

# CONSIDERAÇÕES A RESPEITO DO LÚDICO NO CONTEXTO DE FRANÇOIS RABELAIS: “UM ESTUDO DA OBRA GARGANTUA”

## CONSIDERATIONS ABOUT THE ENTERTAINMENT IN THE CONTEXT OF FRANÇOIS RABELAIS: “A STUDY OF THE WORK GARGANTUA”

Mara Gracia da Cunha

Graduanda em Pedagogia na Universidade Estadual Paulista de Marília

### RESUMO

Este artigo versa apresentar os resultados de um estudo desenvolvido como trabalho de conclusão do curso de Pedagogia da Faculdade de Filosofia e Ciências – FFC/UNESP – Marília, no sentido de identificar as percepções acerca do lúdico e dos aspectos a ele peculiares como o riso, o brincar o brinquedo e o jogo na infância do personagem “Gargantua” de François Rabelais. Nessa perspectiva buscamos justificar este estudo, dada a importância da história dos aspectos peculiares ao lúdico, sobretudo no âmbito da educação. Para a construção deste estudo tratou-se de adotar procedimentos da pesquisa bibliográfica. Como objetivos deste estudo, procuramos identificar a importância do lúdico na infância do personagem Gargantua e sua relação com possíveis ações educativas para a melhoria da prática educacional. A hipótese inicial é a de que, a brincadeira torna as crianças pessoas mais independentes e autônomas num espaço de tempo menor, permitindo-lhes a imitação, a exploração e a reelaboração do mundo e do contexto histórico onde estão inseridas. Considerou-se, ao final, que, sobretudo no contexto de Rabelais se pode observar as possibilidades de criar uma maneira particular de concepção de criança, no sentido que as formas de se relacionar com ela e o seu próprio papel na sociedade resultam de uma complexa organização de valores e regras predominantes no contexto social onde a criança está inserida.

**Palavras-chave:** Lúdico. Jogo. Brincar. Infância. Organização de valores e regras sociais.

### ABSTRACT

This article versa present the results of a study designed to work on completion of the course of the Faculty of Pedagogy and Philosophy of Science - FFC / UNESP - Marília, to identify the perceptions about the fun and quirky aspects to it such as laughter, play the game in the toy and children’s character “Gargantua” by François Rabelais. From this perspective we seek justify this study, given the importance of the history of the recreational aspects, especially in education. For the construction of this study it was adopting procedures of the literature search. As objectives of this study, we identify the importance of play in children’s character and his relationship with Gargantua possible education for the improvement of educational practice. The initial hypothesis is that the game makes children more independent and autonomous individuals in a smaller space of time, allowing them to imitation, exploitation and redesigning the world and the historical context in which they are inserted. It was the end, which, especially in the context of Rabelais you can see the possibilities to create a particular conception of the child, in the sense that the ways to relate to her and his own role in society are the result of a complex organization of values and rules prevailing in the social context where the child is inserted.

**Key-words:** Playful. Game. Play. Childhood. Organization of values and social rules.

### INTRODUÇÃO

Este estudo de caráter bibliográfico está sendo desenvolvido em nível de iniciação científica, como trabalho de conclusão do curso de Pedagogia da Faculdade de Filosofia e Ciências – FFC/UNESP – Marília, no sentido de

identificar as percepções acerca do lúdico e dos aspectos a ele peculiares, como o riso, o brinquedo, o jogo e a infância do personagem “Gargantua” de François Rabelais.

Nessa perspectiva buscamos justificar este estudo dada a importância histórica dos aspectos peculiares ao lúdico, no intuito de proporcionar o conhecimento e a apropriação de conceitos sobre a infância, e a importância do lúdico no âmbito da educação do personagem Gargantua no romance de François Rabelais.

Como objetivos deste estudo procuramos identificar a importância do lúdico na infância do personagem Gargantua e sua relação com possíveis ações educativas que resultem na melhoria da prática educacional.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

Para concretizar este artigo realizamos um estudo bibliográfico, que, segundo GIL (2002) [...] “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” e a pesquisa documental que para GIL (2002) [...] “é muito parecida com a bibliográfica, porém se diferencia na natureza das fontes, pois esta forma vale – se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa”.

## **RESULTADOS PARCIAIS**

Como resultados parciais a respeito da obra Gargantua, percebemos a forma espirituosa com que RABELAIS, (1986) vê a educação fundamentada em certos preceitos, levando-nos a entender que se tratava à época, de uma educação dogmática, inculcada, e, resguardadas as devidas proporções, até mesmo doente e depravada, e aponta a necessidade de higienizá-la com novos procedimentos.

Para RABELAIS, (1986) o corpo, sobretudo, torna-se uma dimensão muito importante na obra, ao ser utilizado como um ponto incisivo na crítica ao comportamento desregrado, glutão e preguiçoso dos pais do gigante Gargantua e dele próprio, antes de começar a ser educado de acordo com as novas idéias.

No contexto da obra, verificamos a importância atribuída ao papel construtor da educação, pois, RABELAIS, (1986) ao afirmar que educado “corretamente”, longe dos vícios, da preguiça e da morosidade, um mendigo pode tornar-se um rei, em uma alusão à riqueza conquistada pelo trabalho.

Porém, ressaltamos que, para RABELAIS, (1986) um “rei” acostumado a viver da riqueza pilhada pelas guerras e sem nenhum trabalho, também correria o sério risco de fazer o caminho inverso.

Os jogos que Gargantua praticava antes de ser entregue aos novos procedimentos educacionais são marcados pela sua inutilidade e ociosidade. Sem dúvida, esses “folguedos”, segundo RABELAIS, (1986) só fariam piorar a situação daquele que, um dia após um nascimento tão peculiar, ou seja, pelo ouvido da mãe, já que ela estaria impedida de dar-lhe a luz pelas “vias naturais”.

Porém, longe da família, Gargantua teve condições de ser educado de maneira realmente integral.

O novo preceptor constatou que Gargantua adorava se esfregar na alma, e que a preguiça era um de seus maiores dons.

Por isso, Ponócrates, o novo preceptor cuidou de construir um novo homem e os conteúdos dos livros foram trocados pelo conhecimento exigido pela prática da vida, a gula e a ociosidade foram transformadas em cuidados com a saúde e

com a dedicação plena aos exercícios.

Os motivos da importância do brincar são muito variados para Gargantua, pois, é um momento de divertimento quando RABELAIS, (1986) afirma que o gigante “[...] lavava as mãos com a sopa e penteava os cabelos com um copo.”

Assim percebemos um Gargantua criança, que pode se expressar por meio do jogo, e que ao jogar e brincar, fica tão envolvido com seu cavalo de pau, por exemplo, que coloca nos seus atos seus sentimentos, emoções e que revelam múltiplas potencialidades a desenvolver por meio dessas experiências vividas numa infância rica em oportunidades estimuladoras e naturais.

Os jogos e brincadeiras são fascinantes, pois a magia, o entusiasmo, a emoção e o prazer de fazer e aprender estão sempre presentes, portanto, afirmamos ser fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança como suas emoções, seu desempenho físico e lingüístico, sua formação moral, entre outros.

## DISCUSSÃO

François Rabelais (1494-1553) foi frade, médico e, escreveu obras literárias que assumiram importância na época e, apesar de não parecerem pedagógicas, transpareciam suas idéias sobre educação.

“Gargantua” é um romance satírico e apresenta uma história onde tudo é exagerado, por exemplo, no primeiro capítulo, Rabelais discorre a respeito da genealogia e da antiguidade do personagem Gargantua e, afirma que fora encontrado um livro confeccionado em madeira onde estava escrita a genealogia em cera, conservada e “[...] cheirando não melhor do que as rosas.” (RABELAIS, 1986, p.23).

Como personagem cômico, Gargantua já nasceu no universo da festa e isso está caracterizado pela abundância e esbanjamento que o cercam e, já nasceu pai de Pantagruel.

Em sua origem Gargantua estabelece as regras que nortearão o universo de sua trajetória, pois, ao nascer, não chora, mas pede para beber.

“[...] Gargantua, ao nascer, proferiu um grito “Beber! Beber! Beber!”(RABELAIS, 1986, p.44).

No confronto com o que não é permitido, RABELAIS (1986), joga com dogmas e, assim consegue maravilhar o leitor de seu tempo e do nosso tempo com um rico exercício de liberdade radical, com uma linguagem própria.

A partir da subversão das regras, RABELAIS (1986), procura mostrar ainda que, mesmo dentro do campo da utopia, o lúdico na educação é um instrumento que remete ao universo de justiça, igualdade e libertação.

Para abordar o tema lúdico estabelecemos um diálogo com a obra Gargantua de François Rabelais e, sendo este, um exercício pertinente e produtivo, na medida em que poderá servir de conhecimento no âmbito da educação.

Para tanto, optamos por realizar um estudo bibliográfico que segundo GIL (2002 p.44), “[...] é desenvolvido com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.”

Ao estudar o termo lúdico, encontramos com Johan Huizinga, que foi um dos pesquisadores mais dedicados ao estudo do lúdico.

A tese central da obra *Homo Ludens* de Huizinga é a de que o jogo é uma realidade originária, correspondente a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo que para HUIZINGA, (2005) é do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e poesia, permanecendo em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, na acusação e na defesa, portanto, também na arte do combate e na arte da guerra em geral.

O jogo e sua noção, segundo a contribuição de Huizinga em *Homo Ludens*, é mais primitivo do que a cultura, pois faz parte daquelas coisas em comum que o homem partilha com os animais.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. (HUIZINGA, 2005 p.03)

Também encontramos muitas outras teorias que têm discutido a infância e a influência que o lúdico tem no processo de humanização da criança.

Porém, ao falar de infância, no âmbito do contexto em que estava inserido Rabelais, encontramos outras concepções que desconsideram os significados que, naturalmente, a ela são atribuídos, e, observa-se que as relações sociais, sobretudo nos seus aspectos econômico, histórico, cultural e político, corroboram para a constituição de tais significados e concepções, que, por sua vez, remetem a uma imagem de criança sem essência, descontextualizada e que nos mostram uma infância sem direitos, marginalizada, mas repleta de deveres, culpas e quase sem significados, aparentemente inserida em um determinado contexto histórico e culturalmente constituído.

A hipótese inicial deste estudo é a de que, a brincadeira torna as crianças pessoas mais independentes e autônomas num espaço de tempo menor, permitindo-lhes a imitação, a exploração e a reelaboração do mundo.

Portanto, podemos afirmar que o lúdico, é fonte inesgotável de desenvolvimento psicossocial, mental e físico, indispensável para a vida do ser humano desde a infância até a idade adulta e parte indispensável do contexto histórico e cultural onde estão inseridas.

Dotado de uma linguagem teatral, o contexto de Rabelais é um grande roteiro que se apresenta, sem dúvida, a uma interpretação moderna.

O procedimento lúdico da representação de Rabelais defende o riso como uma função biológica essencialmente humana.

Para Rabelais, o riso deve estar presente em todos os momentos de tensão social, subvertendo, a seriedade do texto e, estabelecendo a integração criativa e participante, pois, por meio da brincadeira afasta-se a angústia e elimina-se a tensão.

Rabelais afirma que o riso apaga o medo e que sem o medo não existe o dogma.

Ao entendermos a extrema ligação de Rabelais com o seu tempo, podemos perceber a importância da festa popular em sua obra e, assim, descobrir a sua participação, como autor, em inúmeras manifestações de natureza esplêndida, tão comuns ao período de sua vida.

Gargantua é um exemplo clássico da tese do poder da educação na transformação do homem. Ele que vivia em uma

situação tal de descontrole, excessos, preguiça e ociosidade necessitava ser educado por regras, pois:

Afiava os dentes com um tamanco, lavava as mãos com a sopa, penteava os cabelos com um copo [...] mordida rindo, ria mordendo [...] vivia no mundo da lua, fazia – se de santo, [...] rezava o padre nosso do macaco [...] punha o carro adiante dos bois [...] comia couve e arrotava peru [...] comia na mesma tigela que os cachorrinhos do pai. Mordia-lhes as orelhas e eles lhe arranhavam o nariz. Soprava-lhes o cu e eles lambiam-lhe as bochechas. (RABELAIS, 1986, p. 59-60).

Portanto, RABELAIS, (1986) afirma que depois de ter sido mandado a Paris e colocado sob os cuidados de Ponócrates, Gargantua ganhou aos poucos o gosto pelas Letras, Artes e Ciências e também praticava todos os esportes e atividades físicas e aprende a lidar com todos os tipos de armas, transformando-se em um homem vigoroso, inteligente, cultivador da saúde, do trabalho e das virtudes e acabou por se tornar o homem ideal da literatura clássica: mente sã em corpo sã.

## CONCLUSÃO

Ao final do estudo consideramos que as atividades lúdicas fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade. Educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente, mas é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo.

Diante do exposto, afirmamos que é possível e necessário reconhecer o jogo, a brincadeira e as atividades lúdicas, de forma geral, como elementos culturais que melhor representam a particularidade da infância por serem as principais atividades propulsoras do desenvolvimento da criança.

Consideramos que em nenhum contexto, mais que de Rabelais, foi capaz de se criar uma maneira particular de concepção de criança, no sentido que as formas de se relacionar com ela e o seu próprio papel na sociedade resultam de uma complexa organização de valores e regras predominantes no contexto histórico e cultural em que está inserida.

## REFERÊNCIAS

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo, 2005. Perspectiva.

RABELAIS, F. **Gargantua**. São Paulo. Hucitec, 1986.

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARIÉS, P. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro, Zahar, 1981.

BEATÓN, A. G. **La persona no enfoque histórico-cultural**. São Paulo: Linear B, 2005.

CAMBI, F. **História da Pedagogia**. (Tradução Álvaro Lorencini). São Paulo: UNESP, 1999.

FAZENDA, I. (Org.). **Metodologia da Pesquisa Educacional**. São Paulo: Cortez, 1999.

FREITAS, M. C. **Para uma sociologia da infância**. In: MONARCHA, C.; ROSEMBERG, F.; RUSSEF, I. BUENO, J. G. S.; MARCÍLIO, L. M.; CARVALHO, M. M. de C.; LEITE, M. L. M; WARDE, M. J. (orgs.). **História Social**

**da Infância no Brasil.** 6. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

FRIEDMAN, A. [et al.] **O direito de brincar – A brinquedoteca.** São Paulo: Scrita: ABRINQ, 1992.

KRAMER, S. **Pesquisando Infância e Educação: um encontro com Walter Benjamim.** In: KRAMER, S./LEITE, I. **Fios e desafios da Pesquisa.** 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 1996-Série Prática Pedagógica.

\_\_\_\_\_. **A política do Pré- Escolar no Brasil: A arte do disfarce.** Rio de Janeiro, Achiamé, 1984.

LAJOLO, M. **Infância de papel e tinta.** In: MONARCHA, C. et al. (Org.). **História social da infância no Brasil.** 6. ed. São Paulo: Cortez, 2006. p. 229-250.

MARRACH, S. A. **O lúdico, o riso e a educação no romance de François Rabelais.** Marília: UNESP: Faculdade de Filosofia e Ciências, 1998.

\_\_\_\_\_. **Outras histórias da educação – Do Iluminismo à Indústria Cultural (1823 -2005).** Tese de livre docência. Agosto/2007. Marília: UNESP: Faculdade de Filosofia e Ciências.