ESTUDO DA ATIVIDADE LÚDICA COMO FERRAMENTA DO PODER DISCIPLINAR

Bruno Bezerra de Araujo, Hélio Rebello Cardoso Jr.
Campus de Assis - Faculdade de Ciências e Letras - Psicologia - brunoaraujo_01@hotmail.com - FAPESP

Palavras Chaves: atividade lúdica; infância; poder disciplinar.
Keywords: playing; childhood; disciplinary power.

1- INTRODUÇÃO

Este trabalho visa problematizar a questão da infância e da atividade lúdica a partir de sua construção histórica, buscando compreender o modo pelo qual a atividade lúdica serve aos interesses de espaços disciplinares (como a escola) transformando-se em uma ferramenta do poder disciplinar que captura e controla a infância.

Para tanto, fizemos um estudo bibliográfico onde levantamos alguns discursos e práticas que ao longo da história foram construindo e justificando uma ideia de infância dando origem a uma série de dispositivos pedagógicos e de controle. Levantamos também, o processo histórico em que a atividade lúdica se naturalizou como algo restrito ao mundo da criança sendo posteriormente institucionalizada pela escola. Por meio disso, pensamos a relação "infância", "atividade lúdica" e "educação" sob o referencial teórico de Foucault, ou seja, buscamos entender esses objetos como construções históricas e discursivas onde se operam relações de saber-poder.

Nossa reflexão adquire relevância uma vez que, em geral, infância e atividade lúdica estão associadas nos discursos do campo pedagógico, deixando de lado problematizações acerca do processo histórico de constituição do sujeito infantil nas instituições educativas.

2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E OBJETIVOS

Foucault se preocupa em mostrar nos seus trabalhos como o chamado "sujeito moderno" se constitui, suas pesquisas giram em torno de três modos de subjetivação que transformam os seres humanos em sujeitos, são eles: os modos de investigação, as práticas divisórias e os modos de transformação que os outros aplicam e nós aplicamos sobre nós mesmos. Assim, a noção de sujeito em Foucault remete a idéia de sujeito submetido a alguém pelo controle e sujeito à própria identidade por uma consciência (FOUCAULT in DREYFUS & RABINOW, 1995).

Para Veiga-Neto (2007), a perspectiva do sujeito do Foucault é inovadora, pois, rompe com a idéia de "sujeito desde sempre aí", de um sujeito seria naturalmente educável e teria em si todo potencial para desenvolver-se e cabendo a Educação estimular esse potencial.

Esse ideal, segundo Veiga-Neto, pode ser encontrado nas idéias de Marx e Piaget, pois ambos teriam uma visão de sujeito "incompleto": no caso de Marx um sujeito alienado da realidade política e social, já o de Piaget um sujeito ainda não desenvolvido psicogeneticamente; ficando, nos dois casos, sob responsabilidade da Educação cumprir o desenvolvimento integral dos mesmos.

O sujeito pensado por Foucault inverte essa situação, pois nos obriga a pensá-lo sob um ponto de vista exterior, analisando-o de fora e examinando as camadas que o envolvem e o constituem. Compreender o sujeito pensado por Foucault requer olhar para os variados saberes, para as práticas discursivas e não discursivas e problematizá-las, pois elas "poderão revelar quem é esse sujeito, como ele chegou a ser o que dizemos que ele é como se engendrou historicamente tudo isso que dizemos dele" (VEIGA-NETO, 2007, pg.112-113).

Vemos assim, que para estudar o processo de subjetivação infantil, temos de olhar para as práticas pedagógicas adotadas nas instituições educacionais; uma dessas práticas é o uso da atividade lúdica como forma de promoção do desenvolvimento infantil.

Desse modo, este estudo visa pensar a constituição do indivíduo infantil submetido a um processo de sujeição como a educação escolar, problematizando a atuação dos jogos e brinquedos

em instituições disciplinares de modo a compreender como eles servem aos interesses desses espaços e transformam-se em ferramentas do poder disciplinar que capturam e controlam a infância.

3- METODOLOGIA

Por se tratar de um estudo bibliográfico, a metodologia adota o modelo de discussão teórica, de modo a realizar uma pesquisa que descreva e investigue e a construção histórica da infância e atividade lúdica. Dessa forma, buscamos ao longo da história, alguns discursos e práticas que pudessem expressar os jogos e brinquedos como ferramentas de controle da infância e tentamos problematizar as relações existentes entre "infância", "atividade lúdica" e "educação", de modo a compreendê-las como construções históricas e discursivas onde se operam relações de saber-poder.

4 - RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 - Construção histórica da infância e da atividade lúdica

Ariès (1981) defende a ideia de que a subjetividade moderna com relação à infância teria sido construída do século XVI até o XIX. De acordo com o autor, o "sentimento de infância" não existia na sociedade medieval, entendendo-se que esse sentimento não se resume simplesmente a um afeto pelas crianças, mas sim, a uma consciência da particularidade infantil que diferencie criança de adulto. Naquela época, as crianças eram mantidas pouco tempo no âmbito da família e entravam no mundo adulto assim que não dependessem mais dos cuidados da mãe; não se tentava representar a infância na arte até o século XII e não haveria também qualquer idéia (ou percepção) que diferenciasse a natureza da infância da vida adulta. Seria somente a partir do século XVII que teríamos o desenvolvimento um "sentimento" novo em relação à infância, onde a criança passa a ser o centro das atenções dentro da instituição familiar, de forma que esta, gradualmente vai se organizando em torno das crianças, dando-lhes uma importância que não se conhecida até então.

Foucault (2003) mostra algumas repercussões da invenção do "sentimento de infância" durante os séculos XVIII e XIX, pois, as relações entre adultos e crianças se reorganizaram e em todas as instituições: famílias, escolas e instâncias de higiene pública. Como exemplo disso, temos o fato de que a criança passou a ocupar um lugar central na família e a família se reduziu ao núcleo casal-filhos tendo na casa higienizada seu local de refúgio. Nas palavras de Foucault: "não se trata, apenas, de produzir um melhor número de crianças, mas o de gerir convenientemente esta época da vida" (FOUCAULT, 2003, p. 199).

Com o surgimento da infância, criaram-se também espaços com condições para garantir o seu controle (como escolas e internatos). Ariès (1981, p. 110) chega a dizer que a "evolução da instituição escolar está ligada a uma evolução paralela do sentimento das idades e da infância". Na visão de Foucault (2006), a escola é o espaço institucional onde saberes e poderes se inscrevem de forma sistemática e rigorosa no corpo das crianças o que nos permite dizer que a escola é uma "máquina capaz de fazer dos corpos, o objeto do poder disciplinar; e assim torná-los dóceis" (VEIGA-NETO, 2007, p. 70).

Concomitante a esse processo, temos a especialização dos jogos e brinquedos como característica exclusiva da infância e posteriormente a inserção deles na instituição escolar como instrumento pedagógico. Àries mostra que até o século XVII não existia uma separação tão rigorosa (como se tem hoje) entre brincadeiras de crianças e adultos, até mesmo porque não havia uma separação bem definida da infância em relação às outras fases da vida. Muitas vezes ambos partilhavam dos mesmos brinquedos e brincadeiras. A especialização dos brinquedos como característica exclusiva da infância começa por volta do ano 1600 e se conclui séculos mais tarde por volta do final do XVIII e início do XIX.

Até aquele momento não se pensava a utilização de jogos na instituição escolar, pelo contrário, havia uma série de proibições e punições quanto à prática dos mesmos. Só se permite a

entrada de jogos na escola a partir do século XVII, quando os jesuítas percebem a possibilidade educativa dos jogos e propuseram sua inserção nos programas de ensino (ARIÈS, 1981).

Uma vez absorvido pela instituição escolar, a atividade lúdica passa a ser vista sob uma perspectiva pedagógica. A escola, enquanto instituição disciplinar passará a se utilizar dos jogos e brinquedos para instituir disciplina sob os alunos; seja por meio da vigilância quanto ao uso que se faz destes, seja por meio de atividades físicas que visavam disciplinar o corpo.

Vemos então, que a infância foi considerada momento propício para a escolarização e educação. Isso deveria ser aproveitado e potencializado pelos professores, que dispunham de grande poder e de variados instrumentos para interferir em todas as esferas da vida da criança, para moldar seus comportamentos, hábitos e formas de pensar, isso inclui sua maneira de se relacionar com os jogos e brinquedos.

4.2 – Infância, jogo e educação: práticas normativas

Brougère (1998) apresenta uma série de pensadores se propõe a pensar a utilização do jogo como ferramenta de educação, tentaremos elencar alguns deles expondo suas idéias centrais. Segundo o autor, existem três formas de se estabelecer relações entre jogo e educação. A primeira delas é conceber o jogo como uma recreação, onde ele tido como meio de relaxamento em vista do esforço físico despendido nas atividades escolares, afim de que o aluno estando mais relaxado adquira um melhor desempenho nas tarefas. A segunda maneira é conceber o jogo como artifício pedagógico, onde se busca explorar o interesse que a criança manifesta pela atividade lúdica fazendo com que as tarefas escolares tenham a aparência de jogos. E a terceira maneira considera o jogo como forma de educação física, onde o interesse está em se promover uma saúde do corpo por meio de exercícios físicos.

Dentro dessas três visões que Brougère elencou, encontramos autores como Erasmo de Roterdã (1466-1536), que dão lugar ao jogo na educação das crianças pequenas a fim de que elas aprendam a ler e a escrever, pois vêem no jogo um meio de seduzir a criança. Já em relação às crianças mais velhas, o jogo seria visto como atividade de risco para o futuro da criança, devido ao receio de que ela se tornasse um indivíduo ligado ao dinheiro, concepção fortemente difundida na época. Já no século XVIII, autores como Basedow (1723-1768) atribuem importância à espontaneidade da criança, por isso, eles aconselham os professores a propor exercícios divertidos para as crianças, incitando-as a considerá-los como jogos.

Em outro estudo, Brougère (2004) verifica a composição do material lúdico presente em escolas maternais, ele verifica “uma imagem da “norma” do equipamento lúdico nas escolas maternais bem marcada pela dimensão pedagógica através da presença maciça dos jogos com finalidade estritamente pedagógica” (BROUGÈRE, 2004, p. 229).

Walkerdine (1999) relaciona a normatividade do lúdico ao fato do desenvolvimento infantil ter se tornado objeto de estudo da ciência tendo o jogo como uma evidência desse desenvolvimento; tais estudos, segundo a autora, posteriormente tomaram a forma de Psicologia do Desenvolvimento.

Walkerdine mostra que os avanços na medição mental permitiram a possibilidade de uma pedagogia do indivíduo que regulava e normatizava cada estágio do desenvolvimento. Com esse instrumento, viu-se a possibilidade de ir além do ensino uma classe como um todo, uma vez que poderia se efetuar uma regulação individual nos alunos conhecendo as particularidades de cada um. Como exemplo disso, temos a proposta de Susan Isaacs (1885-1948), onde o jogo funciona como meio de observação do comportamento que poderia até prever desvios de conduta do sujeito que apareceriam na adolescência. Percebe-se também no método de Isaacs uma aproximação do discurso pedagógico com o discurso terapêutico, na medida em que ela se utiliza dos estudos de Melanie Klein acerca da análise infantil.

Nesse contexto, a atividade lúdica se mostra como uma ferramenta do poder disciplinar, uma vez que é utilizada de diversas maneiras como: forma de exame definindo parâmetros de normalidade (no caso do ludodiagnóstico); meio de promoção da saúde física (no caso dos exercícios físicos, ginásticas e outras práticas esportivas) e mental (no caso da ludoterapia); e como

forma promover o desenvolvimento intelectual da criança (no caso dos jogos pedagógicos utilizados nas escolas) (LEMOS 2007).

5 – CONCLUSÃO

O estudo do processo de construção da infância mostra que, instituições como a família e a escola sofreram consequências devido ao surgimento da mesma, pois tiveram que se reorganizar para educar suas crianças. Concomitante a esse processo, temos a especialização dos jogos e brinquedos como característica exclusiva da infância e posteriormente a inserção deles na instituição escolar como instrumento pedagógico.

Por sua vez, a atividade lúdica, se mostrou como uma ferramenta do poder disciplinar, uma vez que é utilizada de diversas maneiras como: forma e exame; meio de promoção da saúde física e mental e também do desenvolvimento intelectual infantil. Isso nos mostra, que a atividade lúdica está inserida em uma rede de práticas discursivas e não-discursivas que a transforma em uma ferramenta do poder disciplinar. De forma que, ao mesmo tempo em que a atividade lúdica educa, cuida, higieniza e normaliza a infância; produz também, uma subjetividade infantil.

Percebe-se também, que a relação "infância", "atividade lúdica" e "educação" produziu discursos e práticas normativas que se misturam a uma série de saberes capturando a infância e produzindo e subjetividades. Dentre esses saberes encontramos a pedagogia e as ciências "psi" que complexificam essas relações na medida em que atribuem à atividade lúdica características pedagógicas e terapêuticas.

A partir dessa reflexão podemos dizer também que os discursos sobre a atividade lúdica foram construídos historicamente e associados à infância, atuando como meio de se propagar a educação. Portanto, faz-se necessário, como Foucault nos mostra, analisar estes discursos determinando suas condições de existência e estabelecendo suas relações com outros enunciados.

6 - BIBLIOGRAFIA

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____. Brinquedos e Companhia. São Paulo: Cortez, 2004.

DREYFUS, H. L. & RABINOW, P. **Michel Foucault: uma trajetória filosófica**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, **Microfísica do Poder**. 18 ed. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

_____. Vigiar e punir: a história da violência nas prisões. 31 ed. Petrópolis: Vozes, 2006.

LEMOS, Flávia Cristina Silveira. **A apropriação do brincar como instrumento de disciplina e controle das crianças**. *Estudos e pesquisas em psicologia*, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 78-88, Jun 2007.

VEIGA-NETO, Alfredo. **Foucault & a Educação**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

WALKERDINE, V. Uma análise foucaultiana da pedagogia construtivista. In: SILVA, Tomaz Tadeu. (Org.) **Liberdades reguladas: a pedagogia construtivista e outras formas de governo do eu**. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.