A BRINCADEIRA NOTURNA COMO POSSIBILIDADE DE APRENDIZAGEM

Cae Rodrigues¹, Ricardo Peixoto Stevaux², Matheus Oliveira Santos³.

RESUMO

O presente estudo baseia-se nas possibilidades de ensino e aprendizagem em atividades noturnas de caráter lúdico-pedagógicas. Essas atividades caracterizam-se como brincadeiras noturnas envolvendo personagens que contextualizam uma história previamente elaborada, que são frequentemente realizadas em acampamentos e colônias de férias. O objetivo do presente estudo foi verificar as aprendizagens advindas de uma brincadeira noturna realizada em um clube de campo da Cidade de São Carlos-SP. Buscando atingir o objetivo proposto, essa pesquisa, de caráter qualitativo, utiliza um estudo de caso, permitindo uma análise profunda e holística do fenômeno em estudo. Trata-se de uma brincadeira noturna com a temática central baseada em histórias e personagens da mitologia grega. Participaram da atividade crianças de 7 a 12 anos que frequentavam a colônia de férias do clube. A análise dos dados foi realizada partindo da observação sistemática direta da prática e de registros fotográficos e de filmagem. Entre as manifestações observadas durante a prática desse estudo podemos citar o despertar da curiosidade, a aprendizagem participativa, a união e proteção dos participantes mais velhos aos mais novos, o respeito com os personagens, a resolução reflexiva dos problemas apresentados e a construção conjunta do diálogo entre personagens e crianças na decisão sobre o desfecho da atividade, envolvendo questões relevantes, na constituição da relação ser-humano-mundo na realidade contemporânea.

Palavras chave: Brincadeira noturna, aprendizagem, jogo.

ABSTRACT

The present study is based on the possibilities of teaching and apprenticeship on nocturnal activities of ludic-pedagogic character. These activities are characterized as nocturnal games involving characters that contextualize a previously elaborated story, frequently realized in vacation camps. The objective of the present study was to verify the apprenticeships resulted from a nocturnal game that took place in a country club of the city of São Carlos (São Paulo, Brazil). To reach the proposed objective, this research, of qualitative character, uses a "case study", allowing a deep and holistic analysis of the phenomenon in study. It makes reference to a nocturnal game with the central theme based on stories and characters of the Greek mythology. Seven to twelve year old children that were frequenting the vacation camp participated in the activity. The analysis of the data was realized taking into consideration the direct systematic observation and photographic and filming recordings of the activity. Some of the observed manifestations during the practice of this study we can point out are provocation of curiosity, participative apprenticeship, union and protection of the older participants in relation to the younger, respect for the characters, reflexive resolution of presented problems and joint construction of the dialog between characters and children in the decision of the ending of the story, involving relevant questions regarding the constitution of the human-world relation in contemporary life.

Key words: Nocturnal game, apprenticeship, game.

INTRODUÇÃO

Em nossa cultura, a noite sempre foi mistificada como cenário para o desconhecido e o enigmático. A simples exploração da noite se torna uma aventura instintiva, provocando a observação e a imaginação dos participantes. Por essas razões, as brincadeiras noturnas, que se caracterizam como jogos realizados durante o período da noite envolvendo personagens que contextualizam uma história previamente elaborada, são sempre as mais esperadas pelos participantes em eventos como acampamentos ou colônias de férias.

Porém, para que este momento seja aproveitado como um espaço de aprendizagem, a dinâmica da atividade e o papel dos educadores envolvidos são de essencial importância. Para estimular o caráter

lúdico, os personagens devem ser bem caracterizados, e o cenário da atividade deve ser bem elaborado. É também essencial que a história e os personagens sejam coerentes com a temática trabalhada, pois os participantes assimilam os conteúdos da brincadeira. Desta maneira, a brincadeira noturna pode tornar-se mais do que simplesmente uma atividade de entretenimento (atividade pela atividade), podendo assumir um papel importante no desenvolvimento reflexivo das crianças e dos monitores que participam ativamente do processo.

O objetivo do presente estudo foi verificar as aprendizagens advindas de uma brincadeira noturna realizada em um clube de campo da Cidade de São Carlos-SP. A brincadeira noturna realizada teve sua temática central baseada em uma história que envolveu personagens da mitologia grega. Participaram da atividade crianças de 7 a 12 anos que frequentavam a colônia de férias do clube. Entre as manifestações observadas durante a prática desse estudo podemos citar o despertar da curiosidade, a aprendizagem participativa, a união e proteção dos participantes mais velhos aos mais novos, o respeito com os monitores e com os personagens, a resolução reflexiva dos problemas apresentados e a construção conjunta do diálogo entre personagens e crianças na decisão sobre o desfecho da atividade, envolvendo questões relevantes na constituição da relação ser-humano-mundo na realidade contemporânea.

CONSIDERAÇÕES SOBRE “O JOGO” E A SUA DINÂMICA DE PARTICIPAÇÃO

O jogo está de tal forma associado à nossa existência que pouco paramos para refletir em seu significado. Mas o que seria o jogo? Segundo Bueno, o jogo pode ser caracterizado como “1. atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho de tempo. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento. 3. Passatempo ou loteria sujeito a regras e no qual, as vezes, se arrisca dinheiro. 4. regras que devem ser observadas quando se joga [...]” (1992, p.377). Já para Huizinga, o jogo pode ser definido como:

uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador, uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade, que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscrito, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual (1980, p.23).

Nosso interesse nesse estudo não está propriamente no jogo, mas sim no jogar, visto que a reflexão que se busca não é sobre algo que existe por si só, mas sobre a ação de um sujeito, caracterizada por aspectos marcantes, buscando-se visualizá-los e discuti-los. Jogar por jogar, pelo prazer de competir, pela possibilidade de vitória ou derrota, ou, talvez, simplesmente participação em uma dada situação. A princípio, visto dessa forma, ao jogar não se produz nada, não se almeja nada além do triunfo sobre o adversário (no caso do jogo competitivo), ou a representação de um papel (para os jogos dramáticos), tudo em busca do prazer contido na participação. É fundamental que a ficção do jogo, assim como o divertimento que é explorado nas atividades estudadas, prevaleça sobre a obstinação de vencer ou do trabalho de representar. Para Caillois,

É indiscutível que o segredo, o mistério, o travestir, enfim, se prestam a uma actividade de jogo, mas convirá acrescentar desde já que essa actividade se exerce necessariamente em detrimento de segredo e do misterioso. Ela expõe-no, publicita-o e, de certa forma, gasta-o. Numa palavra, tende a retirar-lhe sua característica mais essencial. Pelo contrário, quando o segredo, a máscara, o disfarce cumprem uma função sacramental, podemos estar certos de que aí não há jogo, mas instituição. Tudo que é, naturalmente, misterioso ou simulacro está próximo do jogo. Mas é também preciso que a componente de ficção e de divertimento prevaleça, isto é, que o mistério não seja venerado e que o simulacro não seja início ou sinal de metamorfose e de possessão (1990, p.24).

A espontaneidade e o prazer ao praticar a atividade é uma condição existencial para o lazer. Além do que, o jogo pede que os participantes se entreguem à dinâmica, se envolvam e, para tanto, torna-se fundamental que se tenha iniciativa para desenvolvê-lo. O desenrolar do jogo depende da iniciativa de seus protagonistas.

Para Marcellino, “(...) apesar da polêmica sobre o conceito, a tendência que se verifica na atualidade entre os estudiosos do lazer é no sentido de considerá-lo tendo em vista os dois aspectos – tempo e atitude” (2001, p.8). O jogo está associado a uma fuga do cotidiano, já que seus participantes passam a vivenciar uma situação que não faz parte da sua vida cotidiana, mesmo que se jogue todos os dias. Assim mesmo, não é possível desmembrar o momento do jogo da vida do sujeito que o pratica. A vida não para no momento do jogo, pois enquanto se joga se vive. O que muda é a atitude daquele que joga, pois ele se dispõe a uma prática que contribui para ampliação de situações diferenciadas das situações cotidianas. Então, o jogo pode ser visto como um momento isolado, tendo suas resultantes consideradas apenas naquela situação, durante a partida, ou a brincadeira.

O sujeito que participa da dinâmica se expõe a uma nova situação, na qual não é diferenciado por valores externos ao jogo, como condições sociais, raça, credo, etc. Essa prática rompe com barreiras sociais, possibilitando aos praticantes desprenderem-se de preconceitos, proporcionando a eles uma oportunidade de vivenciar uma situação, talvez, mais igualitária. Dessa maneira, pode-se considerar que o jogo torna-se um momento único para serem trabalhados conteúdos e conceitos com crianças e adultos, já que ambos podem ser participantes dessa prática.

O JOGO COMO POSSIBILIDADE DE DESENVOLVIMENTO DO INDIVÍDUO E SEUS ASPECTOS EDUCACIONAIS

Como comentado anteriormente, o jogo apresenta uma situação aos seus participantes que não pertence à vida cotidiana, pois as consequências da dinâmica são consideradas apenas na situação de jogo. No contexto criado para a dinâmica de um determinado jogo, seus participantes são coadjuvantes de um drama que será desenvolvido do início ao fim, e o papel que cada personagem deverá representar será marcado pelas regras do jogo, que devem ser conhecidas por todos os participantes. Dentro dos limites das regras, o jogador se deleita a criar seu repertório de ações e movimentos a fim de ter o melhor desempenho possível dentro daquela dinâmica.

Esse distanciamento do universo real traz novas possibilidades para aqueles que se entregam ao jogo. No caso de uma simples “pelada” (jogo de futebol com regras flexíveis), o jogador que participa da partida pode imaginar que, naquele momento, é um craque de algum time profissional de renome, pode imaginar que a partida se realiza num estádio monumental famosíssimo, ou até mesmo o contrário pode satirizar narrando a partida referindo-se a sua equipe como se ela fosse uma das piores, chamando seus companheiros pelo nome dos piores atletas da liga. Enfim, a imaginação está liberada para sair do real, para assumir outras personalidades.

Essa liberdade de criação que o jogo proporciona é importantíssima para o desenvolvimento da criança e do adulto, pois é um momento em que a oportunidade de imaginar e de criar lhes é possível. Esse universo de opções e de ferramentas para soluções de problemas que os jogos proporcionam possibilita aos jogadores criarem diferentes soluções para um mesmo problema. O indivíduo exercita sua capacidade de tornar as ideias mais versáteis, podendo refletir em sua vida cotidiana. Portanto, criar, imaginar, sugerir, liderar, são elementos que o jogo pede ao jogador.

Para o educador que acompanha esse processo, é fundamental entender que esse é um processo de criação que dependerá de sua interação. Para Freire (2005), a relação educador/educando depende de uma interação muito sutil, em que prevaleça o respeito pelo outro. Dessa maneira,

Ensinar e aprender são assim momentos de um processo maior – o de conhecer, que implica re-conhecer. No fundo o que eu quero dizer é que o educando se torna realmente educando quando e na medida em que *conhece*, ou vai conhecendo os conteúdos, os objetos cognoscíveis, e não na medida em que o educador *vai depositando* nele a descrição dos objetos, ou dos conteúdos (2005, p. 47).

É preciso permitir a experiência. Considerar que o educando e o educador são aprendizes de um conteúdo que não é fechado, mas está sempre em transformação. Educar perpassa, ainda, pela forma que se ensina. Antes de educador, o indivíduo que educa possui uma história de vida e carrega consigo uma visão do mundo. É importante que se tenha opinião sobre as coisas, que se tenha princípios e que se zele por eles, mas é fundamental que o educador saiba respeitar os princípios do educando, para minimizar o “moldá-lo”, e maximizar o “deixá-lo moldar-se”. Todos estamos em formação, e nos recriamos o tempo todo, reflexivos ou alienados.

Não há como não repetir que ensinar não é a pura transferência mecânica do perfil do conteúdo que o professor faz ao aluno, passível e dócil. Como não há também como não repetir que, partir do saber que os educandos tenham não significa ficar girando em torno deste saber. Partir significa pôr-se a caminho, ir-se, deslocar-se de um ponto a outro e não ficar, permanecer. Jamais disse, como às vezes sugerem ou dizem que eu disse, que deveríamos girar embevecidos, em torno do saber dos educandos, como a mariposa em volta da luz. Partir do 'saber de experiência feito' para superá-lo não é ficar nele (FREIRE, 2005, p. 70).

É fundamental que o educador, ao acompanhar o aprendiz numa dinâmica, permita esse processo sem interferir a ponto de inibir o contexto. Um exemplo disso pode ser a criação das regras do jogo, pois são elas que serão os fatores limitantes daquela prática. Elas devem fazer sentido, ter significado aos jogadores. Ao educador cabe a tarefa de proporcionar um ambiente saudável e formador para que essa situação se desenvolva.

O ESTUDO DE CASO: “O SONHO DE PROMETEU”

Para atingir os objetivos propostos, essa pesquisa possui caráter qualitativo. Segundo Bogdan e Bigklen (1994), a pesquisa qualitativa envolve a obtenção de dados descritivos obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes. Um estudo de caso será utilizado nessa direção, permitindo uma análise profunda e holística do fenômeno em foco. Bogdan e Bigklen (1994) definem estudo de caso como a observação detalhada de um contexto ou indivíduo, de uma única fonte de documentos ou de um acontecimento específico. Gil completa essa definição afirmando que é um “*estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira que se permita o seu amplo e detalhado conhecimento, tarefa praticamente impossível mediante outros delineamentos de pesquisa*” (1991, p.58). A análise dos dados foi realizada partindo da observação sistemática direta da prática e de registros fotográficos e de filmagem.

A metodologia utilizada para a coleta de dados para o presente estudo foi o desenvolvimento de uma brincadeira noturna na colônia de férias de um clube na cidade de São Carlos, com a temática central baseada em histórias e personagens da mitologia grega, denominada “O Sonho de Prometeu”. Algumas considerações importantes foram relevadas anteriormente à execução da atividade, entre elas a participação conjunta de toda a monitoria na elaboração e execução do jogo, o sigilo sobre a temática da atividade em relação aos participantes da colônia, a veracidade do conteúdo histórico-mitológico apresentado, a preocupação com a decoração dos ambientes e caracterização dos personagens e a atenção com a faixa etária participante.

A atuação conjunta da monitoria participante da colônia de férias é um dos principais pontos para o sucesso de uma brincadeira noturna. Quando o monitor faz parte ativamente do processo de construção da atividade ele não só conhece detalhadamente a dinâmica de execução da brincadeira, mas prima pelo seu sucesso. Para tanto, foram realizadas diversas reuniões com a presença de todo o corpo de monitores da colônia de férias para decidir-se, em consenso, a temática geral da atividade, a dinâmica de execução e os personagens. Além disso, no dia da execução da brincadeira, todos os monitores estiveram presentes para a construção e decoração dos ambientes e caracterização dos personagens (todas as fantasias e máscaras utilizadas na atividade foram desenhadas e construídas pelos monitores).

Outro ponto importante para o sucesso da atividade é o sigilo sobre a temática da atividade em relação aos participantes da colônia (crianças). A brincadeira noturna é um dos acontecimentos mais esperados da colônia de férias, e o elemento da surpresa é importante para que isso aconteça. Nesse sentido, o suspense em relação à temática da atividade é muito importante, instigando a curiosidade dos participantes e criando uma expectativa que poderá facilitar o despertar do entusiasmo pela temática da brincadeira. Esse clima de suspense, aliado ao misticismo cultural que o ser humano atribui à noite, possivelmente abrem as portas para que a atividade noturna seja uma experiência que desperta os sentidos e provoca a atenção, elementos essenciais para uma situação de aprendizagem.

Se a brincadeira noturna é uma das atividades mais aguardadas da colônia de férias e se pode ser uma situação diferenciada de aprendizagem é, também, em consequência do lúdico. Para Mukhina,

A atividade lúdica influencia a formação dos processos psíquicos. No jogo desenvolve-se a atenção ativa e a memória ativa da criança. Enquanto brinca, a criança se concentra melhor e lembra mais coisas do que nos experimentos de laboratório. O objetivo consciente da criança em concentrar-se e recordar manifesta-se sobretudo e da melhor forma no jogo. As próprias condições do jogo obrigam a criança a concentrar-se nos objetos presentes na situação lúdica, no conteúdo das ações e no argumento que interpreta (...). O jogo é o fator principal para introduzir a criança no mundo das ideias (1996, p.164).

Porém, para que esse potencial lúdico seja adequadamente manifestado, é de fundamental importância que a construção dos ambientes e a caracterização dos personagens propiciem uma experiência mais próxima possível do real. Em outras palavras, o ambiente criado deve ser suficientemente bem elaborado para que a criança possa incorporar a brincadeira como uma experiência lúdica. Por exemplo, na brincadeira noturna “O Sonho de Prometeu”, elaborada segundo os objetivos desse estudo, os personagens foram caracterizados com máscaras e fantasias dos deuses e monstros da mitologia grega, e foi construído um labirinto no bosque do clube com plástico por onde as crianças teriam que passar e enfrentar o Minotauro. Essa caracterização transforma a brincadeira noturna num verdadeiro teatro, no qual as crianças podem participar ativamente.

Para que a brincadeira noturna possa ser um espaço de aprendizagem, dois outros pontos merecem atenção. Primeiramente, o conteúdo apresentado e as reflexões estimuladas devem ser coerentes com a faixa etária participante da atividade. Nesse sentido ainda há a preocupação com o misticismo cultural em relação aos monstros da atividade e sua relação com o medo da criança. A brincadeira noturna pode ser uma excelente oportunidade para se trabalhar com esse conceito delicado, o medo, se o conteúdo e a dinâmica dos monitores forem condizentes com a faixa etária participante. Ainda é preciso atenção para os indivíduos que, dentro de um grupo, apresentam personalidade diferenciada e requerem atenção especial. Uma prática importante nesse trabalho de “familiarização com o medo” por parte das crianças é a “desmistificação” no final da atividade, momento no qual os personagens (monitores) retiram as máscaras e desfazem as fantasias na frente das crianças e conversam sobre a atividade.

O outro importante fundamento da brincadeira noturna é a veracidade do conteúdo histórico apresentado. É essencial que a história e os personagens sejam coerentes com a temática trabalhada. Por exemplo, se a temática trabalhada for mitologia grega, os personagens e o cenário devem ser coerentes com a história da mitologia grega.

Após essas considerações, e de estudo prévio de algumas histórias da mitologia grega, foi elaborada e desenvolvida a atividade “O Sonho de Prometeu”. O objetivo principal do jogo baseava-se em auxiliar Prometeu na criação do homem. Para tanto, os participantes deveriam encontrar os elementos fundamentais para essa tarefa, juntamente com os valores que o homem deveria possuir em sua essência (amor, fraternidade, compaixão, etc.). Todos esses elementos e valores se encontravam com os personagens do jogo, deuses e figuras da mitologia grega. Quando todas as equipes conseguiram coletar seus respectivos elementos e valores, se encontraram para finalmente executar a tarefa principal: a criação do homem. Foi nesse momento que apareceu Zeus, pedindo para que os participantes não criassem o homem, pois este seria o principal responsável pela futura degeneração da vida no planeta. Por outro lado, Prometeu debatia com argumentos favoráveis à criação do homem, justificando-se nos valores encontrados no decorrer da brincadeira. A decisão final ficou para os participantes, que, após longo e interessante debate, decidiram, por consenso, pela criação do homem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: A PARTICIPAÇÃO NA HISTÓRIA CONTADA

Durante toda a atividade alguns pontos discutidos nesse trabalho puderam ser observados. O despertar da curiosidade pela brincadeira, primeiramente pela expectativa durante toda a colônia de férias sobre o tema que seria abordado e, no dia da atividade, pela caracterização dos espaços e dos personagens. A expectativa de a qualquer momento poder encontrar pela escuridão do clube uma figura da mitologia grega, a Medusa, o Centauro, o Ciclopes, deixava os participantes com todos os seus sentidos em alerta, observando cada detalhe que acontecia a seu redor. A reflexão cooperativa dos grupos para decifrar as pistas que os levariam ao próximo passo da brincadeira, a união e proteção dos participantes mais velhos aos mais novos quando os personagens apareciam, o respeito com os personagens, mesmo por parte dos indivíduos que tinham a clareza que se tratavam de monitores

fantasiados, a aprendizagem da história grega por meio de uma atividade participativa não escolar. Os participantes possivelmente nunca mais esquecerão que o Minotauro era o protetor do labirinto em Creta, pois vivenciaram esse conhecimento ativamente, entrando em seu labirinto (um dos espaços da atividade) e interagindo com o personagem.

Mas talvez o acontecimento mais marcante da brincadeira tenha sido o seu desfecho. Observar os participantes, primeiramente confusos quando Zeus indagou sobre a criação do homem, pedindo para que eles refletissem sobre o que faziam, mais confusos ainda quando Prometeu contrapôs as argumentações de Zeus justificando-se nos possíveis valores do ser humano, e, finalmente, tendo a oportunidade de refletir, dialogar, decidir em consenso sobre o destino da criação humana, ressalta a possibilidade do jogo enquanto instrumento educativo. Para os educandos, o jogo possibilitou a participação em uma experiência de aprendizagem lúdica. Para os educadores (monitores), a oportunidade de perceber que "*os caminhos que conduzem o homem ao saber são tão maravilhosos quanto o próprio saber*" (JOHANNES KEPLER, apud ALVES, 1993).

REFERÊNCIAS

ALVES, J.L. **Sabedoria**. São Paulo: Gaia, 1993.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em Educação**: Uma introdução à teoria e aos métodos. Porto (Portugal): Porto, 1994.

BUENO, F.S. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. 6ª ed. São Paulo: Lisa S/A, 1992.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

FREIRE, P. **Pedagogia da Esperança**: um reencontro com a pedagogia do oprimido. 12ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MARCELLINO, N.C. (org) **Lazer e esporte**: políticas públicas. Autores Associados, 2001.

MUCKINA, V. **Psicologia da Idade Pré-escolar**: um manual completo para compreender e ensinar a criança desde o nascimento até os sete anos. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

¹ Doutorando em Educação na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) / Membro do Núcleo de estudos de Fenomenologia em Educação Física (NEFEF) / Vice-Diretor Científico da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana (SPQMH).

² Licenciado em Educação Física pela UFSCar / Membro do NEFEF / Membro da SPQMH.

³ Mestre em Educação pela UFSCar / Membro do NEFEF / Diretor de Eventos da SPQMH.