

RESSALVA

Atendendo solicitação da autora, o texto completo desta dissertação será disponibilizado somente a partir de 07/12/2018.



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JULIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE BIOCÊNCIAS – RIO CLARO**



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

**PETER PAN ENTRA EM CENA: o lúdico e a tensão entre ser criança e ser
adulto.**

CAMILA MARIA APPOLINÁRIO DA SILVA

**RIO CLARO/SP
2018**

CAMILA MARIA APPOLINÁRIO DA SILVA

PETER PAN ENTRA EM CENA: o lúdico e a tensão entre ser criança e ser adulto.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Biociências do campus de Rio Claro como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestra em Educação.

ORIENTADOR: Prof. Dr. José Euzébio de Oliveira Souza Aragão.

RIO CLARO/SP

2018

370.116 Silva, Camila Maria Appolinário da
S586p Peter Pan entra em cena: o lúdico e a tensão entre ser
criança e ser adulto / Camila Maria Appolinário da Silva. -
Rio Claro, 2018
157 f. : il., figs., quadros, fots.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Biociências de Rio Claro
Orientador: José Euzébio de Oliveira Souza Aragão

1. Lazer e educação. 2. Lúdico. 3. Peter Pan. 4. Cinema. 5.
Adulto. 6. Criança. I. Título.

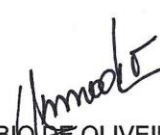
CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: PETER PAN ENTRA EM CENA: o lúdico e a estereiotipação entre ser criança e ser adulto

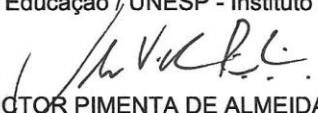
AUTORA: CAMILA MARIA APPOLINÁRIO DA SILVA

ORIENTADOR: JOSE EUZEBIO DE OLIVEIRA SOUZA ARAGÃO

Aprovada como parte das exigências para obtenção do Título de Mestra em EDUCAÇÃO, pela Comissão Examinadora:


Prof. Dr. JOSE EUZEBIO DE OLIVEIRA SOUZA ARAGÃO
Departamento de Educação / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP


Profa. Dra. MARIA ROSA RODRIGUES MARTINS DE CAMARGO
Departamento de Educação / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP


Prof. Dr. ALAN VICTOR PIMENTA DE ALMEIDA PALES COSTA
Departamento de Educação / UFSCAR - Universidade Federal de São Carlos - SP

Rio Claro, 07 de dezembro de 2017

TÍTULO ALTERADO PARA:

PETER PAN ENTRA EM CENA: o lúdico e a tensão entre ser criança e ser adulto

Dedico primeiramente a Deus e em segundo lugar ao meu eterno brincante vô Paulo
(in memorium).

Agradecimentos

Primeiramente a Deus, que sem Ele com certeza não seria possível a finalização dessa pesquisa.

À toda minha família em especial, minha mãe e minha irmã que são meus alicerces.

À todos os meus professores, principalmente meu orientador Prof. Dr. José Euzébio de Oliveira Souza Aragão e a Prof^a. Dr^a. Andreia Osti, por enxergarem em mim um potencial que eu havia esquecido que tinha.

À todos os meus amigos próximos, principalmente Camila Ribeiro, Daniele Gonçalves, Viviane Colácio e João Marcos Vitorino dos Santos, e aqueles que não são tão próximos, principalmente à Tammy Ito, Mariana Barbosa, Kelcilene Persegueiro, Camila Góes, Emille Paganotti que foram fundamentais para que eu não desistisse da pesquisa.

Ao Luis Henrique e a Natalia Pavezzi que me apresentaram os filmes que serviram de estudo para a pesquisa.

Às meninas da CEB por todas as orações e apoio.

Ao meu noivo Leandro Generoso Lopes, por me apoiar nas minhas decisões.

À minha tradutora favorita Mariana Duarte.

E a todos os meus ex-alunos e futuros alunos que me "confrontam" e que fazem com que eu perceba que em alguns momentos eu me esqueço de que um dia também fui criança como eles.

Era um grande menino, ou melhor, um grande homem, seu nome era vô Paulo. Um homem que apesar da elevada idade, tinha alma de menino, um menino que brincava com as palavras, palavras essas, que alegravam as pessoas, palavras ditas de forma errada e intencional, afim de que todos pudessem cair na risada. Mas aos poucos a memória foi se apagando ou melhor as lembranças recentes, essas foram sendo esquecidas e o que permanecia em sua mente eram os acontecimentos antigos, porém mesmo diante da doença esse homem-menino nunca perdeu seu espírito criança, porque aqueles que dão importância a alegria de viver nunca deixam apagar aquela pureza da criança que já fora um dia (Criação da autora).

RESUMO

O mundo da criança e o mundo do adulto se caracterizam a um só tempo por uma intensa dicotomização e esteriotipação. Enquanto o brincar para criança é algo prazeroso e significativo, para o adulto o brincar é uma ação secundária em seu rol de atividades e que deve acontecer após a finalização das obrigações, tendendo a ser eliminada aos poucos de sua vida. O presente estudo trata do brincar na vida da criança e sobre o lúdico na vida do adulto, a fim de entender sobre a relação do lúdico com os sujeitos. Há de se ressaltar que o termo lúdico não tem uma definição universal, sendo assim, a presente pesquisa empregou o termo lúdico segundo as ideias de Giovanina Gomes de Freitas Olivier que atribui ao lúdico uma liberdade, algo que não necessita de um fim em si, além relacioná-lo as atividades prazerosas. Neste sentido, entende-se que o brincar, jogo, brincadeira, estão inseridos no termo lúdico, assim como outras atividades que tragam felicidade àqueles que praticam. À vista disso, esta pesquisa tem como objetivo potencializar a discussão e reflexão sobre o lúdico e sua importância na constituição do adulto a partir do estudo da obra "Peter Pan", de James Matthew Barrie (1995) e de dois filmes baseados no mesmo, "Hook a Volta do Capitão Gancho" (1991) e "Em busca da Terra do Nunca" (2003). Metodologicamente utilizou-se pesquisa bibliográfica, análise do conteúdo e análise fílmica. Concluímos que o lúdico ocorre na vida de adultos e crianças dependendo da valorização ou desvalorização desta ação, e em função das relações estabelecidas pelos sujeitos, os meios em que vivem e a atividade principal que estes escolhem para suas vidas.

Palavras-chave: Lúdico. Peter Pan. Cinema. Adulto. Criança.

ABSTRACT

The world of a child and the world of adults are characterized by a great dichotomization and stereotyping. Playing for child is something pleasurable and meaningful, for the adult playing is a secondary action in its roster of activities and that should happen after the completion of the obligations, tending to be eliminated of his life slowly. The present study deals the playfulness in child's life and in adult life, in order to understand the relation between the ludic activities and both children and adults. It must be emphasized that the term "playfulness" does not have a universal definition, so this research uses the term playfulness according Giovanina Gomes de Freitas Olivier's ideas who assigns to it a freedom, something that does not need an end in itself in addition to relate it as enjoyable activities. In this case, we consider games and plays, inserted into the term "playful", as well as other activities that bring happiness those who practice them. Thus, this research aims to potentiate the discussion and reflection on the playfulness and its importance in the constitution of the adult from the study of the book "Peter Pan", from James M. Barrie (1995) and movies based on it, "Hook" (1991) and "Finding Neverlands" (2003). Methodologically, a bibliographical research, a content analysis and a film analysis were used. We conclude that the playfulness occurs in children's life and in the adult life depending on the value or devaluation of this action, and depending on the relationships established by them, the atmosphere they live and the main activity they choose for their lives.

Keyword: Playfulness. Peter Pan. Cinema. Adult. Child.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Traçando direções, caminhos e sentidos.....	10
1.2 Contextualização teórica	13
1.3 Metodologia.....	17
1.4 Organização da dissertação.....	25
2 O DESMORONAMENTO DA TERRA LÚDICA.....	26
2.1 O lúdico.....	27
2.2” Eu acredito em fadas”: a criança e lúdico.....	30
2.2.1 <i>O brincar/brinquedo na perspectiva de Vigotsky(2007).....</i>	<i>30</i>
2.2.2. <i>O que outros autores dizem sobre o brincar.....</i>	<i>32</i>
2.3 Escola: será um conto de fadas ou uma história de terror?.....	37
2.4 No tempo em que ainda podia voar: uma discussão sobre o adulto e o lúdico.....	42
2.5E o que dizer dos adultos que voam?.....	47
3 ERA UMA VEZ UM MENINO QUE NÃO QUERIA CRESCER.....	51
3.1 Onde tudo começou: a vida e obra de James Matthew Barrie (1860 – 1937).....	52
3.1.1 <i>Sobre a obra Peter Pan</i>	<i>55</i>
3.1.1.1 <i>Sobre a tradução escolhida.....</i>	<i>55</i>
3.1.1.2 <i>Sobre a história de Peter Pan.....</i>	<i>60</i>
3.1.1.3 <i>Caracterização dos personagens da obra.....</i>	<i>61</i>
3.1.2 <i>A história de Peter Pan no cinema.....</i>	<i>62</i>
3.1.2.1 <i>Dados técnicos sobre o filme: “Em busca da Terra do Nunca.”(2003).....</i>	<i>65</i>
3.1.2.2 <i>Caracterização dos personagens do filme.....</i>	<i>66</i>

3.1.2.3 Dados técnicos sobre o filme: “Hook a volta do Capitão Gancho”.(1991).....	67
3.1.2.4 Caracterização dos personagens do filme	68
3.2 A justificativa da utilização do livro e dos filmes na pesquisa.....	68
4. ANÁLISE DOS DADOS.....	71
4.1 Livro Peter Pan: categoria “o personagem”	72
4.1.1 Categoria “O personagem” no filme “Em busca da Terra do Nunca”.....	76
4.1.2 Categoria “O personagem” no filme: “Hook a volta do Capitão Gancho”.....	77
4.1.3 Considerações sobre a categoria: O personagem.....	77
4.2 Livro Peter Pan: categoria “lembranças/ esquecimento”	80
4.2.1 Lembrança/ Esquecimento no filme “Em busca da Terra do Nunca”.....	84
4.2.2 Lembrança/ Esquecimento no filme “Hook a volta do Capitão Gancho”.....	88
4.2.3 Considerações sobre a categoria: Lembrança/Esquecimento.....	93
4.3 Livro Peter Pan: categoria “ser criança”	94
4.3.1 Ser criança no filme “Em busca da Terra do Nunca”.....	100
4.3.2 Ser criança no filme “Hook a volta do Capitão Gancho”.....	108
4.3.3 Considerações sobre a categoria: ser criança.....	112
4.4 Livro Peter Pan: categoria “ser adulto”	114
4.4.1 Ser adulto no filme “Em busca da Terra do Nunca”.....	119
4.4.2 Ser adulto no filme “Hook a volta do Capitão Gancho”.....	128
4.4.3 Considerações sobre a categoria: ser adulto.....	133
4.5 Interlaces.....	135
4.5.1 Interlaces das representações.....	135
4.5.2 Interlaces do termo “janela”.....	138
4.5.3 Interlaces de ideias.....	141
4.5.4 Interlaces finais das análises das obras.....	142

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	145
REFERÊNCIAS.....	152

1 INTRODUÇÃO

A presente seção conta com a seguinte divisão: Traçando direções, caminhos e sentidos, que relata sobre como surgiu o tema de pesquisa e o porquê do direcionamento escolhido; Contextualização teórica, a fim de apresentar aportes teóricos que foram utilizados na pesquisa de forma resumida; Metodologia, que relata sobre os métodos utilizados na pesquisa; e a Organização da dissertação.

1.1 Traçando direções, caminhos e sentidos

Assim como todo conto de fadas essa história também começará com “Era uma vez...”, porque assim como nos contos clássicos tratará de uma trajetória de como tudo começou, como foi o início para que eu pudesse estar nesse momento percorrendo sobre o lúdico e o porquê dos meus posicionamentos críticos em relação à escola e à falta do espírito lúdico na vida do ser humano.

Era uma vez uma vestibulanda, confusa, sem saber ao certo em qual curso iria se inscrever. Ela queria, ou melhor, eu queria uma profissão relacionada ao brincar e em função disso, pensei em prestar Terapia Ocupacional ou Educação Física. Porém minha irmã me deu uma ideia, de que eu poderia prestar Pedagogia e fazer disciplinas da Educação Física sobre o brincar. Diante disso, resolvi meu problema.

Minha intenção no curso de Pedagogia nunca foi à ação docente dentro da sala de aula, queria trabalhar com atendimento especializado em hospitais. Entretanto tive professoras como a Laura Noemi Chaluh que foram me instigando a entrar na sala de aula e quando fui perceber já havia sido conquistada por esse ambiente. As bolsas da faculdade (Bolsa de Apoio Acadêmico e Extensão- BAEI, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência-PIBID) só fizeram com que a cada dia mais eu me apaixonasse pela sala de aula mesmo por de trás de lágrimas e inseguranças sobre o que poderia fazer para amenizar uma situação que para mim poderia ser modificada com ações simples dos professores.

Chegou o período de escrever meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e o brincar não poderia ficar fora das minhas ideias para esse trabalho. Então, eu escolhi o tema: “O brincar no primeiro ano do Ensino Fundamental I”, apliquei questionários com graduandos em Pedagogia, do terceiro e quarto ano e com professoras da Rede Municipal de Rio Claro. Com as últimas participei de algumas

aulas para vê-las em ação.

Fiquei um pouco frustrada porque nenhum graduando do terceiro ano quis participar da minha pesquisa e apenas 11 de 45 alunos do quarto ano participaram. As questões foram: “Caso seja formada, há quantos anos é formada? Caso não seja, em qual ano está na faculdade?”; “O que o brincar significa para você?”; “Qual relação que você faz entre o adulto, o brincar e a criança?”; “Na sua formação, você teve/ tem ou terá disciplinas que enfoquem o brincar? Se sim, qual?”; “Muitos autores defendem o lúdico na escola, como forma de desenvolver nas crianças diversos aspectos, o que você pensa sobre a relação do lúdico e a escola?” e “Qual a sua visão sobre o brincar no Ensino Fundamental I?”

Amei as respostas dos graduandos senti que eles, como eu, afligiam-se com a ausência do brincar na vida do adulto e o quanto seria diferente se nós pudéssemos ser um pouco mais como as crianças. Assim como eu alguns sentiram que não tiveram muitas disciplinas que contemplassem tal assunto. A resposta mais intensa e que culminou para que eu resolvesse querer escrever um pouco mais sobre o brincar foi de Ariel (*):

Quando penso no brincar eu penso em mim. Lembro-me de como brincava na infância e de como a vida adulta e o nosso estilo de vida muitas vezes não permite mais esse tipo de coisa. Estamos todos tão ocupados tentando atingir nossos objetivos que esquecemos todas as formas de diversão, entre elas o brincar, o sorrir, jogar conversa fora, fazer coisas só pelo prazer de fazê-las e não por obrigação. Para mim, brincar não é coisa de criança! Ou pelo menos não deveria ser. Gosto quando posso estar com as crianças, porque com elas eu posso me sentir livre de novo, longe das minhas preocupações e maluquices de adulto. Então eu acho que o brincar para mim significa um pouco isso... essa liberdade, a fantasia, a criação livre e o livre pensar... Brincar significa viver de verdade e não é que eu queira “fugir” das responsabilidades que a vida adulta nos trás, mas como eu disse, brincar não é só coisa de criança (SILVA, 2015, p. 26).

Quanto aos professores, percebi que para responder as questões eles utilizaram argumentos científicos. Uma delas, denominada por mim de Bela Adormecida¹, expôs que não acreditava que o brincar livre deveria ter tanto foco na escola, porque esse já existe na casa das crianças. Mas será mesmo? Entretanto,

¹ Para preservar a confidencialidade das participantes das pesquisas, optou-se por criar um pseudônimo para cada professora.

ao mesmo tempo em que defende essa ideia também expõe que o brincar deve existir desde a Educação Infantil, porque é mais gostoso aprender de forma prazerosa. Porém o brincar a que se refere é o brincar como meio de adquirir alguma aprendizagem. Em suas ações pude perceber que ela tentava deixar que as atividades fossem prazerosas, entretanto tinha conteúdos para cumprir, além de projetos da escola que impediam que finalizasse as atividades.

A professora Branca de Neve mostrou que conhecia o brincar no campo científico, mas na prática ficou um pouco destoante, não por sua culpa, mas porque ela tinha que finalizar sondagens individuais para as crianças e enquanto estava com uma criança deu aos outros massinhas e pediu para que eles brincassem sem sair do lugar, e é claro que teve uma criança que não obedeceu e ela ficou brava com a criança. Além disso, em seu questionário, ela disse que via uma defasagem entre a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental I, em que um brinca demais e outro de menos, chegou até a relatar uma experiência, na qual um de seus alunos do primeiro ano chorou ao ver o caderno pela primeira vez.

A última professora foi a Cinderela, me apaixonei por essa professora que apesar de ter respondido às questões de forma simples, mostrou na prática muita sensibilidade. Ela havia voltado para a sala de aula há uns 20 e poucos dias, porém parecia que ela nunca a havia deixado, infelizmente esse afastamento foi por causa de um câncer. Ela mostrou respeitar o desenvolvimento de cada criança tanto que havia uma parte das crianças que não faziam atividades do livro didático por não acharem que estavam prontas, sendo assim, faziam outras atividades. Ela propunha atividades que não eram fotocópias, as atividades dependiam da ação do aluno para aprender, mas mesmo diante dessa forma de ensinar, havia algo maior que ela, o sistema escolar, e mesmo respeitando os alunos tinha que em alguns momentos, “podar” a espontaneidade infantil.

Passado essa experiência, me formei, entrei na sala de aula e muitas vezes me vi tomando atitudes deploráveis e insensíveis. Gritei com meus alunos! Tudo bem que estava como eventual de uma professora que foi afastada e que a turma era difícil, mas gritei. Cadê todo o conhecimento que tive na universidade, cadê todo o meu respeito com as crianças?!

No ano seguinte fui contratada durante um pela Prefeitura em uma sala de

Maternal II e de novo vieram alguns questionamentos. Por muitas vezes me senti muito malvada, mas tinha que cumprir as regras da escola, as crianças eram ainda mais espontâneas que as do Ensino Fundamental. Enxergava-me como duas professoras, uma mais divertida dentro da sala de aula e uma rígida fora.

Hoje estou em um Projeto Piloto de Reforço Escolar e EJA 1 (Educação de Jovens e Adultos) e sinto que a cada dia mais estou aprendendo a lidar com o sistema escolar e procurando brechas para que minhas aulas possam ser significativas e prazerosas para os alunos.

Sendo assim, minhas inquietações modificaram-se um pouco, porque percebi que apesar de estudar sobre o brincar e o lúdico, às vezes não conseguia utilizá-los no meu cotidiano. Essa inquietação aumentou a partir do momento que assisti o filme “Em busca da Terra do Nunca” (2003)² de Marc Forster e me apaixonei pelo jeito que o personagem central levava sua vida e conciliava as obrigações com os momentos lúdicos. Desse jeito, achei interessante discorrer sobre o lúdico na formação do ser humano, a fim de refletir e discutir sobre os rumos que a vida adulta toma.

1.2 Contextualização teórica

O mundo da criança e o mundo do adulto se caracterizam por uma intensa esteriotipação. Uma esteriotipação em que estão presentes o bem e o mal. Enquanto o brincar para criança é algo prazeroso, significativo, capaz de ajudá-la a resolver problemas, para o adulto o brincar – na maioria das vezes - acaba se tornando algo deplorável, visto que considera essa ação como algo que foge à ordem, que deve vir após a finalização das obrigações, algo que não é sério e que aos poucos deve ser deixado de lado, porque quando se chega a uma determinada idade, deve-se deixar de brincar, abandona-se a ludicidade.

O termo lúdico apresenta subjetividade para ser definido e há alguns autores que o atrelam a outras palavras, entendendo-o como sinônimos. Desse modo, dificulta para que haja uma caracterização específica para o termo lúdico (MARCELLINO, 1999).

² O presente filme aparece primeiro na pesquisa pelo fato de tê-lo visualizado primeiro e por ter gostado muito dele.

Outro ponto referente à subjetividade do termo é a etimologia das palavras, haja vista que muitas traduções de livros são utilizadas para compor as pesquisas, e estas são provenientes de outras culturas que apresentam uma variedade de definições para uma mesma palavra, por exemplo, a palavra “play” é um termo em inglês e pode significar jogo, diversão, brincar (ORTIZ, 2005). Sem contar, que cada cultura também tem uma representação diferente para um mesmo brinquedo, como por exemplo: a boneca pode servir para que as crianças brinquem de faz de conta, porém há culturas em que ela serve como símbolo religioso, ou seja, não é um brinquedo (KISHMOTO, 2002).

Esse conflito referente à definição do termo lúdico ressalta uma fragilidade nas pesquisas relacionadas a esse tema (KISHIMOTO, 2002). Dessa maneira, diante da complexidade de definir e dissociar o termo lúdico de outros termos entendemos o lúdico como a felicidade, a alegria, o prazer em praticar ações sem que elas precisem gerar alguma coisa, a fantasia, a imaginação (OLIVIER, 1999). Por conseguinte, o jogo, a brincadeira e o brinquedo não serão considerados sinônimos e sim elementos que compõe o termo lúdico, assim como, outras atividades que possam trazer satisfação para aquele que pratica. Assim sendo, o lúdico está ligado às disposições internas, enquanto o brinquedo e a brincadeira a ações praticadas.

Para mais, ressalta-se que a pesquisa não tem por proposta desenvolver um resgate histórico sobre o lúdico, todavia, é importante pontuar que há relatos que dizem que o lúdico sempre existiu e que era praticado por toda a família inclusive quando existia o ensino dos ofícios. No Brasil, o lúdico surgiu com os índios, no qual o viver e o trabalhar estavam inteiramente ligados à sua sobrevivência, porém a vinda dos portugueses, fez com que houvesse uma modificação e passasse a dar maior valor para o lazer e atividades intelectuais do que para o lúdico (SANT'ANNA e NASCIMENTO, 2011).

Refletindo dessa maneira, compreende-se que o lúdico pode estar presente tanto na vida das crianças como também na vida do adulto.

Mas, com o passar do tempo e as transformações no mundo, as atividades lúdicas tornaram-se distante ao homem e começam a ser enxergadas como algo ruim. Mas como se dá esse processo?

A criança pequena a partir do momento em que não consegue mais ser distraída de seus desejos utiliza o brinquedo como uma forma de supri-los já que seus desejos não puderam ocorrer na realidade. Conquanto, ela não faz esse processo com essa intenção, é algo involuntário. No entanto, a partir do momento que a criança é inserida no Ensino Fundamental suas atividades mudam (VIGOTSKY, 2007).

Mas por que essa mudança?

A criança modifica sua atividade principal, dependendo do meio em que vive e do reconhecimento que sente que a ação tem (LEONTIEV, 1988). Consequentemente, ao entrar no Ensino Fundamental I, na qual a prioridade é alfabetizar-se, o brincar vai cada vez mais perdendo o seu espaço.

Logo, na escola, os espaços mágicos, a imaginação, o brincar livre é tomado por cadeiras enfileiradas, regras, condutas estabelecidas e quadros e quadros de lições. Não se trata de uma crítica contra a função da escola em si e sim da maneira como ela é organizada, visto que as crianças vêm da Educação Infantil, local em que deveria ser um ambiente acolhedor e aberto à brincadeira, mas que mesmo assim, tolhe a espontaneidade da criança, porque infelizmente a sociedade impõe isso às escolas. Porém no Ensino Fundamental torna-se mais evidente, ainda mais com inúmeros conteúdos para serem cumpridos pelos professores.

Diante desse contexto, quando a criança vai crescendo ela observa que os adultos não levam tão a sério o seu brincar e tenta achar outras atividades que serão levadas a sério por eles (LEONTIEV, 1988). Assim sendo, vai criando uma cultura de que o que tem valor é aquilo que tem importância para os outros e isso não necessariamente significa a felicidade da pessoa que pratica.

Nessa situação, a partir do momento em que as crianças crescem, ou melhor, tornam-se adultas, esquecem que um dia foram crianças, sendo assim, esse esquecimento começa a ocorrer a partir do momento em que elas deixam de lado os

aspectos tidos como infantis, a fim de que esses possam ser substituídos pelas responsabilidades. Essas questões ocorrem muitas vezes em função do meio em que as crianças vivem e com os avanços tecnológicos acabam ocorrendo ainda mais cedo do que deveriam. A partir do momento que há essa modificação da rotina do ser humano, as ações das brincadeiras modificam-se em ações voltadas para o trabalho perdendo assim a condição lúdica.

Portanto, dificilmente se vê um adulto brincando de maneira similar às crianças, na entrega em que elas fazem ao processo, uma vez que o adulto a partir do momento em que cresce, assume uma postura de superioridade, como um ser que não pode mais agir como criança.

O termo criança torna-se um xingamento e quando utilizada pelos adultos, é visto como característica de uma pessoa sem limites, pessoa que não assume as responsabilidades, imatura e que vive sonhando. Quando na verdade o brincar auxilia muito as crianças, tanto na resolução de seus problemas (SANTOS e CRUZ, 2006; FREIRE, 2004), quanto no seu poder criador (OLIVEIRA e FRANCISCHINI, 2009), tanto como uma forma de pronunciar-se, de ter um espaço para poder agir sem a interferência do adulto (CHARTEAU, 1987), potencializador de descobertas (SAURA, 2014). Essas são apenas uma parte da grande importância do brincar para as crianças.

Mesmo diante do desmoronamento do lúdico na vida da criança e conseqüentemente na vida do adulto, seria possível pensar em um adulto para além das obrigações rígidas? Seria possível o adulto conciliar a ludicidade à sua rotina? Se os adultos dessem valor à ludicidade, será que criaríamos uma sociedade diferente?

Sendo assim, esta pesquisa tem por intuito entender o significado do lúdico, entender quais são as influências deste na vida dos adultos e das crianças, propor uma discussão e reflexão sobre o lúdico e a formação humana, utilizando a obra literária PETER PAN, de James Matthew Barrie e dos filmes baseados na obra literária, que tratam dessa temática tão importante para a educação, para o educador, famílias e para a sociedade como um todo.

1.3 Metodologia

Portanto, para um melhor entendimento sobre o tema de pesquisa, foi desenvolvida uma busca no banco de dados da Scientific Electronic Library Online (*Scielo*) e selecionados alguns artigos. As buscas desenvolvidas foram de grande importância a fim de refinar o tema de pesquisa e buscar autores que poderiam compor o capítulo teórico.

O processo de pesquisa no Scielo é desenvolvido da seguinte maneira:

Pesquisa artigos
 método
 
 Entre com uma ou mais palavras

 adulto AND lúdico

Para efetuar a busca foi selecionado o método da pesquisa, depois foram inseridas as palavras chave e acrescentou-se o “AND”, a fim de relacionar os termos e por fim foi selecionado o local de busca.

Nessa pesquisa foram utilizadas duas maneiras de busca, a integrada e o Google Acadêmico.

método
 

No banco de dados do *Scielo* foram realizadas as seguintes buscas:

- Pesquisa integrada com a palavra - chave: criança AND lúdico;
- Pesquisa integrada com a palavra - chave ludicidade;
- Pesquisa integrada com a palavra-chave lúdico e
- Google acadêmico (lúdico) AND (educação).

A próxima etapa foi ler os títulos dos trabalhos encontrados para ver se iam de acordo com o tema de pesquisa, a seguir foram lidos os resumos dos trabalhos selecionados para confirmar se adequavam à pesquisa, e por último, foi

desenvolvida a leitura na íntegra dos trabalhos que se adequaram ao tema da pesquisa e selecionaram-se os teóricos para que assim fosse feito a busca das obras mais empregadas para discorrer sobre o tema.

Os textos selecionados discorriam sobre:

- O brincar na rotina de crianças socioeconomicamente carentes, investigando as brincadeiras;
- Brinquedos e o contexto familiar em que vivem;
- Direito de brincar e relação com o trabalho infantil a qual algumas crianças são submetidas, no caso na produção de castanha de caju; avaliação da qualidade de vida das crianças;
- Relação entre a espontaneidade da criança, a imaginação, o lúdico e o espaço escolar;
- A mídia e a influência desta na vida das crianças;
- Formação continuada relacionada ao lúdico;
- Reflexões sobre o adulto e o lúdico no Ensino Superior, relacionando também a questão de ensino e aprendizagem;
- O brincar e sua importância para a formação da vida;
- Sobre a cultura lúdica e a criança;
- História do lúdico relacionando com o ensino de Matemática;
- O jogo/lúdico e sua importância no processo de ensino-aprendizagem;
- O lúdico e sua importância na Educação Infantil e sobre a formação do educador e o regate do brincar.

Através dessa busca, pode-se perceber que as pesquisas geralmente expõem o brincar das seguintes formas: 1- relação entre o brincar e a criança; 2- relação entre o professor e sua formação; 3- privação do direito da criança por estar trabalhando precocemente; 4- como forma de ferramenta para o ensino-aprendizagem. Entretanto, a presente dissertação tem por intuito ampliar esse rol de questões, incluindo a perda do lúdico ao longo do desenvolvimento da vida.

Diante dessa problemática, utilizou-se um estudo de abordagem qualitativa na qual os “[...] dados qualitativos consistem em descrições detalhadas de situações com o objetivo de compreender os indivíduos em seus próprios termos”

(GOLDENBERG, 2007, p.53). Além disso, a pesquisa é de caráter exploratório que “[...] têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que as pesquisas qualitativas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou descobertas de intuições [...] (GIL, 2009, p.41)”. O delineamento adotado por essa pesquisa é o de levantamento bibliográfico e de pesquisa bibliográfica. O levantamento bibliográfico foi realizado pela busca nos bancos de dados como já foi apontado, a fim de investigar o que os outros pesquisadores já escreveram sobre o tema. Quanto à pesquisa bibliográfica, ela foi desenvolvida através da leitura de livros e artigos referentes ao tema. Além disso, a pesquisa contou com a análise de obra literária e análise de fílmica.

Quanto à análise de obra literária:

[...] Fazer pesquisa em literatura é diferente de apreciá-la, o que, em si, já representa uma objeção à pesquisa. Mais do que isso, porém, o conhecimento gerado deve ser específico, impossível de ser obtido em outras disciplinas. Se você lê Machado de Assis para saber como era o Brasil do século XIX, você está na História; se o seu interesse é entender a mente de Capitu, ou mesmo de Bentinho, o melhor lugar para fazê-lo é na Psicologia, e assim por diante [...] (DURÃO, 2015, p 380 e 381).

Dessa forma, a obra literária utilizada foi *Peter Pan* de James Matthew Barrie, traduzida por Ana Maria Machado³ e será utilizada como forma de discutir sobre o papel da criança e do adulto na sociedade, além da presença do lúdico nas vidas das mesmas.

A partir da leitura da obra, utilizou-se a técnica “análise de conteúdo”, e foram criadas quatro categorias. “O ponto de partida da Análise de Conteúdo é a mensagem, seja ela verbal (oral ou escrita), gestual, silenciosa, figurativa, documental ou diretamente, ela expressa um significado e um sentido” (FRANCO, 2007, p.19). Para que se possa desenvolver a análise do conteúdo, é necessária a

³Ana Maria Machado “[...] é carioca e tem três filhos. Já foi professora universitária no Brasil e na França, já foi jornalista por aqui e pelo mundo afora, mas atualmente vive só de livros. Em 1979 criou a primeira livraria do Brasil para crianças e jovens, no Rio – a Malasartes. A partir de 1969, quando começou a publicar histórias na revista *Recreio*, nunca mais deixou de escrever para grandes e pequenos e já fez mais de cinquenta livros, vários deles adaptados para discos, teatro e tevê. Com eles, ganhou mais de vinte prêmios, no Brasil e no exterior. Suas obras estão publicadas em francês, espanhol, sueco, dinamarquês, norueguês e japonês (MACHADO, 1995, p.207).

criação de categorias. “[...] A categorização é uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação seguida de um reagrupamento baseado em analogias, a partir de critérios definidos (FRANCO, 2007, p.59)”.

As categorias criadas foram: O personagem, categoria escolhida a fim de entender e refletir sobre as diferentes personalidades e comportamentos de Peter Pan e de alguns personagens da obra relacionando aos dos filmes; Lembrança/Esquecimento, essa categoria é proveniente do sentido que elas têm na vida do ser humano, visto que é a partir dela que há o crescimento do ser humano (FERNANDEZ, 2014); Ser criança, a fim de discutir e refletir sobre o lúdico e a criança e Ser adulto, a fim de discutir sua relação com o lúdico.

Complementarmente a isso, a obra é central para que a partir dela sejam analisados os filmes.

Não há uma metodologia padrão para ser seguida para analisar um filme, em razão disso:

[...] pode-se considerar análise fílmica qualquer texto que fale de filmes e do que neles está contido, não importando propriamente o seu foco, alcance, profundidade e rigor, num arco que inclui desde o mero comentário, passando-se pela chamada crítica de cinema de tipo jornalístico, incluindo, por fim, até mesmo o estudo acadêmico, em toda sua variedade. Cada analista vê o que pode ou quer e, pelo menos em princípio, poderia falar de uma coisa diferente do que falaria um outro analista, segundo a ordem que lhe agrada e com a ênfase que deseje [...] (GOMES, 2015, p.1)”.

A análise de filmes é um método subjetivo de pesquisa, desse modo não há um padrão para ser desenvolvida. Sendo assim, qualquer menção a um filme, mesmo que seja um simples comentário pode ser considerada uma análise (PENAFRIA, 2009). Diante disso, as mais variadas pessoas podem analisar os filmes de maneiras variadas (GOMES, 2015). Todavia é importante refletir que na análise de filmes é exigido que haja uma decomposição deste, haja vista que “analisar um filme é sinônimo de decompor esse mesmo filme” (PENAFRIA, 2009, p.1).

Paralelamente a isso, os filmes, como outros recursos, pode ser “lido” de diferentes perspectivas e interpretações dependem de qual objetivo que se obter

(DUARTE, 2009). A leitura de um filme pode ser considerada um código que é difícil de ser decifrado, pensando desse ponto não há uma maneira universal para ser lido (JULLIER e MARIE, 2009).

Mesmo que não haja um padrão para analisar filmes, Penafria (2009) expõe quatro maneiras possíveis de analisar um filme, são elas: análise textual “este tipo de análise considera o filme como um texto [...] (p.5)”; análise do conteúdo “este tipo de análise considera o filme como um relato e tem apenas em conta o tema do filme [...] (p.6)”; análise poética “esta análise de autoria de Wilson Gomes (2004), entende o filme como uma programação/ criação de efeitos[...] (p.6)” e análise da imagem e do som “este tipo de análise entende o filme como um meio de expressão[...] (p.7)”.

No caso dessa pesquisa, utilizou-se a análise do conteúdo que tem como objetivo considerar os filmes como sendo relatos e a partir disso fazer a identificação do tema, resumo da história e depois a decomposição do filme, evidenciando as cenas dos filmes que contemplem o tema identificado. Além da análise da imagem que utiliza conceitos cinematográficos (PENAFRIA, 2009).

Para seleção dos filmes que comporiam a pesquisa foram utilizados os seguintes critérios:

- a) Sinopse ser de acordo com o tema da pesquisa;
- b) O enredo do filme apresentar aspectos similares⁴ à história original de James Barrie;
- c) Não ser filme de animação⁵;
- d) O filme apresentar legendas em português;
- e) Disponibilidade de acesso ao filme⁶.

Através da busca no “google” foram encontrados 10 filmes, porém foram selecionados apenas dois, “Hook: a volta do Capitão Gancho” (1991) de Steven Spielberg e “Em busca da Terra do Nunca” (2003) de Marc Forster.

⁴ Os aspectos similares são referentes a presença de alguns personagens que são centrais na obra literária, a problemática da história interligarem a fim de explorar o tema lúdico em diferentes interligações, etc.

⁵ A pesquisa tinha como objetivo utilizar filmes em que os personagens fossem mais perto da realidade afim de que pudesse ser semelhante às vivências do dia a dia, sem desmerecer os filmes infantis.

⁶ Foram selecionados filmes que pudessem ser acessados até o ano de 2016.

O processo para analisar os filmes foi da seguinte maneira:

1. Seleção dos filmes que tivessem em seu enredo similar a obra de James M.Barrie (como já mencionado);
2. Visualização dos filmes selecionados;
3. Visualização, seleção e descrição dos fotogramas a partir das categorias já estabelecidas;
4. Nova seleção dos fotogramas refletindo sobre as representações e conceitos cinematográficos (JULLIER E MARIE, 2009);
5. Descrição da ideia dos fotogramas relacionando as representações com o tema de pesquisa;
6. Comparação entre a obra e os filmes.

Os filmes foram analisados para além da interpretação geral do filme, utilizou-se o enredo completo com objetivo de conhecer os personagens e as relações estabelecidas por eles, mas foi desenvolvida a análise focando nos fotogramas. Jullier e Marie (2009) apontam que:

As análises, enfim, são feitas sobre sequências e não sobre filmes inteiros em sua globalidade é certamente o exercício mais habitual de interpretação (nas conversas do cotidiano ou nos jornais), mas esse exercício supõe ir mais longe da mecânica íntima da narração fílmica e dos detalhes da cenografia – o que justamente faz o encanto da leitura “fina” do cinema. Aliás, as análises são construídas prioritariamente sobre o que o leitor pode ver diretamente por intermédio dos fotogramas reproduzidos- por exemplo, o enquadramento, a posição da câmera (JULLIER E MARIE, 2009, p.17).

Os conceitos cinematográficos utilizados foram desenvolvidos através da perspectiva de Jullier e Marie (2009), conforme o quadro abaixo:

CONCEITOS CINEMATOGRAFICOS	DESCRIÇÃO
Ponto de vista	“O ponto de vista é apresentado antes de tudo pela localização da câmera. É o ponto de observação da cena, aquele de onde

	parte o olhar. Nenhum ponto de vista é neutro. Todas as posições de câmera conduzem sua série de conotações [...] (p.22)".
Plano geral	"[...] insere o sujeito em seu ambiente, eventualmente dando uma ideia das relações entre eles (p.24)".
Close-up	"[...] rompe essa unidade isolando uma das partes (classicamente, a passagem em <i>close-up</i> pode apresentar uma "aproximação" no sentido próprio e figurado- que obedece a um desejo de entrar em intimidade maior com um personagem) ou isolar um detalhe que importa na história [...];mas há também motivações psicológicas (esboçar o retrato de um personagem "em pedaços"),puramente plástica [...] ou voyeuristas (close-ups constituem o vocábulo básico do filme pornô) (p.24)" .
Centralização	"[...] pode dar a ideia de um personagem equilibrado, "central" ou egocêntrico ...mas, na maior parte do tempo, é uma forma neutra que passa despercebida, pois a grande maioria dos cartões postais são centralizados (p.25)" .
Descentralização	"Pode desenvolvido respeitando a regra

	dos três terços⁷ ou [...] Fora dessa regra, a descentralização pode ser feita de duas maneiras, uma clássica e outra maneirista. A primeira consiste em abolir a regra dos três terços, usando não obstante o que em pintura denomina-se ‘equilíbrio das massas’. O vazio deixado pela descentralização excessiva do sujeito é então ‘compensado’ pelas ‘massas’ constituídas pelas outras figuras reunidas em torno dele. A segunda maneira de descentralizar consiste em usar, inversamente, o desequilíbrio das massas – por exemplo, por um protagonista ele próprio ‘desequilibrado’ ou em estado de grande privação (p.25)´.
Distância focal	“[...] indica a amplitude do campo visual de um lado a outro (p.29).´
Profundidade de campo	“[...] indica a nitidez no sentido do eixo da objetiva. Ao contrário da distância focal, esse parâmetro pertence à experiência cotidiana do ser humano: quando ele fixa sua atenção visual em um objeto bem próximo, o resto do campo fica borrado” (JULLIER e MARIE, 2009, p.30).

Adaptado de Jullier e Marie (2009).⁸

⁷[...] regra clássica derivada da pintura: o sujeito fica situado ao longo dos dois eixos que dividem o quadro em três, horizontal, verticalmente ou ambos ao mesmo tempo (JULLIER E MARIE, 2009, p.25).

⁸ O quadro foi desenvolvido através do livro: “Lendo as imagens do cinema”(2009).

Há outros conceitos cinematográficos que poderiam ter sido empregados, entretanto foram selecionados apenas os descritos acima e alguns outros conceitos específicos como plano americano, plogée, etc⁹; com o objetivo de não perder o foco da pesquisa.

1.4 Organização da dissertação

O presente trabalho está estruturado da seguinte forma:

Nesta seção – introdução - descrevo como se sucedeu a escolha do tema de pesquisa, explico os problemas de pesquisa e meus objetivos e descrevo os procedimentos utilizados para realizar a pesquisa.

Na segunda seção, trago o aporte teórico que utilizei no trabalho discutindo os conceitos do termo lúdico, a sua relação com a criança e com o adulto e a inserção da criança na escola, como um dos fatores para o desmoronamento da ludicidade.

A terceira seção relato sobre a vida e obra do autor de Peter Pan, James Matthew Barrie, apresento dados referente à obra Peter Pan de James M. Barrie (1995) e dos filmes selecionados, além de apresentar o porquê da utilização dos mesmos.

A quarta seção, é composta pela análise dos dados, utilizando as quatro categorias: O personagem, Lembrança/Esquecimento, Ser criança e Ser Adulto que são analisadas através de alguns conceitos fílmicos e algumas subseções de alguns temas semelhantes. Por último, encontram-se as considerações finais e as referências.

⁹ Esses conceitos serão explicados no capítulo 4 da pesquisa no qual consta a análise dos filmes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente tese é resultado das minhas inquietações que se baseavam em compreender como se dava o processo de afastamento do adulto das atividades lúdicas. Essas inquietações surgiram das práticas que tive durante minha graduação, ação docente e vivências diárias. Para que tais problemas de pesquisas pudessem ser discutidos, foram utilizados a análise bibliográfica, análise do conteúdo e análise de filmes.

É necessário que se observe e compreenda que o tema escolhido não é um assunto fácil de ser encontrado, e em função disso, ao iniciar as buscas sobre o tema da pesquisa, pode-se notar que a relação “adulto e o lúdico” são discutidas de forma estereotipadas. Encontra-se facilmente a relação do lúdico com as crianças, e até mesmo com os idosos, colocando a ideia de que atividades lúdicas são destinadas ou na infância ou depois que já se aposentou.

Outro fato conflituoso é a falta da universalização da palavra “lúdico”, isso faz com que haja confusão em sua definição. Há autores que dizem que é sinônimo de brinquedo, brincadeira e afins, já outros dizem que não, como pode ser observado nas discussões da seção 2.1 intitulada “O lúdico” deste trabalho.

No entanto, a partir de Vigotsky (2007), constatou-se que tais termos não apresentam o mesmo sentido, pelo fato de que o brinquedo é inserido na vida da criança quando esta necessita sanar os desejos insanáveis. Sendo assim, através da imaginação e da ação, ela consegue realizá-los. Todavia, essa construção é feita inconscientemente e parte das lembranças de algo já vivido.

Desse modo, não é possível que os adultos brinquem como as crianças, em virtude de que, teoricamente, praticam suas ações de forma consciente. A busca do adulto baseia-se em atividades lúdicas que possibilitem que eles consigam viver a vida, cumprir seus compromissos de forma mais leve, com alegria e significado.

Em vista disso e das ideias de Olivier (1999), que relaciona o lúdico à felicidade, à falta de imposição, à descoberta e etc., entendeu-se que brincar, brinquedo, jogar e qualquer outra atividade que possa ser desenvolvida com prazer pode se encaixar dentro do termo lúdico, conquanto não são sinônimos.

Constatou-se também que a ruptura, ou desmoronamento do lúdico se dá através dos meios em que as crianças vivem, e sua regulação de comportamento pelas influências que estão ao seu redor, desse jeito, ela muda sua atividade principal que antes era lúdica²⁴ para que assim seja semelhante às pessoas com as quais convive. Vivi uma experiência que ilustra essa situação:

“Minha aluna que tem entre 10 e 11 anos, disse toda empolgada que iria ganhar uma boneca, alguns colegas logo criticaram-na dizendo que há tempos não brincam de boneca. A menina ficou sem graça, entretanto acredito que tenha ficado mais confortável porque eu, enquanto professora disse que também gostaria de ganhar uma boneca. Será que essa menina ainda brincar com a boneca quando ganhar? Ou refletirá sobre o que os amigos disseram e deixará de brincar?”

Diante desse ponto, acredita-se que se a valorização do lúdico fosse semelhante à valorização das obrigações e do trabalho, conseqüentemente seriam formadas crianças com aspiração para ser um adulto brincante. No documentário “Tarja Branca” de Cacau Rodhen, apresenta alguns argumentos que comprovam essa hipótese.

Vigotsky (2009) aponta que os adultos tendem a ser mais criativos que as crianças devido a sua extensa experiência já vivenciada. Esse argumento parece ser uma falácia, mas não é. Realmente os adultos são mais criativos que as crianças, contudo, um dos motivos para que isso não se manifeste é o medo do que os outros irão pensar, como foi ilustrado na obra de James Matthew Barrie e nos filmes.

Em todos eles em algum momento apareceu à preocupação quanto ao que os outros iriam pensar deles. E se não tivessem uma babá, o que os outros iriam pensar? (Sr. Darling), se não estivesse com as roupas limpas para visitar Wendy, o que os outros iriam pensar? (Peter Banning), o que as pessoas iriam pensar em relação a Barrie ficar mais com a família Davies do que sua própria família?

Os adultos muitas vezes vivem para os outros e enquanto isso, a felicidade, a imaginação, vão se extinguindo.

²⁴ Há que ressaltar que existem crianças que já nascem em um ambiente conturbado e não tem chances de vivenciar o lúdico.

Somente alguns perceberão que vida está passando quando o crocodilo “Tique-Taque”²⁵ estiver passando perto delas, ou então precisarão que o Capitão Gancho tire algo que elas gostem para que possam perceber e relembrar sobre suas prioridades.

Relacionando os conceitos estudados, a obra literária e os filmes pode-se perceber alguns pontos importantes:

A obra literária, exemplificou que há estereótipos entre o “ser criança” e “ser adulto”. Há uma divisão clara dos dois conceitos, e uma “pitada de ironia” também, pelo fato de que os adultos caracterizam-se pelo controle e pelo poder, fazem uma limpeza na mente das crianças antes de dormir, no entanto, em alguns momentos tomam posturas que muitos consideram infantis.

Enquanto as crianças, só tinham espaço na Terra do Nunca, onde podiam fazer o que queriam (sem supervisão de adulto) e reproduziam em suas brincadeiras, as ações já vividas com os adultos. Quando elas decidem sair desse ambiente, necessitam novamente adequar-se ao controle do adulto, crescem, esquecem e enquadram-se na sociedade como “qualquer adulto deve ser”. Em meio a todas as atividades vividas na Terra do Nunca, nada é lembrado.

E ainda colocam a ludicidade como sendo algo de pessoas egoístas, orgulhosas e egocêntricas. O personagem Peter Pan é visto dessa forma, não é compreendido, é julgado! Mas foi a forma que ele encontrou para ir contra o que a sociedade impunha a ele. Ele era pequeno e foi de maneira fictícia “violentado” pelas aspirações de sua mãe, ele estava com medo, inseguro. Ele tentou voltar, mas as janelas estavam fechadas, tinha outra pessoa em seu lugar. A ferida que ele já tinha, abriu um pouco mais, e para ser curado ele resolver viver na Terra do Nunca, lugar em que ele sempre seria feliz.

Há também o Capitão Gancho, que é um adulto mal compreendido que queria ser igual a Peter Pan, mas não consegue e vive frustrado e com medo do crocodilo “Tique-Taque”, pegá-lo.

²⁵ O crocodilo Tique- Taque, representa o tempo e quando ele “pega” alguém representa à morte.

A obra coloca três alternativas para a vida, 1 - crescer e ser igual a todos os adultos, 2 - viver na Terra do Nunca e esquecer sempre tudo o que viveu no passado, e 3 - aspirar viver ludicamente, mas não conseguir e ter medo da morte. Opções desagradáveis para serem escolhidas, não há meio termo.

Os filmes já são diferentes, retratam histórias de superação e fazem com que o espectador reflita sobre as ações de suas vidas.

O filme “Em busca da Terra do Nunca” (2003), apresenta traços da obra original, mas como se acontecessem na atualidade. Retrata o fracasso no trabalho, os traumas e a separação, no entanto, a ideia mais interessante é a do adulto lúdico que tenta fazer com que seu herói, uma criança, possa vencer seus traumas e voltar a imaginar. Como toda obra de Peter Pan, há o Capitão Gancho, esse é representado por todo adulto que vai contra as atitudes de Barrie e o julga, como por exemplo, a avó das crianças do filme, que não só o critica como também tenta controlar a vida da família Davies.

A história traz a moral de que viver de forma lúdica, instiga o processo de criação e ajuda com que amenize os traumas, conquanto, também revela que viver de forma lúdica não é viver sem problemas. E que o lúdico pode amenizar os sofrimentos do passado.

O filme “Hook a Volta do Capitão Gancho” (1991), também apresenta traços da realidade e retrata a rotina conturbada e o quanto esta pode prejudicar as relações sociais se for mal administrada.

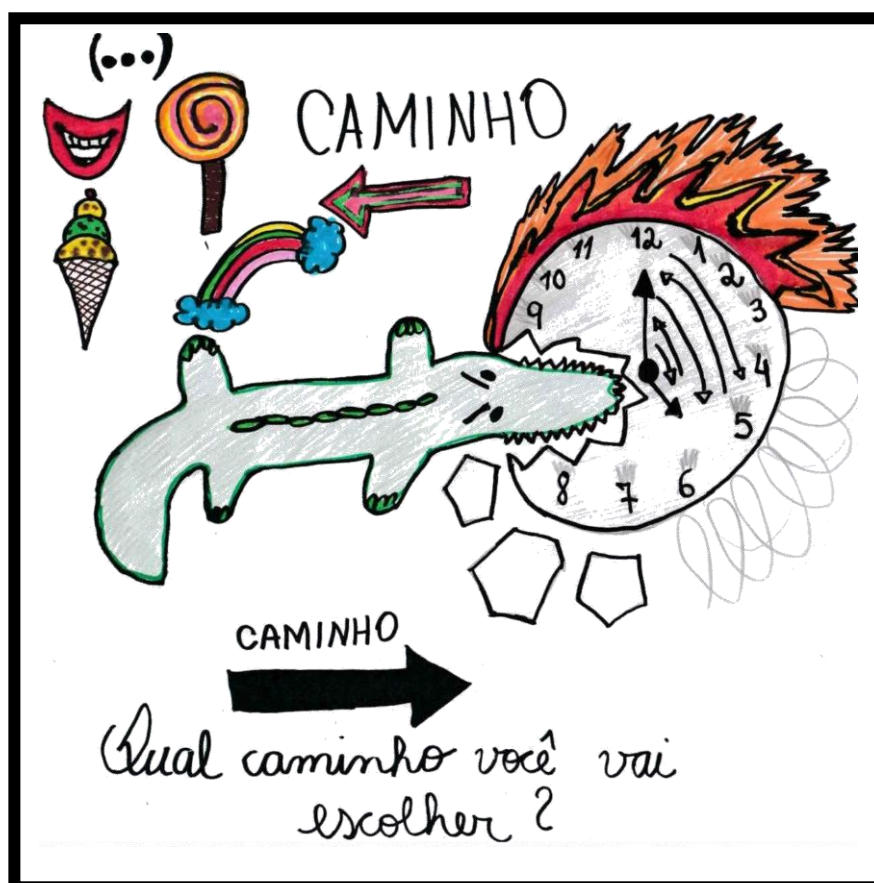
Peter Banning resolveu crescer para que assim pudesse constituir a família que ele nunca teve, mas perdeu o controle de sua vida, tornando-se ambicioso e focado no trabalho. Ele precisou que algo ruim ocorresse para que voltasse a valorizar o que ele tanto queria. Parece apenas uma história de ficção, mais é real. Propicia também que haja a discussão sobre o desmoronamento do lúdico na vida do adulto. Ele transformou o menino que não queria crescer em um homem bem parecido com o que ele tinha medo de ser. Peter fez com que seu medo/trauma tornasse real, o menino que se sentiu abandonado pelos seus pais, estava reproduzindo com o seus filhos esse abandono. Esse fato, faz refletir que além das

interações entre os pares, os medos/traumas também podem ser um ponto relevante para alguém deixar de vivenciar momentos lúdicos.

Outra questão importante, é ressaltar que foi a partir do contato com as crianças que Peter Banning voltou a lembrar quem ele foi e quem ele gostaria de ser, dando assim, importância para o ser criança, não a enxergando apenas como um ser em formação, mas como um ser capaz de auxiliar os adultos.

Todas as obras permitiram com que houvesse a reflexão de que não há como caracterizar universalmente as crianças e os adultos, atribuindo a elas ações e atividades, visto que tudo depende do meio e situações em que elas vivenciaram, vivem e irão viver.

Por fim, através da pesquisa evidenciou-se que há a necessidade de que a sociedade entenda o lúdico como um estado de espírito, uma forma de viver a vida melhor, sem que para isso, tenha que ficar esperando um futuro, para que possa conquistar os sonhos. Mas isso não quer dizer que tudo dará certo, haverá problemas, e eles serão vencidos com esperança. Pensando assim, dá a impressão que o crocodilo “Tique-Taque” passa um pouco mais devagar e conseguimos viver melhor.



Tempo, ciclo, prazo...vida

por Camila Maria Appolinário da Silva

Tique-taque, tique-taque...

O tempo está passando ...

Tique-taque, tique-taque...

O tempo está passando ...

O que você faz com o seu tempo?

O que você faz com sua vida?

Eu brinco com as palavras;

Com meu trabalho;

Com as crianças;

Com os animais;

Com a natureza;

Com os adultos;

Com a vida...

A vida tem que ser bem vivida,

Não perdida,

Não esquecida!

Reflita, viva, seja feliz!

Não tenha vergonha de deixar seu espírito Peter Pan interno aparecer!

Para muitos ele parece apenas um menino perdido, egoísta, egocêntrico e apesar de todo heroísmo vivido na Terra do Nunca, muitos o considera medroso, por ter fugido de casa. Mas quantos de nós não fugimos diariamente das coisas? Inclusive da felicidade?!

Mas Peter é

Feliz;

Se arrisca;

Vive intensamente os momentos da vida, mesmo não lembrando!

Não espere que haja a Terra do Nunca para poder ser quem você é, quem você quer ser ...

Seja feliz hoje...

Tique-taque, tique-taque...

O tempo está passando ...

Tique-taque, tique-taque...

O tempo está passando ...

E o crocodilo Tique e Taque, está mais perto do que imagina...

REFERÊNCIAS

ADOROCINEMA. Peter Pan (2015).2015. Disponível em:
<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-225884/>. Acesso em:15set.2017.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica**: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1998.

A BARATA diz que tem. POR QUE ATIVIDADES LÚDICAS SÃO TÃO IMPORTANTES PARA A CRIANÇA? Disponível em:
<http://blog.abaratadizqtem.com.br/por-que-atividades-ludicas-sao-tao-importantes-para-a-crianca/> . Acesso em: 24 jul.2017.

A TRAUMÁTICA vida do criador de Peter Pan.2015. Disponível em:
<https://amenteemaravilhosa.com.br/traumatica-vida-do-criador-peter-pan/>
.Acesso em: 02mar.2017.

ANTUNES, Ricardo. **A dialética do trabalho**. São Paulo: Expressão Popular, 2004.

ANTUNES, CELSO. Por que os adultos não brincam? IN: ANTUNES, Celso. **Aquela idade... em que tudo se quer saber**. São Paulo: Paulus, 2016.

BARRIE, James Matthew. **Peter Pan**. Trad. Ana Maria Machado. São Paulo: FTD, 1995.

_____. Peter Pan e Wendy. Trad. Hildegard Feist.1988.Disponível em:
<https://cauemcardoso.files.wordpress.com/2010/01/j-m-barrie-perter-pan.pdf>.
Acesso em: 08 maio 2017.

BRASIL. Ministério da Educação Secretaria de Educação Básica (MEC). Ampliação do Ensino do Ensino Fundamental para Nove Anos. DEPARTAMENTO DE POLÍTICAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTALCOORDENAÇÃO GERAL DO ENSINO FUNDAMENTAL, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/9anosgeral.pdf>. Acesso em: 15março.2017.

Brougère, Gilles. A criança e a cultura lúdica. IN: KISHMOTO, Tizuko Murchida (org). **Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2008

CHARTEAU, Jean . Por que a criança brinca? IN: CHARTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summud, 1987. Tradução Guido de Almeida.

Companhia das Letras 2017 Disponível em:

<https://www.companhiadasletras.com.br/autor.php?codigo=01409> Acesso em: 23 ago.2017.

CONTI, Clícia Assumpção Martarello de. Brincar é coisa séria: o prisma de Winnicott. IN: PINHEIRO, Maria do Carmo Morales. **Intensidades da infância: corpo, arte e o brincar**. Goiânia: FUNAPE/DEPECAC, 2010.

DANTAS, Heloysa. IN: KISHMOTO, Tizuko Murchida (org). **Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

DICIONÁRIO DO AURÉLIO. Significado de adulto.2017. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/adulto.Acesso> em: 17 abri l2017.

:

_____. Significado de criança.2017. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/crianca.Acesso> em 17 abri l2017.

_____. Significado de lembrança. 2017. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/lembranca.Acesso> em: 17 abri l2017.

DUARTE, Rosália. Filme como objeto de pesquisa em educação. IN: DUARTE, Rosália. **Cinema& Educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora ,2009.

DURÃO, Fabio Akcelrud. Reflexões sobre a metodologia de pesquisa nos estudos literários. *DELTA*[online]. 2015, vol.31, n.spe, pp.377-390. ISSN 0102-4450. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-445014919759499939>. Acesso em: 02 maio 2017.

ENGUITA, Mariano Fernández. O trabalho atual como forma histórica. IN: ENGUITA, Mariano Fernández. **A FACE OCULTA DA ESCOLA: educação e trabalho no capitalismo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

EM BUSCA DA TERRA DO NUNCA. 2003. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fClXwtQNio>. Acesso em: 02fev.2016.

FENALTI, Rita de Cássia de Souza. A conduta lúdica na terceira idade. IN: SCHWARTZ, Gisele Maria. **Dinâmica Lúdica**. Barueri: Manole.2004.

FERNANDEZ, Bruna Cagnin. ENTRE FADAS E PIRATAS: A PSICANÁLISE DO HERÓI EM PETER PAN E WENDY DE J.M.BARRIE.2014. Disponível em: <http://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/revistalettrasfafibe/sumario/34/30032015202259.pdf> . Acesso em: 2fev. 2016.

FERREIRA, Andrea Francos; VASCONCELOS, Ana Karoliny da Cruz; GOMES, Cynthia Valéria Barbosa; ROCHA, Marcilma Galvão da. O lúdico nos adultos : um estudo exploratório nos frequentadores do CEPE- Natal-RN.

FEIST, Hildegard. Nota sobre o autor. 1988. IN: BARRIE, James Matthew. **Peter Pan e Wendy**. Disponível em: <https://cauemcardoso.files.wordpress.com/2010/01/j-m-barrie-perter-pan.pdf>. Acesso em: 08 maio 2017.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa . **Análise do conteúdo**. Brasília: Liber Livro, 2007.

FREIRE, Marília. Ti-Bum Mergulhando no lúdico. IN: SCHWARTZ, Gisele Maria. **Dinâmica lúdica**. Barueri: Manole.2004.

FILOW. 2016. Peter Pan De Volta à Terra do Nunca. Disponível em: <https://filmow.com/peter-pan-de-volta-a-terra-do-nunca-t1290/>. Acesso em: 21ago.2017.

FILOW. Terra do nunca a origem (2011) . Disponível em: <https://filmow.com/a-terra-do-nunca-a-origem-t39074/>. Acesso em: 21ago.2017.

GERBASE, Carlos. "Primeiro Filme: Descobrimos - Fazendo - Pensando"(site complemento deste livro). Editora Artes e Ofícios. Disponível em: <https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/15e57627b15f31b6>. Acesso em: 11jan.2018.

GIL, Antonio Carlos. Como classificar as pesquisas. IN: GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2009.

GOLDENBERG, Miriam. Pesquisa Qualitativa: Problemas Teóricos-Metodológicos. IN: GOLDENBERG, Miriam. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

GOMES, Wilson. A poética do cinema e a questão do método em análise fílmica. 2015. Disponível em: <http://docslide.com.br/documents/a-poetica-do-cinema-wilson-gomes.html>. Acesso em: 26 maio 2017.

HOOK A VOLTA DO CAPITÃO GANCHO. 1991. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HvUsGPLMkKc>. Acesso em: 02fev.2016.

INFOPÉDIA. James Matthew Barrie. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/\\$james-matthew-barrie](https://www.infopedia.pt/$james-matthew-barrie). Acesso em: 22 abril 2017.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. As ferramentas da análise fílmica. IN: JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. IN: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (ORG). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. Jogo, brinquedo e brincadeira. IN: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LEONTIEV, Aléxis Nikolaevich. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. IN: Vigotsky, Lev Semenovich. **Linguagem, desenvolvimento e Aprendizagem**. Trad. Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone: EDUSP, 1988.

MACHADO, Ana Maria. Conversinha final sobre paixão e tradução. IN: BARRIE, James Matthew. **Peter Pan**. São Paulo: FTD, 1995.

MACHADO, Ana Maria. **Delícias e Gosturas**. Ilustração Denise Fraifeld. Guarulhos: Salamandra, 2011a.

MACHADO, Ana Maria. **Jabuti sabido e macaco metido**. Ilustração Raul Gastão. Rio Janeiro: Objetiva, 2011b.

MARCELLINO, Néelson Carvalho. **Lazer e Humanização**. Campinas: Papirus, 1983.

_____. Lúdico e Lazer. IN: MARCELLINO, Néelson Carvalho. **Lúdico, educação e educação física(Org.)**. Ijuí: UNIJUÍ, 1999.

MICHAELIS. Tempo. 2016. . Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=NymPQ.Acesso> em: 02mar. 2017.

MONTEIRO, Lilian. Adultos mantém viva as brincadeiras e conservam espírito lúdico da infância. 2014 Disponível em: <http://www.uai.com.br/app/noticia/saude/2014/11/02/noticias-saude,191280/adultos-mantem-vivas-as-brincadeiras-e-conservam-espirito-ludico-da-in.shtml> .Acesso em: 24 jul.2017.

MORAES, Carla Jaqueline. “Brincar... lá não tinha dia, era todo dia!”.- Como a criança que frequentou a creche e a pré-escola se manifesta frente aos espaços e tempos propostos para a brincadeira livre no Ensino Fundamental de Nove Anos. (TCC). Campinas. 2010.

MOYLES, Janet R. Só brincar?: o papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NASCIMENTO, MILTON. . Bola de meia, bola de gude. 2016. Disponível em: <http://letras.mus.br/toquinho/8>. Acesso em: 03. dez.2016.

OLIVEIRA, Indira Caldas Cunha de e FRANCISCHINI, Rosângela. Direito de brincar: as (im) possibilidades no contexto de trabalho infantil produtivo. Psico-USF, v. 14, n. 1, p. 59-70, jan./abr. 2009.

OLIVIER, Giovanina Gomes de Freitas. Lúdico e escola: entre a Obrigação e o Prazer. IN: MARCELLINO, Nelson Carvalho. **LÚDICO, EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA**. Ijuí: UNIJUÍ, 1999.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. IN: MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. Trad. Valéria Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PARO, Vitor Henrique. **Reprovação escolar: renúncia à educação**. São Paulo: Xamã, 2001.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes conceitos e metodologia(s)**.VI Congresso SOPCOM, Abril de 2009.

POLETTTO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan./abr. 2005.

PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães. Vivências lúdica no lazer Humanização pelos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras. IN:MARCELLINO, Nelson Carvalho (org). **Lazer e cultura**. Campinas :,Editora Alínea. 2007.

PRIBERAM dicionário. 2013 Disponível em:
<https://priberam.pt/dlpo/obliterados>. Acesso em: 18/10/2017.

PSICONLINEWS. Síndrome de Peter Pan: Adultos que não aprenderam a crescer .2016. Disponível em:
<http://www.psiconlineWS.com/2016/04/sindrome-de-peter-pan-adultos-que-nao-aprenderam-a-crescer.html>. Acesso em: 09/01/2018.

ROSA, Sanny S. da . Sobre brincar e ensinar. IN: ROSA, Sanny S. da. **Brincar,conhecer,ensinar**. São Paulo: Cortez, 2010.

SANT'ANNA, Alexandre e NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. REVEMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos e CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche**. Petrópolis: Vozes, 2006.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; CERISARA, Ana Beatriz. **Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação**. Porto, Portugal: Edições ASA, 2004.

SAURA, Soraia Chung. O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante. Rev Bras Educ Fís Esporte, (São Paulo) 2014 Jan-Mar; 28(1):163-75

SILVA, Altina Abadia da e CRUZ, Maria Nazaré da. O que dizem as crianças sobre o brincar na escola. IN: PINHEIRO, Maria do Carmo Morales (org). **A intensidades na infância: corpo, arte e o brincar**. Goiânia: FUNAPE/DEPECAC, 2010.

SILVA, Flávia Lins. Apresentação. IN: BARRIE, James Matthew. **Peter Pan**. Trad. Júlia Romeu. São Paulo: Zahar, 2012.

SILVA, Cláudia Yaísa Gonçalves da. Ser criança.2013. Disponível em: http://www.nsalegria.com.br/downloads/apoio-psicologico/claudia/Artigo-Ser_Crianca.pdf . Acesso em:22abril2017

SILVA, Camila Maria Appolinário da. A formação lúdica e o cotidiano escolar. 80 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura- Pedagogia)- Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2015.

TARJA BRANCA. 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qDaKK_h47Bs&pbjreload=10. Acesso em: 02ago.2017.

TOUQUINHO. Mundo da criança. LETRAS.MUS. Mundo da criança. 2016. Disponível em: <http://letras.mus.br/toquinho/8>. Acesso em: 03. dez.2016.

UNIVERSIA. Gosta de Peter Pan? conheça a história de J. M. Barrie.2017. Disponível em: <http://noticias.universia.com.br/tiempo-libre/noticia/2014/06/09/1098482/gosta-peter-pan-conheca-historia-j-m-barrie-baixe-gratis-obras.html>. Acesso em:02 mar.2017.

VIGOTSKY, Lev c. **A imaginação e a arte na infância**. Trad. Miguel Serras Pereira. Lisboa : Relógio D' Água Editora, 2009.

VIGOTSKY, Lev Semebovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Org. Michel Cole et al. Trad. José Cipolla Neto et al. São Paulo:Martin Fontes, 2007.