



A DOMESTICAÇÃO DO CORPO LÚDICO INFANTIL

Francine Costa de BOM¹

RESUMO: O corpo lúdico está presente em toda a criança e é expresso com espontaneidade na vivência do jogo, da brincadeira e na manipulação do brinquedo, formando um todo indissociável. A sociedade contemporânea voltada para a formação do mundo do trabalho e da produtividade reflete direta e indiretamente no corpo lúdico infantil, domesticando-o e suprimindo pouco a pouco a sua essência natural, livre e espontânea. Este estudo faz uma análise da influência do meio social na construção e na vivência do corpo lúdico infantil, a partir da linguagem bakhtiniana que considera o corpo um signo ideológico repleto de significados construídos socialmente.

PALAVRAS-CHAVE: Corpo; Lúdico; Linguagem; Infância.

1. Introdução

A criança, o jogo, a brincadeira e o brinquedo são indissociáveis. São peças que se encaixam perfeitamente na construção social do infante. Os inúmeros aprendizados que surgem dessas relações provêm da oportunidade destinada para o exercício das mesmas.

Essas relações acontecem em espaços socialmente construídos, em especial no seio familiar, na escola, e dentro deles encontra-se também a figura do adulto.

O corpo lúdico essencialmente encontra-se no interior de cada criança que é capaz de expressá-lo com muita maestria, no momento em que brinca, joga e manipula o brinquedo. Esse último passa existir a partir do momento em que a ludicidade está em pleno exercício, caso contrário permanece na condição de um simples objeto.

Mas, construir-se socialmente a partir da tenra idade depende justamente do plano social em que se está inserido. Nesse processo, a criança vai adquirindo e construindo sua linguagem verbal e não-verbal.

A linguagem, no presente estudo, é compreendida como fruto da natureza social, ligada às condições de comunicação e imersa em estruturas sociais. A fala está inserida num corpo que a expressa verbalmente e corporalmente investida de ideologia. Segundo Bakhtin (2004), o corpo, nesse processo, passa a funcionar como um signo ideológico que se manifesta de acordo com as ideologias construídas em sociedade.

Nesse sentido, o corpo lúdico infantil na sua espontaneidade, vai pouco a pouco perdendo a liberdade de expressão em virtude dos efeitos provocados pela realidade social que lhe atravessa, levando-o a domesticação.

A compreensão desse cenário a partir da linguagem bakhtiniana é a espinha dorsal desse estudo, que traz como objetivo uma reflexão quanto às possíveis influências do meio social, na vivência íntegra do corpo lúdico infantil.

¹ Mestranda do curso de Ciências da Linguagem, na Universidade do Sul Catarinense (UNISUL), campos Tubarão.



2. O CORPO LÚDICO

2.1 Conceito

Para denominar o corpo lúdico; seja na criança ou no adulto; torna-se necessário um apagamento do dualismo entre corpo e mente. O corpo no universo da ludicidade deve ser visto como único, livre de qualquer abordagem mecanicista, e mergulhado na corporeidade humana, conforme Dantas (2005).

Esse apagamento deve-se ao fato de a ciência ainda não haver conseguido definir os princípios da ludicidade, para determinar a visão lúdica do corpo. Dantas (2005) lança questionamentos a respeito da possibilidade de o corpo lúdico ser realmente compreendido ou se esse corpo possui apenas uma maneira de ser lúdico. A razão e a lógica acabam desarticulando a possibilidade de a ciência esclarecer essa questão. Contudo, a abordagem filosófica parece traçar caminhos mais suaves na compreensão do ser lúdico, a partir do momento que o analisa como uma unidade humana, livre de dicotomias.

Huizinga (2010), em sua obra, traz o homo ludens permeando o universo cultural do jogo, definindo-o como toda e qualquer atividade humana, e afirma que o jogo possui uma natureza supralógica da situação humana. Seria, portanto, o corpo lúdico aquele que joga?

Em partes, pode-se dizer que sim, mas seria necessária a definição o tipo de jogo. O jogo institucionalizado, transformado posteriormente no esporte de rendimento, ou simples jogar espontâneo como função social, como traz a obra do autor acima citado?

Dantas (2005) em sua obra *Pensando o Corpo* analisa o corpo em diversas perspectivas e a lúdica é uma delas. O autor afirma que, a necessidade de observar o corpo lúdico como um ser uno, torna-se extremamente difícil pelas inúmeras facetas que o corpo apresentou no decorrer dos tempos, quando o dualismo era presente, e o homem buscava defini-lo mediante aos próprios questionamentos do que representaria esse corpo em um determinado momento histórico.

Villaça e Góes (1998) corroboram com essa idéia, reforçando que, o corpo já foi desvalorizado pelo platonismo e pelo cristianismo; na Idade Média principalmente; exaltado pelas práticas higienista no budismo e na sociedade brasileira nas décadas de 30 e 40, foi tratado como objeto no período iluminista submetido aos rigores da ciência da razão, e ainda permanece com essa característica com maior probabilidade de mutação e performance.

O espaço ocupado pelo corpo lúdico parece estar na periferia do universo corporal em todos os momentos históricos da humanidade, talvez pelo fato de a ciência ter ofuscado esse olhar em busca de aspectos quantitativos, dos quais nesse véis não comporta. Nesse sentido, salienta Huizinga (2010, p. 06), na sua visão cultural do corpo lúdico pelo jogo:

Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida comum. Podemos deixar de lado o problema de saber se até agora a ciência conseguiu reduzir esta qualidade a fatores quantitativos. Em minha opinião não conseguiu.

Essa qualidade de ação envolta nas possíveis definições do corpo lúdico encontra-se também na abordagem de Dantas (2005, p. 319), que, além disso, deixa clara a incapacidade de o homem conceituá-lo:

O corpo lúdico não se submete a uma compreensão conceitual. É impossível defini-lo. Ele é indizível. Essa insubmissão do corpo lúdico as linguagens abstratas do saber conceitual se dá porque ele marca presença na construção do brinquedo como uma manifestação viva. No brincar – e somente no brincar – aparece o corpo lúdico, porque ele é uma vivência, é um momento, é uma ação, ou melhor, uma maneira de agir.



A atividade lúdica na infância possui um fim em si mesma, sendo realizada para o alcance de um momento ímpar, um momento vivido no qual o corpo e a expressão se entrelaçam e se encontram, preparando o sujeito para uma vida adulta. (OLIVEIRA, 2010)

Pode-se conceituar, portanto, o corpo lúdico na sua essência de unidade humana, livre de qualquer dicotomia corporal, como a ação livre de brincar e jogar com o corpo, com o auxílio do universo imaginário, muito presente na infância. Essa ação livre é o fio condutor do movimento, da linguagem verbal e dos sentimentos presente naquele momento em que o corpo lúdico se expressa.

2.2 O brincar e o jogar na infância

De acordo com Dantas (2005), ato de brincar possui um fim em si mesmo, não havendo outras preocupações a não ser o próprio brincar. Constrói-se um mundo singular e livre para a experimentação da imaginação. Brincando, denuncia-se com maior propriedade a decadência do dualismo corporal, admitindo-se apenas a unidade humana.

Conforme Oliveira (2010), a brincadeira é indispensável na infância, já que, por meio dela, a criança confronta o real e o imaginário e vai construindo sua autonomia. Os conflitos que surgem durante o brincar são resolvidos nesse momento em que o corpo está sendo vivido no seu agir lúdico. A partir dos conflitos a criança vai percebendo até aonde vai o seu faz de conta no mundo real.

O autor enfatiza que, não é no objeto brinquedo, que se brinca ou se joga, que o lúdico se encontra, mas sim na criança e até mesmo no homem, que é capaz de imaginar, organizar e construir novos brinquedos, novas formas de brincar dando possibilidades infinitas aquele objeto. A possibilidade de compreender o real pelo jogo imaginário típico da criança, salva a mesma da alienação, a partir do momento em que ela encontra condições físicas de brincar juntamente com outras crianças, estabelecendo laços sociais.

Huizinga (2010) afirma que uma criança consegue distinguir perfeitamente o faz de conta da realidade durante o jogo que vivencia. O jogo nessa perspectiva assume um caráter livre, no qual a criança mergulha temporariamente no faz de conta para a compreensão dos conflitos que encontra no mundo corrente.

O caráter livre do jogo, a capacidade de a criança e do homem dar vida ao brinquedo e serem responsáveis pela ludicidade, também se encontra nos estudos de Dantas (2005), quando ele afirma que, a atividade lúdica consegue construir uma totalidade com tudo aquilo que a cerca. Espaço, tempo e objetos se fundem ao imaginário da criança tomando a forma que ela desejar, e as regras que ela construir.

Em relação ao espaço, Merleau- Ponty apud Villaça e Góes (1998) corrobora ao afirmar que o mesmo é antropológico, ou seja, onde o espaço é existencial e a existência é espacial. De cada espaço e em cada espaço as experiências vivenciadas serão distintas. Os espaços são “máquinas de sentido”, e farão com que as pessoas nele inseridas, expressem sentimentos e comportamentos diferentes.

Nesse caso, pode-se pensar que crianças, num mesmo espaço e participando de brincadeiras e jogos, serão capazes de expressar sensações, sentimentos e aprendizados diferentes umas das outras, produzindo conflitos peculiares. No espaço escola, esse cenário é muito comum.

Em relação ao objeto brinquedo, não se deve pensar no objeto concreto em si. Ele pode ser criado pela criança que segundo Dantas (2005), resume toda a sua vivência infantil num eterno brincar.



Um pedaço de madeira vira carrinho, uma tampinha vira bola, a água da ducha vira chuva, o prato vira volante de carro, a comida vem de avião, o tênis possui rodinha, o uniforme do colégio vira armadura de super-herói. Enfim, não há limites para a imaginação da criança que faz do mundo concreto do adulto uma possibilidade infinita de brinquedos, inseridos num determinado espaço e presentes num determinado tempo.

Mas, em que lugar estariam as regras nesse processo do brincar e do jogar na infância? A partir do momento em que a atividade lúdica abre as portas para o imaginário da criança confrontar com o mundo real, as relações interpessoais entram em cena, havendo uma necessidade de organização desse lúdico entre aqueles que o vivenciam. O cenário da construção de regras nesse sentido surge com espontaneidade para que a atividade lúdica perpetue naquele determinado momento, não descartando a hipótese do aparecimento dos conflitos, muito comuns nesse processo.

Huizinga (2010), a respeito das regras no ato de jogar, afirma que o próprio ato cria uma ordem, na qual assume um caráter estético. Nesse sentido, as regras devem ser obedecidas para que o jogo se torne belo, perfeito e para determinarem aquilo que vale dentro do mundo temporário em que o jogo é vivenciado pelos sujeitos, até que o mesmo termine.

As regras do jogo devem estabelecer a obediência do grupo, admitindo a prosperidade dessa convivência social indispensável a essa atividade lúdica. Quando um dos membros infringe determinada regra, surge a figura do desmancha prazeres, muito comum no universo infantil.

Com muita frequência, durante as brincadeiras e jogos infantis, os conflitos surgem à medida que as regras não são aceitas por um ou mais membros do grupo que está vivenciando a atividade lúdica. Nesse caso, na maioria das vezes, o membro se afasta e procura realizar as regras que lhe convêm persuadindo outras crianças que comunguem da sua ideia de ordem para uma nova atividade lúdica.

Portanto, é pelo brincar que a criança desenvolve a sua compreensão sócio-cultural, a partir do momento em que seus significados vão ficando mais claros e mais detalhados. É no viver lúdico infantil que essa lógica se baseia segundo Oliveira (2010).

Salienta-se que este estudo não se preocupou em delimitar os conceitos entre brincadeiras e jogos, pelo fato de serem inúteis as possíveis diferenças para a compreensão do universo lúdico. Esse universo apresenta-se no sentido do ser uno, da espontaneidade que brota no corpo infantil; principalmente; e que é capaz de fornecer um emaranhado de aprendizados do mundo no qual a criança está se inserindo. Portanto, brincadeiras e jogos e todas as suas variações quando utilizadas pela criança, ou até mesmo pelo homem em caráter livre e espontâneo, com ou sem objeto, num determinado espaço e em um determinado tempo, será uma atividade lúdica.

No momento em que esta liberdade do corpo lúdico é atravessada pelas amarras do plano social em que ele se insere, esse corpo deixa de existir. Nesse caso, as contribuições de Bakhtin, nos fornecem mecanismos de análise desse corpo lúdico em sociedade.

3. O corpo lúdico na linguagem bakhtiniana

Bakhtin pensou a linguagem a partir de uma visão coletiva, fruto de uma construção social, capaz de auxiliar na organização do homem em sociedade.

A linguagem para Bakhtin (2004) pode ser definida como um produto social, e não lhe é permitido pensá-la como algo produzido por si só, sendo fruto da dimensão individual. Partindo dessa premissa, é possível agregar a esse produto social um sentido ideológico carregado de significados, que constroem o homem como sujeito no seu agir.



Tomando como base as teorias marxistas, Bakhtin (2004) costura a visão da linguagem com a ideologia. Para o autor, a linguagem possui esse papel socioideológico, e afirma que “Tudo o que é ideológico possui um valor semiótico.” Se está inserido na esfera semiótica pode-se pensar num sistema de signos, a partir de fenômenos. Signos ideológicos, sendo o corpo tratado como tal:

Todo fenômeno que funciona como signo ideológico tem uma encarnação material, seja como som, como massa física, como cor, como movimento do corpo ou como outra coisa qualquer. Nesse sentido, a realidade do signo é totalmente objetiva. Um signo é um fenômeno do mundo exterior. (BAKHTIN, p. 33, 2004)

Dessa forma, o sentido ideológico em Bakhtin (2004) está presente fora do homem, no espaço social, de forma que o corpo no uso da linguagem reflete uma realidade e refrata outra. Sem a ideologia, o corpo deixa de ser um signo e passa a ser apenas um corpo biológico em essência. A realidade expressa pelo corpo como signo ideológico estará sempre sujeita a uma avaliação ideológica, justamente pelo exercício do refletir versus o refratar uma realidade que está fora do sujeito.

Ao pensar o corpo lúdico infantil nesse processo, é possível visualizar que a espontaneidade expressa pela criança vai sendo permeada por uma realidade social refletida pela necessidade de instrumentalização e formatação para o mundo do trabalho, refratando um corpo lúdico com menos espaço para ser e estar na sua essência. A linguagem do corpo nesse caso é revestida de ideologias que vão sendo impregnadas pouco a pouco na infância.

Huizinga (2010) afirma que, a partir do final do século XVIII, o trabalho e produção passaram a ser os fatores principais da formação de uma sociedade, que culminou em aspirações educacionais. Principalmente após a Revolução Industrial já no século XIX.

Educar para o trabalho ainda consta como missão legalizada para a educação nacional, fruto do desenvolvimento histórico. Essa concepção marxista marca o retrato inclusive da atual sociedade que ainda cultiva o materialismo-histórico.

O aspecto lúdico foi radicalmente vetado e interpretado como não sério em várias instituições, a partir do século XIX, conforme Huizinga (2010, p. 213), em favor de uma sociedade cada vez mais interessada na produtividade em larga escala:

Mas as grandes correntes do pensamento da época, sob todos os pontos de vista, eram adversas ao fator lúdico na vida social. Nem o liberalismo nem o socialismo contribuíram para em ele em alguma coisa. A ciência analítica e experimental, a filosofia, o reformismo, a igreja e o estado, a economia, tudo no século XIX se revestia da mais extrema seriedade. Mesmo em arte e em literatura, depois de passado o entusiasmo romântico, a imemorial associação com o jogo passou a ser considerada pouco respeitável. O realismo, o naturalismo, o impressionismo e todo as outras monótonas escolas literárias e artísticas eram mais destituídas de espírito lúdico [...]

No universo infantil, essa manifestação marxista pode ser percebida nas escolas, nas famílias e, principalmente, no comércio. Esses espaços frequentemente são revestidos de interpelações carregadas de ideologias capitalistas que suprimem o corpo lúdico infantil, manifestando a lógica da linguagem bakhtiniana. Isso acontece como consequência do desenvolvimento da sociedade capitalista.

Nesse sentido, o universo imaginário pode ser modelado, ou até mesmo induzido pela exposição da criança aos meios de comunicação extremamente acessíveis na atualidade, descaracterizando pouco a pouco o desenvolvimento e o exercício da ludicidade.



Dantas (2005) corrobora ao afirmar que o poderio do comércio e da indústria de brinquedos possui um extremo poder de destruição da ludicidade infantil, capaz de domesticar a criança no momento em que o brinquedo determina o que deve ser feito. Mesmo assim o autor não descarta a existência de crianças capazes de utilizar artefatos eletrônicos e sofisticados de maneira diversa, porém em sua minoria.

A partir desse mundo comercial do brinquedo, a criança vai estabelecendo contato com uma linguagem carregada de ideologias capitalistas, que são capazes de adentrar e formar a sua consciência a respeito do mundo que a cerca, cada vez mais longe dos momentos lúdicos. As informações que a criança recebe do mundo em que vive vão sendo avaliadas durante todo o seu processo de crescimento e desenvolvimento humano.

Segundo Bakhtin (2004), esse processo de avaliação só é possível na esfera ideológica, pelo fato de o sujeito possuir uma consciência socioideológica, capaz de abrigar diversos signos e, por meio deles, realizar um exercício dialético que parte da infra-estrutura; ou seja, a realidade que determina o signo; para uma superestrutura que é a realidade ideológica refletida e refratada. Seria um processo de evolução social, no qual o corpo pode assumir a capacidade expressar os sentidos produzidos nesse processo, assim como a palavra.

Portanto, a consciência individual vai se formando a partir do “diálogo” entre os signos verbais e não verbais originados por um determinado grupo, organizados socialmente.

Todas estas manifestações verbais estão, por certo, ligadas aos demais tipos de manifestação e de interação de natureza semiótica, a mímica, a linguagem gestual, aos gestos condicionados, etc. Estas formas de interação verbal acham-se muito estreitamente vinculadas as condições de uma situação social dada e reagem de maneira muito sensível a todas as flutuações da atmosfera social. (BAKHTIN, p. 42, 2004)

Além do comércio, a situação social a qual se refere Bakhtin pode ser encontrada e compreendida nos bancos escolares, que compreende o segundo espaço de socialização da criança após a família. Na escola, signos verbais e não-verbais estão a todo o momento sob a avaliação ideológica da criança.

A escola pode ser pensada como um espaço de condicionamento e até mesmo artificial. Os parques, muitas vezes, são estruturados numa arquitetura higienista tal quais as praças de lazer. Nesses espaços, o movimento espontâneo é proibido. No corredor, é proibido correr, no parque, não se pode escorregar no escorregador de outra forma, a areia tem de ser manuseada com todo cuidado evitando muita sujeira, o balanço é para balançar e não pode ser feito outra coisa com ele, enfim, existe um conjunto de regras que, na maioria das vezes, não são construídas pela criança, e sim pelo adulto, o detentor das regras e formador da situação social à qual a criança se submete no espaço escolar.

Logicamente, não se pode desmerecer os cuidados com a saúde física da criança durante o seu brincar na escola. Não é nesse sentido a crítica quanto à formatação do brincar na escola, mas sim na reflexão quanto à influência dessa formatação para a domesticação do lúdico que vai pouco a pouco desaparecendo.

Ainda no viés escolar, muitos professores desejam ensinar a criança a brincar e jogar. Segundo Dantas (2005) isso é imprudente, é um contra-senso querer ensinar aquela que possui na essência o lúdico. Nesse processo, priva-se o surgimento do lúdico e inicia-se a domesticação, a ponto de muitas crianças na atualidade não conseguirem usufruir de um tempo livre sem manusear brinquedos industrializados, e necessitar de comando para o que deve fazer e como deve brincar. Um cenário típico do reflexo capitalista, Dantas conclui:



A unidade do brinquedo é ameaçada quando os adultos constroem espaços de lazer e determinam o tempo de brincar. E o mais grave: quando fabricam os brinquedos. A atividade lúdica gera o mundo do brinquedo, que requer apenas materiais para desencadear a fecundidade e a criatividade da imaginação. [...] Brincar tornou-se uma atividade onde determinadas tarefas devem ser cumpridas, utilizando-se os instrumento próprios: os brinquedos fabricados. (DANTAS, p.315, 2005)

O autor chama atenção inclusive para o fato de o comércio, e conseqüentemente a escola, frequentemente denominar os brinquedos industrializados de “brinquedos”. Para Dantas, eles não passam de simples instrumentos de jogos direcionados, salientando a lógica capitalista presente no cotidiano infantil.

Segundo Oliveira (2010), a lógica capitalista abrange outros pontos que contribuem para a restrição do brincar de forma livre. O crescimento da violência urbana, a diminuição do espaço externo nas grandes cidades e a má compreensão do processo de alfabetização em algumas escolas, entre professores e pais.

O universo exterior ao corpo lúdico infantil está repleto de regras e acordos sociais que influenciam a forma desse corpo se expressar. Nesse processo, o corpo lúdico, livre e espontâneo, vai sendo domesticado pouco a pouco, aprendendo a comportar-se segundo as regras que lhe são impostas. A expressão do corpo infantil torna-se direcionada pelo plano social.

Nesse sentido, Bakhtin (2004) mostra outra face para a compreensão do ato de expressar-se no ser humano, diferente das definições tradicionais que afirmam ser a capacidade de externar o que está no interior do indivíduo. Para o autor, a expressão carrega o dualismo entre o que é interior e o que é exterior, sendo o interior a essência principal, que ao ser exteriorizado, passa a apoiar-se no material exterior e suas referidas regras. Ou seja, o pensamento interior sofre uma lapidação quando deve ser exposto pela expressão, devido às regras construídas pelo corpo social.

Por esse motivo, vale a pena pensar que nem todo indivíduo expressa realmente aquilo que está no seu interior em qualquer lugar e a qualquer momento, já que existe uma realidade socialmente construída na qual ele se insere e por suas regras interferem na expressão exteriorizada.

Não é a atividade mental que organiza a expressão, mas, ao contrário, é a expressão que organiza a atividade mental, que a modela e determina sua orientação. Qualquer que seja o aspecto da expressão – enunciação considerado, ele será determinado pelas condições reais da enunciação em questão, isto é, antes de tudo pela situação social mais imediata. (BAKHTIN, p. 116, 2004)

Ao pensar no corpo; que se expressa pelo movimento, pelo gesto como linguagem; a atividade mental; nesse caso compreendida como pensamento; vai moldando-se conforme a situação social em que o sujeito se insere. Na escola, a criança, por exemplo, vai encontrando a sua forma de expressar-se via corpo pelo conjunto de regras sociais a ela impostas direta ou indiretamente, para a boa convivência social nesse espaço.

Assim como Bakhtin, as contribuições vygotskyinianas permeiam diretamente a construção do sujeito pelas interações sociais. A presença indispensável do mediador nas relações sociais, principalmente entre adulto versus a criança, faz parte desse processo de interação, que se entrelaça na compreensão de que a linguagem verbal ou não-verbal assume uma construção social e ideológica.

O território no qual a criança se insere lhe serve de apoio para a sua afirmação pessoal e para a sua irradiação social. Esse território não é único. No cotidiano infantil, o lar e a escola são os territórios básicos nos quais ela estabelece a sua construção social. As pessoas



presentes nesses territórios são responsáveis pela mediação e interação com a criança e esse processo está repleto de regras sociais nem sempre compreensíveis por ela. O corpo lúdico quer brotar e é barrado, muitas vezes, pela rigurosidade do meio social.

Esse processo sofre uma constante avaliação pela criança, que, conforme Oliveira (2010, p.100), vai encontrando caminhos que lhe sirvam de compreensão da sua realidade social:

O ambiente, com todas as suas propriedades, pode ser caracterizado de forma psicobiológica, isto é, de acordo com a conjunção dos aspectos físicos, sociais e mentais das pessoas que nele interagem. O espaço psicológico de uma criança e, conseqüentemente, o tipo de conduta que pode vir a ter, estão diretamente correlacionados a liberdade de movimento que esta possui, ou seja, aos lugares que considera de livre acesso e as regiões que, mesmo existindo psicologicamente para ela, lhe são bloqueadas por situações sociais como a proibição por parte de um adulto, o impedimento imposto por outra criança ou, ainda, por sua própria inadequação social, física ou intelectual.

O território social, portanto, atravessa a construção da criança como ser humano. Nas proposições de Bakhtin (2004), esse aspecto é central e nítido, quando coloca o exterior social como organizador do pensamento interior, numa relação constante tipo osmose. O pensamento interior é o próprio território social, e a sua totalidade findando-se na expressão, pode ser definida como ideologia do cotidiano.

O domínio da expressão que organiza o pensamento interior, e acompanha os nossos gestos e a nossa consciência forma a ideologia do cotidiano, e por esse motivo a distingue dos sistemas ideológicos já constituídos na arte, na moral e no direito. Pode-se afirmar a partir disso que o sujeito o pensamento é repleto de ideologias e a sua estruturação pelo viés da expressão perpassa constantemente pela língua da ideologia do cotidiano de um determinado espaço social e em um determinado tempo histórico. Conforme o autor:

É nisso que reside a obra da vida ideológica. Em cada época de sua existência histórica, a obra é levada a estabelecer contatos estreitos com a ideologia cambiante do cotidiano, a impregnar-se dela, a alimentar-se da seiva nova secretada. É apenas na medida em que a obra é capaz de estabelecer um tal vínculo orgânico e ininterrupto com a ideologia do cotidiano de uma determinada época, que ela é capaz de viver nessa época (é claro, nos limites de um grupo social determinado). Rompido esse vínculo, ela cessa de existir, pois deixa de ser apreendida como ideologicamente significante. (BAKHTIN, p.119, 2004)

Embora Bakhtin tenha se referido à obra literária para esmiuçar as relações da *ideologia do cotidiano*, pode-se pensar também nos discursos do direito, da dança, da arte e até mesmo na liberdade dada ao corpo lúdico durante a infância. A partir disso, estamos falando da expressão e conseqüentemente do corpo que expressa essa ideologia.

Pode-se afirmar, portanto, que a criança é invadida pelos conceitos socioideológicos em seu meio e o seu pensamento e sua linguagem são produtores ideológicos da realidade que lhe atravessa. Seu corpo lúdico nesse processo vai encontrando cada vez menos espaço já que a essência desse corpo está na naturalidade, na espontaneidade que nem sempre é compreendida pela situação social em que a criança se encontra.

O espaço reduzido ao corpo lúdico não somente na criança, já é conhecido segundo Huizinga (2010) desde o século XVIII, e assumiu pouco a pouco a condição de não-sério. Na sociedade contemporânea, o senso lúdico perde o sentido por não adequar-se ao sistema de seriedade e produtividade.



O autor ainda afirma que, atualmente, admite-se um falso caráter lúdico no interior das organizações empresariais, que utilizam a competição entre vendedores, elaboração de estratégia para “jogos empresariais”. Isso é mais uma prova da lógica capitalista na contemporaneidade. A comercialização do lúdico. O lúdico formatado numa condição de “seriedade”.

Torna-se quase impossível admitir a expressão do corpo lúdico em essência na sociedade atual, correndo o risco de interpretações de “não-seriedade”, é uma proibição muitas vezes indireta pelas regras sócias pré-formuladas. Caso é que o ato de jogar ludicamente é sim um caráter sério. Pode-se afirmar que é a plena seriedade em exercício. Seriedade que as crianças explicitam com muita maestria e por vezes sofrem as amarras da situação social que lhes privam de vivenciar.

Freire e Scaglia (2004) corroboram nesse sentido, afirmando que, na maioria das vezes os professores e pais costumam reconhecer o aprendizado social e pessoal que as atividades lúdicas proporcionam, encarando-as apenas como uma simples diversão, um lazer. Esquecem pais e professores que, na experiência de acompanhar e observar pelo menos um dia um grupo de criança ou adolescentes sem interferir na relação com eles, verão um constante jogar e por fim o caráter de extrema seriedade nesse processo, principalmente nas crianças pequenas.

A condição de “não-sério” surge justamente pela imposição das regras sociais determinadas pela sociedade já constituída na qual a criança se insere, impedindo a espontaneidade nos seus atos, que na ludicidade são de caráter sério.

Os rigores disciplinares no espaço escola, ou no espaço familiar influenciam diretamente a construção social da criança e a sua linguagem verbal ou corporal. Essa influência vai cessando pouco a pouco a existência do lúdico no interior dos corpos infantis.

Portanto, na visão bakhtiniana, o corpo é fruto de uma construção socioideológica, imersa num plano social. Por meio dele, a linguagem é capaz de expressar-se através da fala, da escrita, do gesto ou do movimento. E por fim, a expressão é o retrato da linguagem em exercício na inter-relação entre o pensamento interior e o exterior, produzindo ideologias que provém de fora para dentro, e dentro tomam formas ideológicas. Um corpo que expressa jamais terá um fim em si mesmo, sendo sempre matéria prima para demais relações sociais, um *signo ideológico* que comunica, um ser inacabado que procura um acabar-se infinito quando estabelece relação com outro corpo, dotado de outros signos ideológicos, e passíveis de comunicação.

Considerações finais

A liberdade de expressar o corpo lúdico presente na criança encontra-se ameaçada pela forma de organização da sociedade contemporânea. A industrialização dos “brinquedos”, a incompreensão da vivência do lúdico pelo adulto professor, pais ou responsáveis, as regras impostas no espaço escola e no espaço familiar, são as principais características pela domesticação desse corpo e pelo desaparecimento progressivo da ludicidade infantil.

O estudo concentrou seu olhar na essência desse corpo lúdico infantil capaz de expressá-la por meio do jogo e da brincadeira espontânea que pouco a pouco vai confrontando a realidade em que a criança se insere.

A vivência infantil livre de formatações sociais é um constante brincar e jogar no qual o seu corpo lúdico fica à disposição para as mais variadas experiências que fazem desse corpo um brinquedo e transformam qualquer objeto também em brinquedo e esse só existe porque a criança existe, caso contrário torna-se um simples artefato, um objeto qualquer.

A linguagem bakhtiniana contribui para mostrar que todo esse imaginário, esse pensamento interior é formado pelo plano social, e construindo um corpo como *signo*



ideológico. Pode-se afirmar, a partir disso, que a linguagem; seja verbal e/ou não-verbal; vai sendo construída e adquirida pela criança à medida que a sociedade na qual ela se insere vai estabelecendo um contato e pouco a pouco influenciando a sua consciência. A sociedade, nesse caso, encontra-se principalmente no eixo família-escola.

Durante a aquisição e a construção dessa linguagem, o corpo, assumindo a posição de signo ideológico suprime pouco a pouco a liberdade de expressão do corpo lúdico já que, como signo ideológico, justifica-se toda a influência de uma situação social repleta de regras pré-definidas pelo mundo adulto, e nem sempre compreendidas pela criança quando está em pleno exercício do seu corpo lúdico. Muitas situações de conflitos vivenciadas na escola surgem no momento em que corpos lúdicos interagem entre si e precisam de um determinado tempo para que a comunicação flua a ponto de surgirem inúmeros aprendizados.

O tempo ideal do brincar e do jogar espontâneo, o modo como o adulto interfere na brincadeira ou no jogo e nos conflitos advindos desse processo, a concepção de disciplina de cada adulto que mantém relação com a criança, a aprendizagem de regras (o limite) do ir e vir do mundo adulto, o poder de influência da mídia na industrialização de “brinquedos”, são fatores que levam a reflexão sobre como permitir que esse corpo lúdico não seja domesticado.

Nesse caso, pode-se justificar a impossibilidade de separar o contato da criança com esses fatores sociais; que indiscutivelmente fazem parte da sua existência, mas a possibilidade de questionar até que ponto e em que medida um ou mais desses fatores podem se mesclar ao corpo lúdico da criança, obtendo dele todos os seus prazeres e ao mesmo tempo construindo e adquirindo a linguagem sem que essa ludicidade em essência seja apagada ou suprimida.

Portanto, a partir dessa constatação, o estudo abre portas para outras pesquisas que venham contribuir profundamente na preservação da liberdade do corpo lúdico infantil, agregando maior alegria e prazer às crianças, e significar os seus aprendizados e dos adultos que estiverem presentes nessas relações interpessoais.

Referências

BAKHTIN, M. Marxismo e filosofia da linguagem. São Paulo: Hucitec, 2004.

DANTAS, E.H.M. Pensando o corpo e o movimento. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

FREIRE, J.; SCAGLIA, A. J. Educação como prática corporal. São Paulo: Scipicione, 2004.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2010.

OLIVEIRA, V. B.D (Org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

VILLAÇA, N.; GOES, F. Em nome do corpo. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.