

A CAMINHO DO SÉCULO XXI

Os Quatro Pilares da Educação [Adriana Friedmann]

Sobre Publicações e Artigos

O brincar é um fenômeno universal que tem atravessado fronteiras e épocas, passando por várias transformações mas perpetuando-se na sua essência.

Desde que temos notícia, desde a época da Antigüidade, o homem sempre brincou. Pôr mais de 7000 anos em que predominaram a produção de bens rurais, até o final do século XVIII, o brincar constituía uma atividade comum a adultos e crianças. Ainda hoje em várias regiões do mundo onde predomina sociedades rurais esse brincar coletivo, elemento da cultura, do riso e do folclore, continuam vivos. Nestes contextos, o brincar tem como característica ser sobretudo corporal, socializado e prescindir de objetos e/ou brinquedos.

Com o advento da sociedade industrial no final do século XVIII, início do século XIX, na qual predominava a produção de bens em grande escala, a atividade lúdica modifica-se: ela torna-se segmentada, passa a fazer parte especificamente da vida das crianças; ao mesmo tempo torna-se "pedagógica" entrando dentro da escola com objetivos educacionais. Estes fenômenos são acompanhados do surgimento do brinquedo industrializado, a institucionalização da criança, um movimento da mulher para o mercado de trabalho que, aliado à falta de espaço e segurança nas ruas das grandes cidades, transforma o brincar em uma atividade mais solitária e que acontece em função do apelo ao consumo de brinquedos.

Estamos virando mais uma página da nossa história, adentrando o século XXI, inseridos na sociedade pós-industrial, que caracteriza-se pela produção de serviços, informática, estética, símbolos e valores. Neste contexto globalizado vivenciamos grandes contradições: grandes avanços nas comunicações, uma aceleração descontrolada de informações e descobertas; o aumento da longevidade do ser humano graças aos avanços da medicina; um aumento crescente do desemprego e como consequência mais tempo livre; incremento da violência e uma visível piora na qualidade de vida; crescente poluição de lixo, visual e sonora, o que tem levado a mudanças climáticas. Há, ao mesmo tempo, uma necessidade e um movimento do ser humano para o resgate das suas raízes mais profundas, das suas razões de ser e existir; uma "fome" de auto-desenvolvimento para não sermos devorados pelos incomensuráveis estímulos que o cotidiano nos apresenta.

Todos esses fatores traduzem-se em uma crise de valores. O que é primordial hoje? Na visão de Domenico di Masi, renomado sociólogo italiano, hoje são luxos, não mais os bens materiais, mas o silêncio, o espaço, a autonomia, a segurança social, a criatividade. Precisamos criar um novo modelo baseado no tempo livre. Vivemos uma época caracterizada pela flexibilidade, a emotividade conjugada com a racionalidade, os valores do feminino, a criatividade, a individuação, a estética.

Sobre o Brincar como Direito e Oportunidade

É dentro desse contexto que o brincar oferece-nos a possibilidade de tornarmo-nos mais humanos, abrindo uma porta para sermos nós mesmos, poder expressar-nos, transformar-nos, curar, aprender, crescer.

O brincar surge como oportunidade para o resgate dos nossos valores mais essenciais enquanto seres humanos; como potencial na cura psíquica e física; como forma de comunicação entre iguais e entre as várias gerações; como instrumento de desenvolvimento e ponte para a aprendizagem; como possibilidade de resgatar o patrimônio lúdico-cultural nos diferentes contextos sócio-econômicos. O brincar como desafio deste novo século no uso do tempo livre; o brincar como possibilidade criativa; como instrumento de inserção em uma sociedade regradada; a possibilidade de conviver com os outros, de me colocar no lugar do outro; de ganhar hoje e perder amanhã; de liderar e ser conduzido; de falar e de ouvir. O brincar como desafio ao trabalho solidário, em equipe, a uma postura mais cooperativa e ecológica; como caminho do conhecimento e descoberta de potenciais ocultos; como caminho para a autonomia, a livre escolha e a tomada de decisões.

Sobre o brincar na área Sócio-cultural

Além das pesquisas realizadas sobre o brincar voltado para as áreas da saúde e da educação, surge, por um lado, no mundo todo, uma preocupação com o resgate do brincar, nas diferentes regiões do mundo, enquanto patrimônio lúdico-cultural. Esta tendência leva a um movimento de valorização de brincadeiras tradicionais regionais, contextualizadas nas diversas culturas e épocas, afirmando-se o brincar como um fenômeno universal de grande relevância para a caracterização e conhecimento dos grupos sociais e diversidades culturais dos vários povos do mundo.

Por outro lado, inicia-se um debate sobre o uso do tempo livre, e o brincar começa a ocupar posição de destaque. Preocupa, não somente o tempo livre das crianças e a subsequente criação de espaços e tempos para o brincar; como também o tempo livre dos adolescentes, pensando no uso saudável e produtivo das energias que surgem neste período; no tempo livre do adulto, cujo tempo de ócio vem aumentando, o que gera ansiedade e uma crise de valores; e o tempo livre da terceira idade, já que a longevidade tem aumentado e o mercado de trabalho oferece poucas oportunidades de colocação neste período de vida.

O brincar tem aparecido e sido estimulado, a partir de variadas propostas, ~~as~~ exemplos, potenciais multiplicadores:

- jornadas de jogos e brincadeiras;
- ruas de lazer: brincadeiras de rua estimulando a participação de várias gerações ;
- brinquedotecas ;
- ônibus itinerantes ;
- malas de brincadeiras ;
- oficinas de criatividade: modelagem, tecelagem, bricolagem, pintura, expressão corporal, musicalização, origami, confecção de livros, marcenaria, construção de brinquedos com sucata e outros materiais, confecção de bonecas, entre outros ;
- contadores de histórias;
- teatro ;
- na área de informática, estímulo e incremento dos jogos eletrônicos ;
- concursos;
- aumento do leque de ofertas de recreação em clubes, hotéis e áreas ligadas ao turismo ;
- exposições de brinquedos artesanais/populares ;
- feiras de brinquedos ;
- museus de brinquedos ;
- jornadas de audiovisuais ;
- exposições itinerantes;
- incremento e aumento de estudos, pesquisas, registros, coletâneas e publicações sobre o brincar ;
- cursos, seminários, workshops, oficinas e palestras, visando a formação de profissionais especialistas nas áreas de lazer, recreação, educação, saúde mental e turismo ;
- movimento dentro das empresas e grupos de trabalho, estimulando a integração entre funcionários e suas famílias em atividades de lazer e recreação.

Pode-se concluir que a preocupação com o uso do tempo livre, e não somente com o trabalho, tem se constituído em uma tendência predominante dos últimos anos, nas diferentes sociedades e culturas e o brincar ocupa um papel de peso nessa área

Sobre o Brincar e os Quatro Pilares da Educação

Para complementar nossa análise, parece-nos fundamental nos determos na importância do brincar para a Educação do ser humano.

Tomando por base os quatro pilares da Educação propostos por Jacques Delors para a UNESCO (Comissão Internacional para a Educação no século XXI), vejamos qual é a contribuição que o brincar pode dar para o

desenvolvimento dos mesmos.

Aprender a conhecer Nesta proposta o brincar tem se mostrado um instrumento extremamente eficiente desde as metodologias propostas por educadores como Decroly, Montessori, Piaget que usaram o recurso do lúdico para estimular a aprendizagem; até os especialistas em jogo contemporâneos, inúmeros no mundo todo e no Brasil, que levaram para a escola variadas propostas para utilização do brincar dentro e fora da sala de aula, com o intuito de estimular o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

Aprender a fazer Há uma tendência no mundo todo, a tornar mais próximas a área de educação para o trabalho e a área de economia. O desenvolvimento da economia depende da força dos trabalhadores que dependem, por sua vez, do investimento e preocupação dos governos com a educação e formação dos seus cidadãos. No âmbito da profissionalização, o brincar tem se constituído em um recurso motivacional muito interessante, utilizado tanto nos cursos técnicos e acadêmicos, quanto dentro das próprias empresas e instituições. O fazer, em qualquer âmbito das nossas vidas, e sobretudo no trabalho, deveria ter como ingrediente principal o prazer. E brincar e prazer integram a mesma categoria.

Aprender a conviver Os jogos e brincadeiras são um exemplo de vivência muito eficientes para facilitar e formar nos indivíduos valores de cooperação, trabalho em equipe, respeito pelas diferenças individuais e desenvolvimento de projetos. Há inúmeras propostas para se trabalhar estes conceitos, sobretudo a nova tendência dos Jogos Cooperativos, criada no Canadá e na Bélgica e começando a ser difundida no Brasil, cujo intuito é o de estimular a cooperação contrapondo-a à acirrada competição em que tem se transformado o cotidiano na vida do ser humano.

Aprender a ser O brincar constitui-se na linguagem por excelência das crianças, através da qual eles podem expressar-se e comunicar-se com o outro. Através do brincar a criança expressa seu ser integral colocando corpo, mente, sentimentos e espírito em evidência. O brincar constitui um excelente ~~apart~~ oportunidade para o ser humano expressar e comunicar, de forma espontânea, as suas crenças, atitudes, criatividade e valores. Nesse sentido ele deve ser incentivado nos diferentes grupos.

(fonte: <http://www.aliancapelainfancia.org.br/paginas/pilares.htm>)

(recebido da Rita na lista Filosofia Espírita para Crianças www.edicoesgil.com.br)