criança: educacional, social e cultural. Estando o lazer inserido nesse processo, baseado na capacidade de criação e recriação, manifestados no componente lúdico da cultura.