

Jogo e pluralidade cultural: estudo exploratório com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte e Educação Física

CDD. 20.ed. 370.19

Selma Carneiro Felipe KNIJNIK*
Jorge Dorfman KNIJNIK**

*Universidade Paulista.
** Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo; Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Resumo

Este estudo procura verificar se e como se explicita o jogo como caminho para vivenciar o tema transversal pluralidade cultural, nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para o 1o. e 2o. ciclo do Ensino Fundamental, em particular nos documentos "Educação Física" e "Arte". Empregando uma metodologia qualitativa, com referencial teórico interdisciplinar, a pesquisa procura intersecções entre os documentos de Arte e de Educação Física dos PCNs que indiquem a presença efetiva da transversalidade, tendo como substrato o referencial teórico sobre jogo. Conclui que jogo e atividade lúdica, aplicados de forma interdisciplinar nas áreas de Arte e Educação Física, podem ser ferramentas para a vivência e a implementação do tema transversal Pluralidade Cultural nas escolas, e suas decorrências, como o trabalho sobre a tolerância e a formação do docente, em todos os níveis escolares.

UNITERMOS: Jogo; Arte; Educação física; Pluralidade cultural.

Introdução

A instrução promoverá a compreensão, a tolerância e a amizade entre todas as nações e grupos raciais, ou religiosos, e coadjuvará as atividades das Nações Unidas em prol da manutenção da paz. (Declaração Universal dos Direitos Humanos, Artigo XXVI, parágrafo 2).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) - documentos que procuram nortear a elaboração dos mais variados Projetos Pedagógicos por todo o Brasil - possuem uma história enraizada no movimento social de educadores.

Em função destas raízes, os PCNs, além de pontuarem os diversos conteúdos das disciplinas escolares, ocupam-se com a inserção da escola em um contexto social mais amplo: "Os conteúdos escolares que são ensinados devem, portanto, estar em consonância com as questões sociais que marcam cada momento histórico" (BRASIL, 2000, p.33).

Em virtude desta visão ampla do papel da escola, os PCNs propõem que sejam inseridos em todas as disciplinas, os *Temas Transversais* - temáticas como cidadania, ética, pluralidade cultural, vida sexual, entre outras, que podem fazer parte dos conteúdos de todas as áreas, pois são passíveis de diferentes

abordagens, de acordo com a conjuntura de cada escola, e de seu Projeto Pedagógico.

Dentre estes temas, esta pesquisa direcionou seu olhar para o tópico da *Pluralidade Cultural*, premente de ter suas aplicações educativas aprofundadas - em meio às novas formas de convivência humana, nem sempre harmônicas e muitas vezes violentas, torna-se fundamental o desenvolvimento do aprendizado da vida em conjunto.

Segundo DELORS (2001, p.19)

(...) a modificação profunda nos quadros tradicionais da existência humana, coloca-nos perante o dever de compreender melhor o outro, de compreender melhor o mundo. Exigências de compreensão mútua, de entreatajuda pacífica e, por que não, de harmonia são, precisamente, os valores de que o mundo mais carece

Ou como reforça MORIN (2001, p.17), uma das tarefas capitais da educação é colocar no centro de suas ações a questão da compreensão mútua entre os seres humanos, quer estes sejam próximos ou estranhos. Para ele, isto é "(...) vital para que as relações humanas saiam de seu estado bárbaro de incompreensão".

Percebe-se assim que o tema transversal da Pluralidade Cultural se vincula diretamente com a questão da tolerância, problemática esta que, conforme aponta FISCHMANN (2001), vem sendo destacada mundialmente em diversas conferências internacionais promovidas pelas agências da ONU, na década de 1990. O documento sobre a Pluralidade Cultural dos PCNs é incisivo ao afirmar que esta temática

(...) diz respeito ao conhecimento e à valorização das características étnicas e culturais dos diferentes grupos sociais que convivem no território nacional, às desigualdades sócio-econômicas e a crítica às relações sociais discriminatórias e excludentes que permeiam a sociedade brasileira, oferecendo ao aluno, a possibilidade de conhecer o Brasil como um país complexo, multifacetado e algumas vezes paradoxal (FISCHMANN, 2002, Pluralidade Cultural¹).

Desta forma procura-se aqui discutir se e como os PCNs incorporam uma das possibilidades, no âmbito da realidade escolar, para o exercício vivo da Pluralidade Cultural: o *jogo*, a *atividade lúdica*. O *jogo*, compreendido em toda a sua plenitude, vivido enquanto catarse, ou como fantasia, pode ser um momento de convívio com os colegas, uma hora de alegria, de simbolização, mas na qual a necessidade do outro se imponha: sem colegas, sem aqueles que se opõem ou mesmo que cooperam, o jogo perde tanto seu papel socializador quanto a sua “graça”.

A pesquisa sobre o tema da pluralidade cultural nos PCNs foi aqui direcionada para os documentos das áreas de *Educação Física e Arte*. As razões desta escolha se basearam nos seguintes aspectos:

Objetivos e metodologia

O *objetivo* deste trabalho foi verificar como se explicita nos documentos dos PCNs, especificamente naqueles de Educação Física e de Arte para o 1o. e 2o. ciclo do Ensino Fundamental, o jogo enquanto caminho para vivenciar o tema da Pluralidade Cultural, indicando a presença efetiva da transversalidade.

Visando atingir esse objetivo, o percurso da construção da metodologia:

a) Vale-se de referencial conceitual acerca do termo *jogo*, sobretudo no campo da Educação;

b) Utiliza-se do aporte metodológico de BARDIN (2002) para elaborar categorias de conteúdos nos PCNs capazes de dar suporte às inferências

a) a histórica desvalorização de ambas, apesar dos PCNs deixarem explícito que “são áreas obrigatórias do currículo o ensino da Arte e da Educação Física, necessariamente integradas à proposta pedagógica.” (BRASIL, 2000, p.14).

b) os vários pontos de intersecção entre as duas áreas, em especial a questão da ludicidade, do prazer em realizar a atividade. Segundo SCHWARTZ (1991), a Educação Física e a Arte adentraram a escola no mesmo momento histórico, com a finalidade, entre outras, de humanização do processo pedagógico. Para a autora,

ambas possuem características que poderiam centrar seus estímulos nos potenciais criativos e expressivos dos indivíduos, sendo as áreas que mais poderiam proporcionar tempo e espaço para se desenvolver o equilíbrio que falta à educação em geral, onde palavras como expressão, criação, crítica, consciência, entre outras, parecem não fazer parte da rotina. (SCHWARTZ, 1991, p.66).

Dada a extrema importância que o jogo e a atividade lúdica assumem no contexto educacional, e também a relevância do tema transversal da Pluralidade Cultural, as questões que alavancaram esta pesquisa foram:

a) existem possibilidades de ação conjunta entre estas áreas que atuam diretamente com o jogo e a ludicidade na escola?

b) é possível avistar intersecções entre estes conteúdos, os objetivos das áreas e do tema transversal Pluralidade Cultural?

pretendidas. Para isso, descreve e analisa os PCNs como totalidade no que seja relevante para a compreensão do termo *jogo* em seu contexto, empregando para tal o cd-rom *Pluralidade nas Escolas* (FISCHMANN, 2002). Este material, conforme sua apresentação, “traz a proposta de aplicar os recursos possibilitados pela linguagem digital à transversalidade proposta pelos Parâmetros Curriculares Nacionais”;

c) Emprega o recurso digital de busca *localizar* para sublinhar todas as aparições das palavras *lúdico*, *brincadeira* e *jogo*, nos PCNs de Arte e de Educação Física, para posteriormente buscar as possíveis intersecções e aplicações do tema Pluralidade Cultural, através destes conceitos.

Conceitos e funções do jogo

Historicamente existe uma grande reflexão sobre o jogo. Atendo-se ao século XX, pode-se afirmar que o holandês Johan Huizinga se tornou uma das mais importantes referências ao pensar o jogo enquanto atividade absolutamente imbricada no interior das sociedades humanas.

Para HUIZINGA (2001), a essência do jogo está nele mesmo, naquilo que ele tem de intensidade, e que mobiliza quem está envolvido no ato de jogar, com todo o seu ser. Afinal, por qual razão o jogador se deixa dominar totalmente por sua paixão? Por que multidoes assistem em transe os jogos desportivos? Por que as crianças urram de prazer ao jogar?

O autor pensa que a resposta está dentro do jogo, na *fascinação* e excitação que ele exerce. E completa o seu raciocínio ao afirmar que, ao invés de nos dar meros exercícios mecânicos para relaxamento, a natureza nos forneceu “(...) a tensão, a alegria e o divertimento do jogo” (HUIZINGA, 2001, p.5).

Ele destaca ainda outras características essenciais do jogo, tais como

uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não - séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2001, p.16).

CALLOIS (1967) acrescenta a estas outras características do jogo: a *improdutividade* derivada do jogo - ele não visa um resultado final, e o que importa é realmente o processo, no qual o jogador se engaja *de forma voluntária*, sem esperar recompensas a não ser o próprio prazer da atividade; e a absoluta *imprevisibilidade* advinda do jogo - ao jogar não se podem prever rumos, pois tudo está em suspense, dependendo das motivações dos jogadores, e dos passos que os parceiros ou adversários darão a seguir.

BROUGÈRE (2002) afirma que a característica central do jogo está mais na intenção de quem joga, do

que na atividade em si. Para o autor, ao se conceituar a atividade lúdica, deve-se ter em conta o estado de espírito de quem brinca.

Jogo e educação

Para FILGUEIRAS (1998), o jogo na escola tem uma função específica, pois a cultura do jogo escolar é muito diferente da cultura lúdica em outros ambientes sociais.

KISHIMOTO (2002) anota que o jogo educativo possui uma contradição intrínseca, pois se o jogo tem características de liberdade e atividade voluntária, ele não poderia se conjugar com a procura de objetivos implicada na educação. Para a autora é necessário que exista, no jogo educativo, um equilíbrio entre as *funções lúdicas* do jogo e suas *funções educativas*: caso exista a predominância de uma, ou não há mais ensino e apenas jogo, ou “(...) se a função educativa retira todo hedonismo, resta apenas o ensino” (KISHIMOTO, 2002, p.19).

Já BROUGÈRE (2002) acredita que o jogar necessita de uma significação social, e que para tal, há de ocorrer uma aprendizagem dele próprio. Para o autor, o ato de jogar propicia o aprendizado do próprio jogo. Parafraseando Drummond, poderíamos dizer que *jogar se aprende jogando*. A existência de uma cultura lúdica anterior à criança implica em que, para adentrar no terreno do jogo, a criança adquira este conhecimento. Assim, a primeira função educativa da atividade lúdica é ensinar a si própria, suas regras e limites. Aprender isto é estar em consonância com a cultura lúdica do seu contexto social.

Para o autor, o conhecimento da cultura do jogo já é em si um momento educativo. Para desfrutar de tudo o que a atividade lúdica propicia, a criança precisa conhecer o *modus operandi* desta atividade - aprender que a cultura lúdica varia conforme a idade, o gênero, e a sociedade dos participantes, e que estes interferem nela, sendo sujeitos desta cultura.

Um sobrevôo à procura do jogo

O termo *jogo* é utilizado em documentos de PCNs de diversas áreas além da Arte e da Educação Física. Com os recursos de hipertexto do cd-rom *Pluralidade nas Escolas* (FISCHMANN, 2002), evidenciou-se tal presença - estes recursos permitem que o pesquisador visualize todos os documentos dos PCNs

de todos os ciclos e áreas, e que, de forma interativa, façam-se diversas análises, sobre as diferenças e proximidades entre os diversos documentos. Assim, o entendimento da transversalidade do tema Pluralidade Cultural, e do jogo, no seio de todas as disciplinas escolares, fica facilitado.

O recurso digital da hipermídia foi empregado na realização de um sobrevôo, ou leitura flutuante - como trata BARDIN (2002, p.96), esta leitura é aquela em que se deixa "(...) conhecer o texto deixando-se invadir por impressões e orientações (...) por analogia com a atitude do psicanalista" - dos PCNs das outras áreas do Ensino Fundamental (quais sejam, Língua Portuguesa, História, Ciências Naturais, Matemática e Geografia) em busca da palavra *jogo*, o que propiciou uma visão abrangente de como o jogo é encarado pelas diferentes disciplinas.

O documento de Matemática, por exemplo, usa o referencial teórico do jogo sob diversas facetas. Em alguns momentos, propõe que o jogo seja usado como um meio para que os alunos aprendam conteúdos específicos da área. Mais adiante, o documento propõe que o jogo seja valorizado como atividade em si:

Além de ser um objeto sociocultural em que a Matemática está presente, o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe um "fazer sem obrigação externa e imposta", embora demande exigências, normas e controle. No jogo, mediante a articulação entre o conhecido e o imaginado, desenvolve-se o autoconhecimento - até onde se pode chegar - e o conhecimento dos outros - o que se pode esperar e em que circunstâncias. (FISCHMANN, 2002, Matemática).

Este recurso ao jogo que fazem as mais tradicionais áreas dos currículos escolares, comprova a dimensão grandiosa e educativa do conceito e da própria atividade jogada.

Busca digital - imersão no jogo

Após essa investigação preliminar, empregou-se o mesmo recurso de hipermídia para percorrer detalhadamente os documentos de Arte e de Educação Física dos PCNs de 1o. e 2o. ciclos do

Ensino Fundamental, à procura de todos os contextos em que o conceito de jogo, e termos correspondentes (brincadeira, lúdico) apareciam. Utilizando-se da ferramenta "localizar" no interior do cd-rom *Pluralidade nas Escolas*, objetivou-se estabelecer uma *entrevista virtual* com os PCNs de Arte e Educação Física sobre o conceito de jogo.

Assim, foram recortados frases, trechos e parágrafos que continham as palavras *jogo*, *lúdico* e *brincadeira*. Em seguida, foram realizados alguns passos para se analisar o conteúdo destes trechos:

Inicialmente, destacaram-se os "Objetivos Gerais de Pluralidade Cultural para o Ensino Fundamental":

- *conhecer a diversidade do patrimônio etno-cultural brasileiro, tendo atitude de respeito para com pessoas e grupos que a compõem (...);*

- *valorizar as diversas culturas presentes na constituição do Brasil como nação;*

- *desenvolver uma atitude de empatia e solidariedade para com aqueles que sofrem discriminação;*

- *repudiar toda discriminação baseada em diferenças de raça/etnia, classe social, crença religiosa, sexo e outras características individuais ou sociais;*

Com foco nestes objetivos de Pluralidade Cultural, trabalhou-se com as frases e trechos recortados anteriormente dos PCNs de Arte e Educação Física. Estes foram agrupados por blocos de conteúdos, empregando-se critérios semânticos, como propõe BARDIN (2002). Cada uma das capacidades objetivadas pelos PCNs de Pluralidade Cultural encabeçou uma seqüência de proposições retiradas destes PCNs, quando examinados sob a ótica do jogo. A cada uma destas seqüências deu-se o nome de "categoria", conforme propõe BARDIN (2002).

O segundo passo, foi elaborar a discussão destes resultados, confrontando-os com o que a literatura pertinente a cada categoria destaca, para verificar a viabilidade do jogo ser um canal para a Pluralidade Cultural. Apresentam-se a seguir estes resultados.

Jogo: elemento transversal no caminho da pluralidade cultural

Diversidade e patrimônio etno-cultural brasileiro como direito

O primeiro objetivo de Pluralidade Cultural proposto pelos PCNs, almeja que a criança possa conhecer a diversidade do patrimônio etno-cultural brasileiro, tendo atitude de respeito para com pessoas e grupos que a compõe (...). (FISCHMANN, 2002).

Em face do diagnóstico que se faz do Brasil como uma sociedade múltipla em sua formação étnica - povos indígenas, africanos, latinos, europeus - e com a diversidade cultural que isto favorece, um dos objetivos do documento de Pluralidade Cultural é que, ao conhecer e conviver com esta diversidade, a criança aprenda a respeitá-la.

FISCHMANN (1996) ressalta que, muitas vezes no Sul e no Sudeste do país, faz-se uma desqualificação dos valores

culturais de camadas populares provenientes do Nordeste. Ao se rebaixar a cultura desta região, se desvaloriza a pessoa rotulando-se de forma pejorativa como “folclórico” ou “exótico” o que é cotidiano para o nordestino, a cultura que lhe foi transmitida por seus pais.

Em relação ao conhecimento e respeito das diversas formas culturais e das pessoas que as incorporam, o jogo apresenta características que favorecem o aprendizado de elementos de várias culturas.

O documento de Arte dos PCNs traduz esta questão e propõe uma estratégia lúdica para a consecução deste objetivo, quando fala dos jogos populares, afirmando que estes são fontes valiosas de reconhecimento da multiplicidade cultural brasileira

Os jogos populares, de movimento, cirandas, amarelinhas e muitos outros, são importantes fontes de pesquisa. Essas manifestações populares devem ser valorizadas pelo professor e estar presentes no repertório dos alunos, pois são partes da riqueza cultural dos povos, constituindo importante material para aprendizagem. (FISCHMANN, 2002, Arte).

O documento de Educação Física dos PCNs reforça este ponto, ao comentar sobre a variedade de jogos e manifestações da cultura corporal que existem pelo Brasil afora.

A gama de esportes, jogos, lutas e ginásticas existentes no Brasil é imensa. Cada região, cada cidade, cada escola tem uma realidade e uma conjuntura que possibilitam a prática de uma parcela dessa gama. (FISCHMANN, 2002, Educação Física).

Para este documento, a Educação Física possibilita a vivência de práticas corporais advindas das mais diversas culturas, permitindo que, em termos efetivos, promova-se a compreensão de como convivem na vida cotidiana do estudante tais possibilidades. Esta cultura corporal é parte de um patrimônio cultural que deve ser apropriado pela educação e pelo estudante, com vistas não somente ao seu conhecimento, mas também a sua fruição.

Esta apropriação de formas diversas de cultura corporal também favorece, de acordo com o documento, que a criança esteja apta

para adoção de uma postura não preconceituosa e discriminatória diante das manifestações e expressões dos diferentes grupos étnicos e sociais e às pessoas que dele fazem parte (FISCHMANN, 2002, Educação Física).

Assim, os PCNs de Arte e Educação Física reafirmam a existência uma riqueza muito grande de jogos nas diversas regiões do Brasil, o que permite não apenas o reconhecimento de culturas, mas também a valorização destas como capazes de criar situações lúdicas e prazerosas.

Cultura e constituição da nação

Outro objetivo dos PCNs de Pluralidade Cultural, espera que sejam valorizadas as diversas culturas presentes na formação da nação brasileira, “(...) reconhecendo sua contribuição no processo de constituição da identidade brasileira.” (FISCHMANN, 2002, Pluralidade Cultural).

Para MOTTA (2000), a partir de pensadores brasileiros da primeira metade do século XX (como Gilberto Freyre), criou-se um “mito” da identidade cultural homogênea e única do povo brasileiro.

FISCHMANN (1996) afirma que estudos feitos na transição dos séculos XIX e XX apontavam uma homogeneidade do brasileiro, como se houvesse uma única identidade branca e civilizada, semelhante ao padrão europeu.

Ambos autores, contudo, demonstram que hoje pode-se afirmar que não existe uma identidade nacional clara, mas sim diversas identidades convivendo simultaneamente dentro das mesmas fronteiras que compõem o Estado brasileiro.

FISCHMANN (1996, p.180) escreve que preliminarmente, gostaria de afirmar que não há identidade entre o nacional e o cultural, entendendo que o Brasil como Nação, compõe-se de diversas nações. Em particular, a cidade de São Paulo, onde se desenvolve nosso trabalho, é marcada por um forte e acentuado cosmopolitismo, concentrando em si uma enorme variedade de etnias e religiões, cuja interação ocorre dentro de uma situação socioeconômica também extremamente diversificada (...).

Percebe-se assim que o Brasil é um país com uma diversidade cultural enorme. São produções lúdicas e culturais que se manifestam na forma de uma variedade de brincadeiras, músicas, danças e ritmos, a qual fornece uma das mais conhecidas facetas do país no mundo. Em contrapartida, a Educação muitas vezes acaba por privilegiar formas corporais, lúdicas e rítmicas “importadas”, americanizadas ou europeizadas, não abrindo espaço às de manifestações brasileiras.

Assim, é fundamental que o professor, junto com os alunos, dê visibilidade a este arcabouço cultural, o que pode ser feito no contexto do jogo como elemento diferenciado da cultura de cada região do país.

O documento de Arte, neste sentido, afirma que o professor pode não só apresentar as formas artísticas que demonstrem a riqueza cultural brasileira, mas também deve incentivar os alunos que mostrem a arte que é feita em sua comunidade.

Este trabalho também é fundamental para que os alunos

se percebam como produtores de cultura, ao mesmo tempo em que desenvolvem uma compreensão de códigos culturais. (FISCHMANN, 2002, Arte).

Para o documento de Educação Física, a escola deve abrir suas portas para a cultura que a criança traz consigo, que é essencialmente lúdica (CARVALHO, 1999). A autora escreve que toda a criança conhece um jogo, uma brincadeira, e deixar que isso venha à tona, é uma proposta viva de valorização da pluralidade cultural do país.

O documento de Educação Física reafirma que a educação deve incentivar que as crianças apresentem esta cultura, seus jogos como

pular corda, elástico, bambolê, bolinha de gude, pião, pipas, lenço-atrás, corre-cutia, esconde-esconde, pega-pega, coelho-sai-da-toca, duro-ou-mole, agacha-agacha, mãe-da-rua, carrinhos de rolimã, cabo-de-guerra (FISCHMANN, 2002, Educação Física).

Para o documento, esta abertura reconhece a importância de todo o tipo de jogo infantil, promovendo o conhecimento das várias formas culturais existentes no país, ampliando o rol cultural do aluno - elemento chave na formação de um cidadão aberto a novas formas de cultura, apto a desfrutá-las e respeitá-las.

Empatia e solidariedade com os discriminados

Este tópico dos PCNs de Pluralidade Cultural diz respeito à questão da tolerância e da discriminação. Ele sugere que, na escola, o aluno possa “desenvolver uma atitude de empatia e solidariedade para com aqueles que sofrem discriminação”. (FISCHMANN, 2002, Pluralidade Cultural).

O preconceito e a intolerância tem sido uma característica freqüente nas sociedades humanas. Estigmatizar aquele que pensa ou age de forma diferente àquela que se acredita ser a correta, é uma marca recorrente na história. Do preconceito velado à violência aberta, a história da humanidade vem produzindo peças horrosas e sangrentas, plenas de discriminação.

Segundo FISCHMANN (1998, p.969), Adorno concluiu em seus estudos que traços presentes na personalidade autoritária levariam esta

(...) a apresentar atitudes preconceituosas e a legitimar formas várias de discriminação de minorias, aí incluídas nós mulheres, os homossexuais, todos aqueles que integram etnias ou religiões não dominantes, além das crianças. Essas formas de discriminação incluem comportamentos violentos, agressivos, excludentes.

A autora afirma ainda que o papel da escola no desvelamento do preconceito, e na construção de mentalidades que tenham dentro de si capacidade de sentir empatia para com o outro, e indignar-se em face de injustiças e situações desumanas, é fundamental na construção de um mundo mais tolerante.

O jogo possui uma grande força no sentido de trazer um clima repleto de alegria, espontaneidade e solidariedade aos espaços educativos, contribuindo para a criação de consciências livres de preconceitos, que sejam tolerantes consigo mesmas e com os diferentes.

Desta forma, o exercício da solidariedade é um aspecto muito relevante para o trabalho contra a discriminação, e ambos os documentos encontram propostas lúdicas para trabalhar este tópico.

Para os PCNs de Arte, uma das possibilidades de trabalho solidário e lúdico é a dança. Tanto nos seus aspectos individuais como grupais, o aluno quando dança está exercitando a atenção para com o outro, a colaboração e a solidariedade, estabelecendo e ampliando “(...) assim o seu crescimento individual e sua consciência social”. Segundo estes PCNs,

A dança é também uma fonte de comunicação e de criação informada nas culturas. Como atividade lúdica a dança permite a experimentação e a criação, no exercício da espontaneidade (FISCHMANN, 2002, Arte).

Os PCNs da área de Educação Física reconhecem nos jogos uma oportunidade para se trabalharem questões de respeito mútuo e solidariedade para com o próprio grupo e com adversários. Ao depararem-se com regras, as crianças acabam desenvolvendo capacidades de julgamento do certo e errado, e sentimentos de justiça e injustiça. Para os PCNs da área, o trabalho dos jogos em equipe é fundamental, pois neste a

solidariedade pode ser exercida e valorizada. Em relação à postura frente ao adversário pode-se desenvolver atitudes de solidariedade e dignidade, nos momentos em que, por exemplo, quem ganha é capaz de não provocar e não humilhar, e quem perde pode reconhecer a vitória dos outros sem se sentir humilhado. (FISCHMANN, 2002, Educação Física).

O processo de construção do jogo, de discussão de regras e formas de jogar, acaba por abrir as portas para que o educando exercite suas capacidades de discussão, avaliação do ponto de vista do outro, afirmação de suas idéias e análise de opiniões contrárias ou complementares as suas. Concomitantemente, este processo permite que o aluno possa ser capaz de (...) adotar atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade em situações lúdicas e esportivas, buscando solucionar os conflitos de forma não violenta. (FISCHMANN, 2002, Educação Física).

Assim, a atividade lúdica pode cumprir uma das funções previstas para a educação voltada para a pluralidade cultural, ressaltada por FISCHMANN (1998, p.970), qual seja:

(...) uma pauta para a educação é a elaboração de propostas que visem enriquecer a capacidade argumentativa. Nesse sentido, o ponto mais fundamental refere-se à possibilidade de formação de indivíduos capazes de escapar à tentação maniqueísta. Novamente aqui, a existência da diversidade étnica, religiosa, cultural é crucial, porque ensina a relativizar afirmações, bem como a desenvolver a consciência de que existem tantos sistemas humanos quanto nos é impossível conhecê-los a todos.

Segundo a autora, é possível que o aluno perceba que a sua capacidade de julgamento será sempre limitada, o que o obriga a ter atitudes de tolerância, respeito para com a diversidade e para com o outro.

Repúdio à discriminação

Este objetivo dos PCNs de Pluralidade Cultural propõe que o aluno seja levado a “repudiar toda discriminação baseada em diferenças de raça/etnia, classe social, crença religiosa, sexo e outras características individuais ou sociais”.

No que tange à discriminação de gênero no ambiente escolar, VIANNA, UNBEHAUM e ARANTES (2003), avaliam que até o ano de 1980, esta temática inexistia nos estudos educacionais no Brasil. A partir desta data houve avanço nesta questão, destacando-se temas como

educação infantil, livros didáticos e conteúdos escolares, significados masculinos e femininos da identidade e trabalho docentes, reprodução de estereótipos nas relações e nas políticas escolares (...).

No entanto, a partir da análise de uma série de documentos educativos, as autoras mostram que a

escola ainda se ressentia de políticas públicas que enfatizem a questão de gênero.

Esta questão também se mostra relevante para o ensino da Arte. RICHTER (2002, p.90) afirma que, mesmo sem aparecer em destaque nos PCNs de Arte, esta problemática é de fundamental importância para o ensino da disciplina uma vez que

os padrões estéticos familiares que as crianças trazem de casa para a escola são essencialmente construídos a partir dos padrões estéticos femininos. Pelo fato de que tudo o que se relaciona com enfeitar, o tornar agradável, o fazer especial, em nossa sociedade, foi sendo transformado em uma preocupação exclusivamente feminina, e, portanto, de certa forma subalterna às questões mais importantes e pragmáticas do ganhar a vida, tarefa predominantemente masculina.

Já para os PCNs de Educação Física, uma das diferenças que é muito pronunciada na escola é a que enfatiza a desigualdade entre meninos e meninas a partir de suas diferentes habilidades motoras, construídas socialmente. Cabe à educação revelar isso, trazendo à tona tanto atividades nas quais os meninos, por uma questão de aprendizado social, possuem uma maior competência (jogos com bola, de força ou corrida), como

atividades lúdicas e expressivas nas quais as meninas, genericamente, têm uma experiência maior; por exemplo, lengalengas, pequenas coreografias, jogos e brincadeiras que envolvam equilíbrio, ritmo e coordenação. (FISCHMANN, 2002, Educação Física).

Desta forma, os jogos e atividades lúdicas apontam para dois caminhos que se complementam com a finalidade de se trabalhar o repúdio à discriminação: por um lado, o reconhecimento que qualquer pessoa possui uma cultura lúdica que pode ser experienciada no contexto de um grupo, e de outro, a construção do jogo em conjunto, no qual as possibilidades para que este se realize implicam numa mobilização coletiva.

Considerações finais

Ensina-me a compartilhar. Deixa que me junte aos outros para brincar e a aprender a ser solidário. Assim, quando grande, participarei e saberei resolver os problemas junto com os outros. (Trecho do documento “Pensem num mundo diferente a partir dos direitos da criança: escuta meus direitos e ensina-me meus deveres” - UNICEF, 2a. Conferência Ibero-Americana sobre a família, citado por BIOZOLLI-ALVES & FISCHMANN, 2001, p.219).

O propósito deste trabalho foi discutir três documentos educativos, permeando esta análise pelo conceito de jogo.

O uso da hipermídia como ferramenta viabilizou a consecução deste objetivo, permitindo que se recorresse a todo o momento aos documentos, realizando comparações simultâneas, comprovando ou negando inferências feitas a cada instante.

A metodologia empregada permitiu também que se avaliasse as possíveis intersecções entre as áreas de Arte e Educação Física na escola, e como estas se manifestam por meio da atividade lúdica. Caminhar para uma integração destas áreas, que são permeadas

pelo conceito do *jogo* é uma proposta que este trabalho lança para todos os que se preocupam com uma educação integral, voltada para a paz, comprometida com a pluralidade dos modos de vida existentes em nossa comunidade.

Interessante notar que o conceito e a *práxis* do jogo, sobretudo no que se refere à infância, traz esta possibilidade de educação por inteiro muito presente. Ao se propor uma educação global, deve-se levar em conta a cultura que a criança tem consigo, e leva para todos os lugares, sobretudo para a escola. Esta cultura vem impressa nas brincadeiras, canções, e no movimento corporal da criança.

Acolher a cultura da criança é um passo importante para o incremento da pluralidade cultural na escola. Quanto mais espaço para as diversas culturas lúdicas, maior será a vivência da pluralidade cultural.

Como se procurou mostrar neste trabalho, o *jogo* tem sido um caminho para se promover a tolerância entre os seres humanos que, sendo iguais em sua essência, expressam esta igualdade de formas plurais, enriquecendo a vida de suas comunidades.

Ao afiançar o jogo como base de uma educação que permita o convívio pacífico entre as diferenças, esta pesquisa comunga com a literatura e os PCNs investigados: as formas lúdicas no interior das áreas de Arte e Educação Física são espaços centrais para o cultivo da tolerância.

Criar opções para a convivência entre todos os seres humanos, num quadro de tolerância e respeito à pluralidade cultural: este é um dever de todo educador comprometido com a melhora das vidas presente e futura, sem distinções baseadas em diferenças de qualquer espécie.

Abstract

Play and cultural plurality: an exploratory study based on the National Curricular Parameters of art and physical education

The purpose of this study is to evaluate if and how play, as a way to experience the transversal theme Cultural Plurality, is accounted in the document of Physical Education and Arts National Curricular Parameters (Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs) for the 1st and 2nd cycle of the Elementary School. It was employed a qualitative methodology, in an interdisciplinary approach. Taking "play" as an indication of effective transversal relation among PCNs, the research sought intersections between the documents "Art" and "Physical Education". It was concluded that play and "ludo" activities may be tools to experience and to implement the transversal theme Cultural Plurality in schools, such as Education for Tolerance and teacher training, at all school levels.

UNITERMS: Play; Art; Physical education; Cultural plurality; National Curricular Parameters.

Notas

1. O cd-rom produzido pelo Instituto Plural e pela Fundação Bradesco em 2002 oferece como parte de seu conteúdo o texto original dos PCNs de todas as áreas para o Ensino Fundamental, bem como, o texto na integra do tema transversal Pluralidade Cultural. Em se tratando de material digital, não possui numeração das páginas.

Referências

- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2002.
- BIAZOLLI-ALVES, Z.M.M.; FISCHMANN, R. (Orgs.). *Crianças e adolescentes: construindo uma cultura da tolerância*. São Paulo: EDUSP, 2001.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos*

- Parâmetros Curriculares Nacionais. 2. ed. Brasília: MEC/DP & A Editora, 2000.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002. p.19-32.
- CALLOIS, R. **Les jeux et les hommes**. Paris: Gallimard, 1967.
- CARVALHO, N.C. Brincadeiras populares e ludicidade: em busca da cultura da criança. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v.21, n.1, p.687-91, 1999.
- DELORS, J. **Educação: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortez/MEC/UNESCO, 2001. (Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI).
- FILGUEIRAS, I.P. **Espaços lúdicos ao ar livre na educação infantil**. 1998. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- FISCHMANN, R. Educação, democracia e a questão dos valores culturais. In: MUNANGA, K. (Org.). **Estratégias e políticas de combate à discriminação racial**. São Paulo: Edusp, 1996. p.177-94.
- _____. Estratégias de superação da discriminação étnica e religiosa no Brasil. In: PINHEIRO P.S.; PINHEIRO, S.G. (Orgs.). **Direitos humanos no século XXI**. Rio de Janeiro: Instituto de Pesquisas de Relações Internacionais, 1998.
- _____. Educação, direitos humanos, tolerância e paz. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v.11, n.20, p.67-77, 2001.
- _____. (Coord.). **Pluralidade nas escolas (Pluralidade cultural para a formação de professores)**. Osasco: Plural/Fundação Bradesco, 2002. 1 CD-ROM.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2001.
- MOTTA, C.G. **Ideologia da cultura brasileira (1933-1974)**. São Paulo: Ática, 2000.
- RICHTER, I.M. Multiculturalidade e interdisciplinaridade. In: BARBOSA, A.M. (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002. p.85-93.
- SCHWARTZ, G.M. **Linguagem corporal de expressão da criatividade e seu (des)envolvimento na educação física**. 1991. 99f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação Física, Universidade de Campinas, Campinas.
- VIANNA, C.P.; UNBEHAUM, S.; ARANTES, V.A. A invisibilidade do gênero na legislação educacional brasileira. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL GÊNERO E EDUCAÇÃO: educar para a igualdade, São Paulo, 2003. **Anais...** São Paulo: Secretaria Municipal de Educação, 2003. p.51-7.

Agradecimentos

Os autores agradecem a Fundação Bradesco e ao Instituto Plural, na pessoa da profa. Dra. Roseli Fischmann, que viabilizou a utilização neste estudo do cd-rom *Pluralidade nas Escolas* (Pluralidade cultural para a formação de professores), produzido em 2002.

ENDEREÇO
 Jorge Dorfman Knijnik
 Escola de Educação Física e Esporte - USP
 Av. Prof. Mello Moraes, 65
 05508-030 - São Paulo - SP - BRASIL
 e-mail: jk@usp.br

Recebido para publicação: 06/03/2006
 Aceito: 27/04/2006