

OS NEXOS EM ROGER CALOIS E GILLES BROUGÈRE ACERCA DO JOGO E DA ONTOLOGIA

Renata Vivi Cordeiro ¹
Rebeca Rocha Mello ²
Jeferson Gustavo M. Nunes ³
Luana Yasmin de Sousa Pires ⁴
Kassia Santos da Silva ⁵
Marcelo Pereira de Almeida Ferreira ⁶

INTRODUÇÃO

Os estudos e debates em torno do lugar do lúdico na formação humana é amplamente significativo, tema central em distintas proposições teórico-pedagógicas, com algumas precauções em concepções mais críticas e materialistas da educação, como a Pedagogia Histórico-Crítica (Saviani, 2019; Marsiglia, 2013) ou a Teoria Histórico-social de desenvolvimento (Martins, 2013).

O autor da obra “Jogo e educação”(1995), Gilles Brougère salienta a diversidade de utilidades da palavra jogo (a exemplo de jogo político ou jogo de tabuleiro) e a relação de uma mesma palavra significar situações distintas, identificando uma polissemia na palavra, porém, não apenas isso, mas um vasto mundo de interpretações de jogo/lúdico e sua utilidade em diversas ocasiões.

Neste sentido, a tarefa acadêmico-científica deste projeto traz o Lúdico e sua condição pedagógica específica do/no trabalho pedagógico na formação humana.

¹ Rebeca Rocha Mello, Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará- UFPA, rebecarocham@icloud.com;

² Jeferson Gustavo Menezes Nunes, Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará- UFPA, jefersongustavo1230@gmail.com;

³ Luana Yasmin de Sousa Pires, Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará- UFPA, yasmin.s.p12406@gmail.com;

⁴ Kassia Santos da Silva, Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará- UFPA, santaskassia07@gmail.com;

⁵ Renata Vivi Cordeiro Doutor pelo Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará - UFPA, renatavivi06@gmail.com

⁶ Marcelo Pereira Ferreira de Almeida Professor orientador: Doutor, Faculdade de Educação Física - UFPA, marcelopaf@ufpa.br



METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A partir de um olhar crítico, buscamos saber como o lúdico se comporta no meio social contemporâneo, evidenciando então a utilização do método materialista histórico dialético, o qual permite investigar se houve transformações no significado da palavra ao longo do tempo ou se ela mantém uma continuidade em seu uso. O estudo também propõe um diálogo com a perspectiva e inquietações de Brougère sobre o tema, trazendo suas reflexões para a atualidade e colocando suas ideias em movimento junto com a história. A pesquisa, portanto, reforça a importância de considerar o contexto e a evolução do conceito, promovendo um olhar crítico sobre a relação entre a palavra e a realidade que ela representa(ontologia), ou seja, a palavra explica a concepção da produção humana.

Como procedimentos propriamente ditos, estabelecemos: (I) uma primeira leitura geral de aproximação da obra de Brougère, (II) uma leitura pontual dentro de obras de Roger Calois, (III) a leitura com identificação das expressões ontológicas dentro dos autores sobre a produção humana do jogo, (IV) a síntese destas reflexões.

REFERENCIAL TEÓRICO

O intuito desta pesquisa bibliográfica, foi procurar entender o emprego do lúdico ao longo dos anos com base nos pensamentos de Gilles Brougère e Roger Calois, que nos faz pensar no porquê o lúdico se define como diversas formas e quais são os critérios necessários para que uma atividade seja considerada como tal. Ademais, esta pesquisa há de suplementar a ideia de Brougère e trazê-la para a contemporaneidade e assim, entender a relação (se houver) entre tantos significados do lúdico vivido durante o desenvolvimento do ser humano. Além disso, foi utilizada a obra “Brinquedo e Cultura”(1997) de Gilles Brougère, a fim de fazer nexos e trazer visões mais atuais sobre o tema.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



O “lugar” que se vivenciado de maneira livre e protagonista, “desligada” da vida real e da produção da existência e que garantirá ou, pelo menos, proporcionará o pleno desenvolvimento da infância em um futuro sujeito social. Posto desta maneira, as expressões normalmente associadas ao Lúdico se caracterizam por adjetivações como: “ato lúdico”, “procedimentos lúdicos”, “objetos lúdicos”, “componente lúdico”, “significado lúdico”, “cultura lúdica” e uma infinidade de terminações conceituais e adjetivas que o colocam como explicações que nada ou pouco explicam de concreto: o jogo como expressão e produto objetivo da produção da existência. Trata-se de um elemento de “proteção pedagógica” ao direito à educação saudável e criativa da criança na Educação Básica. Por isso, o brincar infantil não atesta a existência de uma vida autônoma e segregada, mas é um diálogo mudo, baseado em signos, entre criança e povo. Entendemos, em síntese, de que este “ato” é mais uma ideia do que uma prática concreta e, portanto, uma expressão a ser aprofundada, no sentido de questionarmos se é o ato ou a ideia dele que determina o desenvolvimento humano.

Por outro lado, como destacado, a problemática em torno de entendermos, do ponto de vista acadêmico-científico, de que é a criança quem determina o mundo imaginário do brinquedo e da brincadeira. É neste sentido que mantemos a indicação da categoria central de estudo a ontologia (que, genericamente, responde à pergunta “o que é o ser?”), como respondimento filosófico para a questão “o que é aquilo que é?” e, portanto, “o que é o homem?” e, portanto, é a pergunta orientadora deste estudo, nas obras de Brougère.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos, em síntese, de que este “ato” é mais uma ideia do que uma prática concreta e, portanto, uma expressão a ser aprofundada, no sentido de questionarmos se é o ato ou a ideia dele que determina o desenvolvimento humano. Por outro lado, como destacado, a problemática em torno de entendermos, do ponto de vista acadêmico-científico, de que é a criança quem determina o mundo imaginário do brinquedo e da brincadeira.

É neste sentido que mantemos a indicação da categoria central de estudo a ontologia (que, genericamente, responde à pergunta “o que é o ser?”), como que respondimento filosófico para a questão “o que é aquilo que é?” e, portanto, “o que é o homem?” e, portanto, é a pergunta orientadora deste estudo, nas obras de Brougère.



Palavras-chave: Jogo, Formação Humana, Ontologia, Lúdico.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE , Gilles. Jogo e Educação. 1. ed. Artes Médicas Sul, 1995. 218 p.

MARX, K. O Capital – Crítica da economia política (livro I – O processo de produção do capital). São Paulo: Boitempo, 2013.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Portugal, 1990, 1994.

MARTINS, L. M. (2013). OS FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS DA PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA E OS FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DA PSICOLOGIA HISTÓRICO-CULTURAL. *Germinal: Marxismo E educação Em Debate*, 5(2), 130–143. <https://doi.org/10.9771/gmed.v5i2.970>

SAVIANI, DEMERVAL . escola e democracia. Autores Associados. SP. 2019

MARSIGLIA, A. C. G., & Martins, L. M. (2013). CONTRIBUIÇÕES DA PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES. *Germinal: Marxismo E educação Em Debate*, 5(2), 97–105. <https://doi.org/10.9771/gmed.v5i2.9702>.

