

Ricardo Vieira
José Carlos Marques
Pedro Silva
Ana Maria Vieira
Cristóvão Margarido
Rui Matos
(Orgs.)

ÓCIO, JOGO E BRINCADEIRA:
Mediação Intercultural
e Intervenção Social

Título: Ócio, Jogo e Brincadeira: Mediação Intercultural e Intervenção Social

Organizadores: Ricardo Vieira, José Carlos Marques, Pedro Silva, Ana Maria Vieira, Cristóvão Margarido e Rui Matos

© 2021, Autores e Edições Afrontamento

Capa: Edições Afrontamento / Departamento gráfico

Edição: Edições Afrontamento, Lda

Rua Costa Cabral, 859 – 4200-225 Porto

www.edicoesafrontamento.pt / comercial@edicoesafrontamento.pt

ISBN: 978-972-36-

Colecção: Textos /

Depósito legal:

N.º edição:

Impressão e acabamento: Rainho & Neves, Lda. / Santa Maria da Feira
geral@rainhoeneves.pt

Distribuição: Companhia das Artes – Livros e Distribuição, Lda.
Comercial@companhiadasartes.pt

novembro de 2021

Este livro foi objeto de avaliação científica.

Este trabalho foi financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto «UIDB/04647/2020» do CICS.NOVA – Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais da Universidade Nova de Lisboa.



Centro Interdisciplinar
de Ciências Sociais
CICS.NOVA.IPLeia



ESCOLA SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO
E CIÊNCIAS SOCIAIS



Índice

Prefácio	7
<i>Pedro Morouço</i>	
Ócio, jogo e brincadeira: uma introdução	9
<i>Ricardo Vieira, José Carlos Marques, Pedro Silva, Ana Maria Vieira, Cristóvão Margarido e Rui Matos</i>	
Capítulo 1 – Educar para o ocio: un desafío comunitario	17
<i>María Belén Caballo Villar</i>	
Capítulo 2 – Brinquedos tradicionais populares – na pegada de um património universal e inspirador	27
<i>João Amado</i>	
Capítulo 3 – <i>Gaming</i>, simulação e mediação intercultural	45
<i>Diana de Vallescar</i>	
Capítulo 4 – O mediador como provocador motor: malabarismo com constrangimentos e <i>affordances</i>	55
<i>Rui Matos</i>	
Capítulo 5 – Cantando e rindo: educação social, mediação intercultural, animação e desenvolvimento comunitário	75
<i>Ana Maria Vieira e Ricardo Vieira</i>	
Capítulo 6 – Da organização de uma exposição etnológica: o ócio e o lúdico na animação e desenvolvimento comunitário	85
<i>Ricardo Vieira e Ana Maria Vieira</i>	

Capítulo 7 – Jogos musicais e mediação intergeracional	93
<i>Ana Ferreira, Cristóvão Margarido e Rui Santos</i>	
Capítulo 8 – Un acercamiento a la juventud con discapacidad desde el aprendizaje en el ámbito del ocio.....	107
<i>Aurora Madariaga e Joseba Doistua</i>	
Capítulo 9 – <i>Homo ludens</i>, tempo livre e animação sociocultural. O lúdico como práxis comunitária.....	119
<i>Albino Viveiros</i>	
Capítulo 10 – Animação sociocultural e brincoterapia como promotoras de aprendizagem e de competências socioafetivas	133
<i>Bruno Trindade e Ricardo Pocinho</i>	
Capítulo 11 – Ócio, jogo e brincadeira nos processos educativos dos povos originários brasileiros em sua relação com a perspectiva do Bem Viver ..	141
<i>Marcos José de Aquino Pereira</i>	
Sobre os autores.....	155
Sobre os organizadores.....	159

ÓCIO, JOGO E BRINCADEIRA: UMA INTRODUÇÃO

Ricardo Vieira
José Carlos Marques
Pedro Silva
Ana Maria Vieira
Cristóvão Margarido
Rui Matos

Realizou-se, nos dias 27 e 28 de novembro de 2020, na Escola Superior de Educação e Ciências Sociais (ESECS) do Instituto Politécnico de Leiria, por sistema telemático, dado o contexto da pandemia Covid-19, a 8.^a Conferência Internacional de Mediação Intercultural e Intervenção Social (MIIS), tendo como tema “Ócio, Jogo e Brincadeira: Aprendizagens e Mediação Intercultural”.

Parece haver vários elementos comuns entre o ócio, o jogo e a brincadeira. Estes três temas/processos produzem aprendizagens, criatividade e reflexividade no viver do ócio e do lazer, no viver o jogo e no brincar. E nesses processos há comunicação, consigo próprio, através da reflexão com o eu e com o outro com quem se joga ou brinca. E comunicação é mediação, seja intramediação, nessa autocompreensão e autodefinição de si, em que a reflexão é fulcral para a definição da autoidentidade, seja intermediação com o(s) outro(s) com quem se brinca ou joga, sejam eles pares ou gerações mais velhas ou mesmo mais novas.

Para Erickson (1976), o jogo acaba por ser autoterapêutico na medida em que, através dele, as crianças conseguem obter e recuperar segurança e tranquilidade, bem como, através de diversas mediações por parte de pares e adultos significantes, acaba por ser um instrumento construtor de identidades. O mesmo se aplica, cremos, aos adultos, para quem o ócio é vital para uma vida saudável e geradora de projetos pessoais e sociais com sentido para os mesmos.

Por outro lado, num tempo de tanto consumismo e produtivismo, que a sociedade industrial quis naturalizar como modernidade, interrompido agora pela clausura imposta pelo combate ao Covid-19 que assola o planeta desde dezembro de 2019, pensar o ócio, o jogo e a brincadeira é vital para o desenvolvimento de tempos e espaços mais lúdicos e mais humanos.

A escola e as empresas valorizam atitudes e valores conducentes ao desenvolvimento dos mercados. O estímulo ao ócio e o desenvolvimento de processos educativos sobre o tempo livre parece vital para a (re)construção de modelos sociais mais humanos e verdadeiramente mais desenvolvidos. O tempo livre pode constituir, justamente, a oportunidade de desenvolvimento pessoal onde o ócio poderá ser a forma de obter através da participação livre e autónoma de cada pessoa nas diversas ações, se realizadas com motivação e prazer.

Com tempo livre, a criança pode escolher o que fazer, a que brincar. E o desenvolvimento da sua autonomia decorre muito das oportunidades de escolha que tenha ao longo da vida. É assim que o brincar se torna numa atividade produtora de aprendizagens realizadas com prazer (Vieira, 1992). E, na interação com os pares e adultos, vai vivendo e gerindo tensões e conflitos, alargando a sua racionalidade, intercompreensão, empatia, observação e escuta ativa, pilares fundamentais da mediação intercultural (Vieira, Marques, Silva, Vieira, e Margarido, 2016). Com tempo livre e ócio, os adultos e todos os humanos podem contemplar o belo, a arte e a vida. E podem reconstruir-se, bem como projetar reconstruções socioculturais.

Como nos ensinou J. Huizinga (2003), o jogo introduz as regras convencionais, mas também a possibilidade de as reconstruir, mediar e gerir com os outros. O jogo engloba o lúdico, mas não se esgota nele. Embora sobrepostos, o jogo e a ludicidade completam-se e ajustam-se em sucessivas sobreposições de significados, normalmente mediados pelos mais velhos ou pelos líderes do grupo.

Por outro lado, o jogo também foi sendo estudado como competição, como combate, como conflito e até guerra: os jogos de força, de destreza, os de sorte, de destino, etc., são alguns exemplos.

O jogo traz a simulação, o “faz de conta”, o simbólico das relações sociais, e contribui para o desenvolvimento das crianças que não são apenas tagarelas, mas também curiosas, animadas (não precisam de ânimo), brincalhonas; têm humor, são inquietas, querem descobrir, são encantadas, fascinadas, cooperativas, solidárias, e por isso é preciso descobrir e conhecer todas essas capacidades como sendo parte da epistemologia da criança (Iturra, *passim*) e não como a miniaturização dos adultos e do social formalista (Ariès, 1981).

A produção do brinquedo pela própria criança é já em si uma brincadeira ou um jogo que serve de “introdução ao mundo” da criança (Amado, 2002). Ou, como referem Iturra e Reis (1990), “o jogo é um texto onde se aprende a fabricar o código das relações sociais indispensáveis para a fabricação do quotidiano” (p. 24).

No fundo, o ócio, o jogo e a brincadeira produzem imensas aprendizagens e são mediados não só por terceiras pessoas, mas também pelas circunstâncias sociais da história de vida dos implicados. Na sociedade atual, assumem confi-

gurações complexas e, por vezes, contraditórias, na articulação das suas diferentes dimensões no espaço, no tempo da vida quotidiana, e nas biografias individuais (nas idades jovens, adultas e idosas).

O Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais da Universidade Nova de Lisboa (CICS.NOVA), polo do Instituto Politécnico de Leiria (CICS.NOVA.IPLeia), e a ESECS convidaram mediadores interculturais, professores, educadores, investigadores, cientistas sociais, da educação e do desporto, educadores sociais, assistentes sociais, animadores e outros interventores sociais a debater a importância do ócio, do jogo e da brincadeira enquanto espaços e tempos de aprendizagem, socialização, sociabilidade e interculturalidade.

Esta conferência, anual, tem sido realizada, desde 2014, nos auditórios da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais de Leiria. No contexto atual da pandemia do Covid-19, que atingiu Portugal a partir do mês de março de 2020, uma boa parte do ensino superior (e básico e secundário também), em Portugal e no mundo, transformou-se rapidamente em teletrabalho, recorrendo os professores e as instituições a plataformas de ensino a distância, tais como o Zoom-Colibri, Microsoft Teams, entre outras. Felizmente, o Instituto Politécnico de Leiria (IPL) há anos que dinamizava cursos de ensino a distância, coordenados pela Unidade de Ensino a Distância (UED), e muitos professores já estavam familiarizados com estas ferramentas e com este modelo de ensino. Foi com base nesta experiência que a 8.^a Conferência de MIIS, de que aqui apresentamos textos das sessões plenárias e outros selecionados de entre as comunicações realizadas nos dias 27 e 28 de novembro de 2020, se transformou, rapidamente, numa conferência *online*.

O evento, de nível internacional, contou com dois conferencistas principais: María Belén Caballo Villar, doutora em Ciências da Educação pela Universidade de Santiago de Compostela e Professora Titular e investigadora do Departamento de Pedagogía e Didáctica da Universidade de Santiago de Compostela, que fez a conferência de abertura do 1.^o dia, intitulada “Educar para o ocio: um desafio comunitario”; e Carlos Alberto Ferreira Neto, Professor Catedrático na Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa e atualmente Presidente da Casa da Praia-Centro Doutor João dos Santos, que fez a conferência de abertura do 2.^o dia, intitulada “O brincar como linguagem universal: uma perspetiva ecológica e inclusiva”.

A mesa redonda, moderada por Rui Matos, professor do Instituto Politécnico de Leiria, foi constituída por João Amado, professor da Universidade de Coimbra, Diana de Vallescar, mediadora intercultural, e Joana Viana, professora da Universidade de Lisboa. Os *workshops* visaram as seguintes temáticas: “Construir os próprios brinquedos... passos para resgatar uma tradição e um direito”

(dinamizado por João Amado), “*Gaming*, simulação e mediação intercultural – experiência prática” (dinamizado por Diana de Vallescar), “Aprender com tecnologias. Explorando os jogos, a programação e a robótica” (dinamizado por Joana Viana), “Animação sociocultural como brincoterapia (Brincar, Socializar, Prevenir & Educar)” (dinamizado por Bruno Trindade) e “O mediador como provocador motor” (dinamizado por Rui Matos).

Para além das comunicações livres, cujos resumos foram divulgados e publicados atempadamente (https://objsrv01.eventqualia.com/evt4-media/documents/Livro_de_resumos.pdf), divididas em 12 sessões, seis no dia 27 e seis no dia 28, e do Livro de Atas da 8.^a Conferência MIIS, publicado digitalmente (https://objsrv01.eventqualia.com/evt4-media/documents/livro_Atas_8conf_final.pdf), este livro está dividido em 11 capítulos, a que acrescem o Prefácio, escrito pelo diretor da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, Pedro Morouço, e a Introdução.

No capítulo 1 – *Educar para o ocio: un desafío comunitario* –, María Belén Caballo Villar aborda a necessidade de repensar a influência dos “tempos complexos, fragmentados, acelerados” que se vivem nas sociedades atuais no bem-estar e na qualidade de vida das pessoas e grupos, destacando a necessidade de uma maior presença de experiências de lazer e ócio no quotidiano. O lazer é reivindicado como um direito que a educação pode ajudar a concretizar, nos planos individual e comunitário, com o objetivo de promover maior equidade e fortalecer dinâmicas participativas.

No capítulo 2 – *Brinquedos tradicionais populares – na pegada de um património universal e inspirador* –, João Amado propõe-nos uma viagem pelos trilhos que lhe têm servido de orientação no desenho e estudo do património que os brinquedos tradicionais populares constituem, com o objetivo de os “resgatar, investigar, valorizar, proteger e divulgar”. No percurso, apresenta-nos a Escola do Brinquedo Tradicional Popular, um projeto comunitário centrado “na inventariação, conservação e divulgação de um património material e imaterial das infâncias de todos os tempos e lugares”.

Diana de Vallescar procura, no capítulo 3 – *Gaming, simulação e mediação intercultural* –, ilustrar o modo como a formação/mediação intercultural pode ser apoiada e desenvolvida através de diferentes tipos de experiências, dinâmicas e jogos (de computador; de estratégia e simulação; da indústria de entretenimento), apresentando cinco casos específicos que o demonstram. O jogo, enquanto “acesso privilegiado para a aprendizagem”, constitui, em seu entender, uma ferramenta importante e efetiva no âmbito da interação intercultural, auxiliando na abordagem de alguns dos seus aspetos.

No capítulo 4 – *O mediador como provocador motor: malabarismo com constrangimentos e affordances* –, Rui Matos salienta o papel do mediador como catalisador para o aumento da ação motora dos mediados, baseando-se, sobretudo, no jogo que se cria entre a manipulação de constrangimentos e a criação de *affordances*, aqui entendidas como as possibilidades que “um dado envolvimento permite a um dado executante”. São apresentadas algumas estratégias de intervenção que mostram de que forma(s) os mediadores do desenvolvimento motor (pais, professores, educadores sociais, etc.) podem agir como “verdadeiros *agentes provocadores*”, estimulando a atividade motora de forma lúdica e prazerosa.

Ana Maria Vieira e Ricardo Vieira apresentam-nos, no capítulo 5 – *Cantando e rindo: educação social, mediação intercultural, animação e desenvolvimento comunitário* –, um estudo de caso realizado com um conjunto de jovens que se encontraram para formar um grupo de música popular portuguesa, projeto que, emergindo no seio de uma associação local, viria a tornar-se num símbolo identitário da comunidade que o acolhia. A criação deste grupo, ao mesmo tempo que colaborou na dinamização de momentos de ócio, promoveu a mediação intercultural e “contribuiu para a criação de laços de convivência” e para a interação e revalorização pessoal e social.

No capítulo 6 – *Da organização de uma exposição etnológica: o ócio e o lúdico na animação e desenvolvimento comunitário* –, Ricardo Vieira e Ana Maria Vieira conduzem-nos por uma reflexão biográfica e autobiográfica resultante de um trabalho etnográfico realizado no ano de 1985, no âmbito de um projeto de animação e desenvolvimento comunitário inserido numa associação de que faziam parte. Tendo como pedras de toque o associativismo e o envolvimento da comunidade, o processo descrito, de organização e montagem de uma exposição sobre uma aldeia, assenta na valorização do tempo de ócio e na “investigação de si”, através de um processo mediador e emancipador, como potenciais transformadores da qualidade de vida dos sujeitos, fomentando a coesão social, revivificando o seu quotidiano e contribuindo decisivamente para o reforço da identidade cultural.

Ana Ferreira, Cristóvão Margarido e Rui Santos relatam-nos, no capítulo 7 – *Jogos musicais e mediação intergeracional* –, uma experiência lúdica de promoção do convívio entre crianças e idosos, no sentido de averiguar se a música “poderia servir (e de que forma) de veículo de mediação” e (con)vivência intergeracional. Como elementos-chave no estabelecimento de pontes, as atividades musicais, concebidas enquanto estratégias de promoção da mediação intercultural, revelaram-se, neste estudo, igualmente importantes como ferramentas de

mediação entre as duas populações, potenciadoras de partilha(s), transformação e abertura ao outro.

No capítulo 8 – *Un acercamiento a la juventud con discapacidad desde el aprendizaje en el ámbito del ocio* –, Aurora Madariaga e Joseba Doistua descrevem e analisam as práticas de ócio de jovens com deficiência e os fatores que devem ser tidos em consideração quando se trata de conhecer as características destas práticas. Observam-se as vantagens que os jovens lhes reconhecem, bem como as barreiras que encontram, os seus estilos de vida e lazer e as estratégias de inclusão nas atividades de ócio. Realça-se, ainda, a importância destas experiências no desenvolvimento pessoal e da aprendizagem, atendendo aos seus efeitos na saúde física e mental e na promoção da qualidade de vida.

Albino Viveiros reflete, no capítulo 9 – *Homo ludens, tempo livre e animação sociocultural. O lúdico como práxis comunitária* –, sobre “aquele que joga”, abordando o lúdico enquanto facilitador de processos de socialização e de inclusão social. Ao analisar o jogo como elemento social e cultural da práxis comunitária e o tempo livre enquanto tempo social e propício às vivências do lúdico, o autor destaca a animação sociocultural como metodologia de intervenção social que desempenha um papel sociopolítico no contributo para a transformação da realidade, promovendo espaços e tempos para as vivências individuais e coletivas. Neste contexto, o jogo é entendido como um instrumento de afirmação da cultura e criador de identidade comunitária.

No capítulo 10 – *Animação sociocultural e brincoterapia como promotoras de aprendizagem e de competências socioafetivas* –, Bruno Trindade e Ricardo Pocinho esboçam um retrato das escolas como espaços de aprendizagem e desenvolvimento humano onde têm vindo a surgir problemáticas acerca das quais se deve refletir, salientando a necessidade de repensar estratégias que fomentem a participação ativa e motivada dos alunos, reduzindo e combatendo os comportamentos desviantes. O impacto da animação sociocultural no contexto escolar e a sua importância na qualidade da aprendizagem, na promoção das interações sociais e das competências socioafetivas dos alunos são perspetivados (também) sob a ótica do “brincar”, componente privilegiada e facilitadora da construção de saberes e, em última instância, da formação do ser humano.

Por fim, no capítulo 11 – *Ócio, jogo e brincadeira nos processos educativos dos povos originários brasileiros em sua relação com a perspectiva do Bem Viver* –, Marcos José de Aquino Pereira aborda a presença do ócio, do jogo e da brincadeira nos processos educativos de diversos povos originários brasileiros, na sua relação com as perspetivas do Bem Viver. Considera-se que a realização de jogos e brincadeiras permeia muitas ações educativas ancestrais desses povos, além de outras práticas lúdicas, destacando-se também a importância do ócio

como momento de encontro e de transmissão de conhecimentos. Representadas pelo Bem Viver, prefiguram-se possibilidades para uma relação social e uma relação com o planeta em que se valoriza a conexão entre ser humano e natureza, o tempo presente e a noção de tempo contínuo, o sentimento de irmandade, solidariedade e comunhão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMADO, J. (2002). *Universo dos brinquedos populares*. Coimbra: Quarteto.
- ARIÈS, P. (1981). *História social da criança e da família* (2^a. ed.) Rio de Janeiro: Zahar.
- ERICKSON, E. (1976). *Infância e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar.
- HUIZINGA, J. (2003). *Homo ludens. Um estudo sobre o elemento lúdico da cultura*. Lisboa: Edições 70.
- ITURRA, R., & Reis, F. (1990). *O jogo infantil numa aldeia portuguesa*. Guarda: Associação de Jogos Tradicionais da Guarda.
- VIEIRA, R. (1992). *Entre a escola e o lar*. Lisboa: Escher.
- Vieira, R., Marques, J., Silva, P., Vieira, A., & Margarido, C., (2016). *Pedagogias de mediação intercultural e intervenção social*. Porto: Edições Afrontamento.