

A LUDOCRIATIVIDADE PARA A BOA CONVIVÊNCIA

Rafael Correia Rocha¹

RESUMO: Este trabalho está engaiado na proposta das perspectivas educacionais dispostas pela Pedagogia da Expressão com o objetivo pautado no desenvolvimento do sujeito como autor do próprio processo educativo, tendo como meio propulsor a ação do lúdico e da expressão (artística, cênica, musical, recreativa e folclórica). Com esta metodologia pioneira, propõe-se uma solução para os conflitos comportamentais dos educandos, descritos como violentos e problemáticos. Do ensino fundamental de uma escola da rede estadual de Uberlândia (MG), quatorze jovens participaram, durante quatro meses, deste projeto articulado com a ONG AMAR (Associação de Mães e Amigos da Criança Adolescente em Risco) e a especialização em expressão ludocriativa da Universidade de Uberaba.

PALAVRAS-CHAVE: Violência. Ludocriatividade. Comportamento.

Ludocreativity for a good coexistence

ABSTRACT: This work is linked with the proposal of the educational perspectives studied by Pedagogy of Expression, with the goal supported on the individual development as author of the own educative process, having as motivation the ludic action and the expression (artistic, scenic, music, recreation and folkloric). Regarding this pioneering methodology, a considerable solution for the students behavior conflicts, described as violent and problematic. From the basic education at the state school in Uberlândia, fourteen young had participated during four months, of this project articulated with the ONG AMAR (Associação de Mães e Amigos da Criança Adolescente em Risco) and specialization in ludocreativity expression from University of Uberaba.

KEYWORDS: Violence. Ludocreativity. Behavior.

INTRODUÇÃO

O que é a AMAR?

A Associação de Mães e Amigos da Criança Adolescente em Risco (AMAR) age na defesa dos direitos da criança e do adolescente e tem reconhecimento internacional pelo trabalho que desenvolve. Foi fundada em 1998 como resposta à indignação de familiares dos internos da FEBEM (Fundação Estadual de Bem-estar do Menor) ante aos maus tratos sofridos pelos menores. Assim, o objetivo foi o de combater torturas (físicas e psicológicas) sofridas pelos jovens, assim como promover projetos de auxílio socioeducativo.

Inicialmente, o custeio da entidade era obtido em bazares, jantares e contribuições

¹ Mestrando em Educação pela Universidad de La Empresa, Montevideu, Uruguay (guiasdistribuidora@gmail.com).

voluntárias. A UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância) firmou, em 2002, um convênio que ampliou a área de atuação social e psicoterapêutica da AMAR. Esta parceria concede recursos para projetos periódicos em que são realizadas as seguintes ações:

- Oficinas de reflexão com familiares de adolescentes;
- Organização de eventos, manifestações e esclarecimentos em defesa dos direitos da criança e do adolescente, com o propósito de conscientizar a população;
- Utilização de diversos meios de comunicação para fazer denúncias;
- Participação de congressos, simpósios, debates, conferências e fóruns de defesa dos direitos da criança e do adolescente;
- Auxílio na constituição de novas entidades de direitos humanos que compartilhem os mesmos objetivos;
- Divulgação em seus projetos o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

Introdução à ludocriatividade

A primeira década do século XXI não apresenta grandes diferenças em relação ao modelo de educação tradicional proposto nos séculos XIX e XX. As mudanças relevantes são vistas mais claramente na pesquisa de conteúdos em que o educando do século presente, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) e do acesso a um número crescente de novas informações, sabe muito bem como e o que buscar, mas depois disso, o conteúdo fica estático, não chega a tornar-se um conhecimento significativo.

O pensamento crítico ainda está perdido, desta forma, é mais comum formar trabalhadores profissionais do que cidadãos pensantes. A metodologia tradicional é caracterizada por um ambiente em que o professor age como fonte única do saber, junto a seus pesados livros, retentor e transmissor do conhecimento, e o aluno é o receptor passivo das exposições reproduzidas anualmente de um saber que nunca fez parte dele.

Para vivenciar o processo de aprendizagem realmente funcional, significativa, consciente de valores, emoções, interações, expressões e práticas, além dos conteúdos formais, é necessário resgatar alguns elementos que foram ofuscados nessa sociedade tecnicista.

A expressão ludocriativa é uma metodologia apresentada como um processo de resgate do impulso lúdico, trazendo à tona a natureza do *Homo Ludens*, o homem que brinca, produzindo e não reproduzindo, como citou Johan Huizinga (2007).

De acordo com esta visão do brincar, Raimundo Dinello, em seu livro “Expressão Ludocriativa”.

reforça o pensamento acima descrito, como uma aprendizagem em que ocorre a contínua interação entre sujeitos, de forma que o educando saiba agir como autor da sua própria história, criando seus próprios conceitos, conforme interage e se expressa, utilizando-se das artes plásticas, cênicas, música, folclore e recreação.

Ao utilizar a arte como forma de expressão, o educando desenvolve um processo de construção. Mais que apenas socializar, ele interage com o grupo e essa interação é que permite o crescimento do indivíduo, do grupo e do entorno em que está inserido, manifestando os primeiros valores de cidadania consciente da rede de interdependência do meio humano e formando, assim, indivíduos que exercitam e se desenvolvem mentalmente, emocionalmente e socialmente com desenvoltura e criatividade.

Aplicação da ludocriatividade para a boa convivência

A educação é como o alimento que sustenta e une a sociedade, e por meio do processo educativo, o indivíduo compreende o que foi descrito por Jacques Delors (1998, p. 89), sobre “aprender a aprender”, “aprender a fazer”, “aprender a conviver” e “aprender a ser” – denominados pilares da educação moderna – “à educação cabe fornecer, de algum modo, os mapas de um mundo complexo e constantemente agitado e, ao mesmo tempo, a bússola que permite navegar através dele”.

Um resumo conciso destes fundamentos seria o termo “boa convivência”, sendo a melhor classificação da educação como interação entre indivíduos, experiências e conteúdos. Para chegar a esse fim, existe a necessidade de que educandos e educadores tenham a liberdade para conhecer, com mais propriedade, a si mesmos e seus companheiros neste processo.

O ensino tradicional pode ser classificado como unilateral e retentor do conhecimento, devido à transmissão de informações. Esta metodologia começou a gerar lacunas no desenvolvimento do ser humano.

As instituições tradicionais de ensino transferem a responsabilidade do comportamento dos educandos para a família, evitando se responsabilizar por isso, esquecendo que o ser humano é holístico e a escola tem que compreender e nutrir, em proporção adequada, essa demanda de sujeitos em formação, relacionando-se com a família e a comunidade.

Muitos educandos demonstram repulsa ao sistema avaliativo imposto, sentem medo e faltam justamente no dia da avaliação. Creem ser mais fácil a prova de recuperação e descreem dos professores.

A proposta metodológica inovadora, que aparece como sugestão para a desnutrição educacional, denominada “expressão ludocriativa” ou “pedagogia da expressão”, permite ao educando a responsabilidade pelo próprio desenvolvimento, gestando seu processo educativo e incentivando-o a ser autônomo com acompanhamento do educador. Desta forma, ocorre a interação entre sujeitos e entre sujeitos objetos com outros sujeitos, em um momento de transformação, criação e vivência da própria experiência de construção do conhecimento.

O principal argumento da expressão ludocriativa está no chamado “impulso lúdico”, traço natural entre os mamíferos como caminho comum para o processo de ensino-aprendizagem, permeado pelo campo da criatividade e das emoções. Para a manifestação deste impulso primário, é necessário vivenciar áreas de expressão humana (artes plásticas, música, folclore, recreação e artes cênicas).

Comparando o método tradicional com a pedagogia da expressão, percebem-se diferenças, melhor expostas em um ambiente escolar real. Assim, o projeto proposto foi cuidadosamente promovido pela AMAR, orientado por uma equipe multidisciplinar, formada por pedagogos, psicólogos e assistentes sociais, e conduzido em uma escola da rede estadual de ensino da cidade de Uberlândia, Minas Gerais.

Na instituição, constataram-se conflitos com alguns alunos diante da prática da educação tradicional. Entre as principais dificuldades, destaque para a violência, a evasão escolar, o desinteresse e a apatia em relação ao conteúdo e aos professores. A escola, no período de quatro meses do primeiro semestre de 2009, liberou duas aulas semanais para o projeto, embora argumentando que os alunos estavam “perdendo” tempo de conteúdo importante durante estes encontros.

O relato de experiência dos trinta e seis professores desta escola comprovou estresse, gritaria em sala, nervosismo e descrença no método tradicional e no desenvolvimento dos alunos, aparentando inimizade entre educadores e educandos.

A diretoria, consciente desta crise interna, tentou desenvolver um trabalho, com a expressão ludocriativa, com os chamados “alunos com problemas” em um processo de três meses. Foi selecionado, pela direção da escola, um grupo com quatorze adolescentes com idades entre 12 e 14 anos. Neste grupo, uma característica chave estava na desestruturação familiar. A alguns deles faltavam referência a valores ou limites, outros pareciam não ter o hábito de conversar com os pais, permanecendo por muitas horas fora de casa com amigos, em festas ou pela rua, admitindo o consumo de bebidas alcoólicas.

Uma característica comum ao grupo foi a agressividade entre eles. No espaço de atividades, havia muitas almofadas, constantemente arremessadas entre eles. A ação era vista como expressão de violência pelos professores, ao invés de canal para a expressão individual de incômodo ou desaprovção.

Valendo-se disso, o animador pedagógico propôs um jogo chamado “duelo de almofadas”, no qual os educandos dividiam-se em equipes de meninos e meninas para arremessar almofadas no campo adversário: o propósito era um dos lados ficar com o menor número de almofadas possível. Desta forma, todos os participantes poderiam brincar e interagir uns com os outros. Este simples jogo diminuiu as tensões em um ritmo gradativo, transformadas em expressão de alegria no contato com o outro.

Jogar contra o outro significa, ao mesmo tempo, encontrar um companheiro e brincar junto. Enfrento-o, mas é graças a ele que posso me expressar: nós agimos em interdependência e emulação. Ambivalência importante, no jogo, todo companheiro é, ao mesmo tempo, adversário; e todo adversário é companheiro. Essa é a diferença com o esporte, em que cúmplices e rivais são determinados de antemão. É por isso que no jogo e na brincadeira não existe a noção de derrota como no esporte, no qual a finalidade se encontra fora do próprio jogo (DINELLO, 1996, p. 23).

Ao iniciar um processo de desenho individual, proposto como forma de conhecer mais detalhadamente cada educando, de verificar como se sentem em relação à vida que têm, seus processos de desenvolvimento e criação, a partir de sua expressão artística, verificou-se um retrato fiel da pedagogia tradicional. Alguns educandos simplesmente copiaram seus desenhos de livros, provando o processo de reprodução já arraigado na escola. O mais comum foi encontrar desenhos pequenos em pedacos reduzidos da folha, o que pode ser expressão da baixa autoestima e insegurança de alguns.

Ao final do encontro, um dos educandos exclamou “agora é voltar pra aula, para copiar a matéria”. Neste primeiro contato, foi perceptível a comodidade do sujeito passivo que mantém o papel de reprodutor de conteúdo, sem ter “permissão” de criar algo genuinamente seu.

Estimulado pelo primeiro impulso do desenho individual, deu-se início ao desenho coletivo, desenvolvido a partir de algo definido em consenso pelo grupo. Debatido e votado de forma rápida e natural, o desenho coletivo resultou em uma bandeira que simbolizava a identidade daquele grupo. Os alunos, deixando de lado suas diferenças, começaram a visualizar possibilidades para o desenho coletivo ao pegarem um assento solto de uma cadeira para fazer a circunferência da bandeira – sinal claro de iniciativa do impulso lúdico no processo de criação.

Ao término da atividade, alguns educandos começaram a pintar suas mãos ou partes do corpo (unhas e pernas) com pequenos símbolos (corações, luas, estrelas) como manifestação de sua expressão individual.

Em outro dia de atividade, o animador pedagógico levou argila para a turma com a proposta de que os estudantes criassem algo que desejassem ou se identificassem, dando liberdade para a criação individual. Curiosamente, durante a aula, os alunos começaram a pintar os rostos com o barro de forma a homogeneizar, aceitar e “marcar” o grupo.

Também criaram alguns objetos que retrataram seus cotidianos ou significativos, como bonecos, máscaras e armas. É importante ressaltar que assim que criavam, imediatamente destruíam tais objetos, dizendo se sentirem envergonhados por suas criações, resultado provável das diversas repressões da expressão e da criatividade, que ocorrem há anos no espaço escolar.

Como as atividades foram registradas em fotos, o grupo pediu que fosse criado um painel para expor essas imagens.

Para outra atividade, o educador levou cartolinas e CDs para trabalhar um jogo musical, com o qual os jovens entraram em contato com músicas fora do repertório cotidiano.

No início do trabalho, os alunos, desmotivados por aulas estáticas dos professores anteriores, mostravam estar completamente sem estímulo para interagir com quaisquer novidades, então foi proposto um jogo de adivinhação em que o animador pedagógico cantava músicas de contextos variados e os educandos tentavam adivinhar o nome da música, compositor ou cantor. Quando acertavam, os alunos recebiam um reforço positivo de suas ações, quebrando o estímulo primário que tinham em sala de aula, onde toda ação de prazer era repreendida

por professores que não davam nenhum valor a suas participações. Durante o processo, o educador mudava as músicas de acordo com a dificuldade e facilidade dos educandos.

Enquanto a atividade acontecia, foi possível perceber uma presença sutil do impulso lúdico, pelo fato deles se entregarem a brincar por brincar, os jovens começaram a querer mudar as regras do jogo para torná-lo cada vez mais dinâmico e divertido. Ao final da atividade, foram construídos três painéis, expressando as caricaturas e as histórias de seus amigos da sala, o que constituiu uma espécie de folclore para aquele grupo.

Em outro encontro, por meio de um debate, foi exposto o assunto cinema e os educandos começaram a expor os gêneros de filmes que gostavam de ver: agressivos, de terror, comédia e desenhos animados. Com o objetivo de reforçar e esclarecer conceitos da boa convivência, os alunos, após decisão coletiva, assistiram ao filme “Tâmara”. A história da película se passa em um colégio, na qual a protagonista mostrava-se como uma menina excluída, por ser “diferente” dos demais. A garota tinha dificuldades de se relacionar com os amigos da escola e com o próprio pai, que era alcoólatra. Buscando ser ouvida, optou pela violência como uma forma de conquistar atenção. Justamente o processo difícil que o grupo descrito como agressivo passava na escola, um grande estado de crise em busca de aceitação.

Dos relatos individuais, destaca-se o caso de uma jovem, taxada por professores e colegas de sala como violenta e briguenta, após relatos de agressão física e verbal. Esta aluna convivia somente com a mãe, em um meio que transmitia a imagem que a violência era necessária para a pessoa ser respeitada.

O primeiro contato da aluna com o grupo e o ambiente pedagógico foi de desconfiança, por estar em um espaço diferente da sala de aula, associado por ela, de imediato, a uma detenção. Era como se ela sentisse ter sido excluída de sua sala por mau comportamento. Constantemente se colocava em postura de liderança, impondo sua vontade, pela força, sobre o grupo, agredindo, inicialmente, os que participavam da atividade. Sempre deixando claro o que queria e como era seu jeito de ser. Sua relação com os demais era distante e desconfiada. Entretanto, durante o trabalho de expressão ludocriativa com artes plásticas, a jovem demonstrou que todo aquele arquetipo de violência era uma casca protetora para uma menina participativa, criativa, com muita iniciativa e habilidade de liderança.

Durante o desenho coletivo começou a coordenar o grupo, transformando-o em uma equipe. Em outro momento, apresentou propostas inovadoras para o grupo: festas, filmes, comida etc.

O relato de uma educadora em relação à nova postura da garota, contrasta com a imagem anterior que tinha dela: “ano passado ela tinha me xingado na frente dos outros alunos, desde então, não conversamos mais, gerou uma certa inimizade, mas hoje, nem parece a mesma aluna que conheci, agora ela me ajuda na sala e conversamos como boas amigas” (Deponente 1).

No último mês de atividade, ainda existiam conflitos pessoais entre os educandos, brotados do núcleo familiar. É importante destacar que poucos pais foram buscar informações sobre seus filhos. Naquele espaço, era evidente a necessidade de interação com os familiares. Por mais que se tenha falado a respeito da participação dos pais e professores, ocorreu resistência de ambas as partes.

Uma mãe repudiou a nova metodologia e retirou o filho da atividade, argumentando que o educando conversava mais com os educadores do que com ela e isso tirava sua autoridade. Assim como repudiou a utilização de jogos educativos. Por várias vezes, essa mãe foi convidada a conversar sobre seu filho, mas não aceitou.

Em outro caso, uma mãe descreveu as mudanças de atitudes de sua filha, depois dela ter passado pelas atividades:

Até onde ela me conta, o trabalho que faz é muito bom. Ela fala que a deixa mais calma, pois, às vezes, na sala de aula ela fica muito estressada, por conta de muito barulho em sala de aula. Depois que ela começou a participar das atividades, ela anda faladeira, chega em casa contando tudo (Depoente 2).

Na proximidade das férias, foi proposto aos educandos que criassem as atividades do último dia do projeto. Eles vislumbraram a possibilidade de uma festa de confraternização. Também fizeram um pedido curioso: queriam trazer alunos de outras escolas para conhecer as aulas de expressão. Infelizmente, a escola, ainda presa a um currículo inflexível, não aprovou a realização da festa nos horários pré-programados para as atividades, argumentando diversas vezes que os alunos não estavam copiando a matéria nesses dias.

O processo vivenciado na expressão ludocriativa apresentou claramente o progresso com os educandos até o ponto de necessitar da participação de professores e pais, que infelizmente não estavam abertos a se expressar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao observar a utilização da metodologia ludocriativa e seus resultados inerentes, pode-se concluir que dar autonomia ao educando em um processo reflexivo de conscientização e significação do aprendizado, na construção do próprio saber conceitual e prático, permite-lhe tornar-se naturalmente um pesquisador, postura exigida somente no ensino superior.

Ao cultivar, desde o ensino fundamental, a mente ativa e curiosa, por meio da utilização constante do lúdico como canal de interação dos saberes individuais com os saberes coletivos, o indivíduo aprende a aprender de forma significativa, associando a experiência de vida ao conteúdo teórico. Por contínua observação, foi comprovada a fundamental importância da participação do conjunto família, comunidade e escola para o desenvolvimento integral deste processo educativo. Desta maneira, a proposta da Pedagogia da Expressão parece ser um instrumento completo que proporciona uma inter-relação da criatividade, emoção e raciocínio lógico, contemplando o ser humano como um conjunto de fatores interdependentes.

A reação dos jovens diante deste novo método foi inicialmente o de um susto, pois eles não sabiam como reagir a algo novo, seguido de atracão e aconchego. Com rapidez, formaram laços de

amizade, confiança e afeto. O projeto os deixou seguros para expor suas realidades, necessidades e serem eles mesmos. A cada atividade, começaram a trazer mais e mais de si, de sua visão e dos seus sentimentos pela família e professores. Com o tempo, foi possível enxergar o outro não mais como adversário, mas como companheiro. Os jovens perceberam como sabiam pouco sobre as pessoas que os cercavam e sua identidade na relação com o meio. Com esse novo entender, muitos aplacaram os ânimos da sala de aula, e alguns professores perceberam uma real mudança dos educandos.

O ambiente em que esses jovens estão inseridos é rude – lares com bases familiares abaladas, ruas, sala de aula em que professores apenas exigem resultados, reforçando constantes estímulos negativos. Entretanto, percebeu-se que os jovens que permaneceram e participaram com frequência das atividades apresentaram uma diminuição gradativa de suas revoltas íntimas. Este processo de transformação do sujeito permite que desde o núcleo familiar até as mais altas instituições de ensino se acredite na proposta educacional da ludocriatividade.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO DE MÃES E AMIGOS DA CRIANÇA ADOLESCENTE EM RISCO. AMAR. Disponível em: <<http://amar.incubadora.fapesp.br/portal>>. Acesso em: 07 jul. 2009.

DINELLO, Raimundo Angel. **Pedagogia da expressão**. Uberaba: Uniube, 1996.

. **Expressão ludocriativa**. Uberaba: Uniube, 2007.

DELORS, Jacques (Org.). **Educacão: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortez, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

Submetido em 17 de junho de 2011

Aprovado em 1º de agosto de 2011