

# Usos e significados da recreação na produção acadêmica

## Approaches and meanings of recreation in academic production

Giuliano Gomes de Assis PIMENTEL<sup>1</sup>

Hani Zehdi Amine AWAD<sup>2</sup>

### Resumo

Frente à lacuna sobre o significado da recreação no presente, nosso objetivo foi caracterizar a produção acadêmica sobre recreação no Brasil. Para tanto, realizamos revisão sistemática em torno dos usos da recreação. Os estudos enfocam o valor instrumental e positivado da recreação em relação à educação e à promoção da saúde. Em conclusão, a recreação vem sendo empregada como ferramenta para agenciar o lúdico em algum aspecto da vida: metodologia lúdica para alcançar determinado enfoque educativo ou terapêutico; rol de brincadeiras e jogos visando ao entretenimento; dispositivo de poder, para distração das massas.

**Palavras-chave:** Recreação. Lúdico. Educação Corporal. Epistemologia.

### Abstract

There is, in the present, a gap in the concept of recreation. Thus, our objective was to show the academic production on recreation in Brazil. For that, we carried out a systematic review. The studies focus on the instrumental and positive meaning of the recreation to develop education and health. In conclusion, recreation has been used as a tool to manage the Ludic in some aspects of life, like: playful methodology to achieve a specific educational or therapeutic demand; set list of games and entertainment; alienation of bodies.

**Keywords:** Recreation. Ludic. Body Education. Epistemology.

---

1 Docente da graduação e pós-graduação *stricto sensu* do curso de Educação Física da Universidade Estadual de Maringá, doutor e mestre em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas, graduado em Educação Física e líder do Grupo de Estudos do Lazer (GEL/UEM). E-mail: ggapimentel@uem.br

2 Docente do curso de Educação Física do Centro Universitário FAG, doutorando na Universidade Estadual de Maringá, mestre em Educação pela Universidade Federal de Uberlândia e membro do Grupo de Estudos do Lazer (GEL/UEM). E-mail: hani@hani.com.br

## Introdução

Ao observarmos o mais recente fluxo de apologia aos “métodos ativos” na escola, poderíamos indagar qual foi o destino das pregressas ondas discursivas no campo educacional que exultavam o papel ativo do educando no processo de ensino-aprendizagem. Decerto, o não enfrentamento das questões estruturais e fundantes do fracasso escolar, mormente na educação pública brasileira, nos aflige tal como um suplício sisífico, isto é, fadado à repetição dos erros.

É por isso que, ao tomarmos a questão da educação corporal *com* ludicidade como inerente ao debate sobre educação, pesquisa e inovação, refutamos quaisquer construtos ideológicos que romantizem a relevância do lúdico na educação. Pelo contrário, assumimos a premissa de que o lúdico é fenômeno transicional e integrador entre natureza e cultura, tal como Gomes (2014) e Camargo (2016) defendem, no diálogo com a Etologia. Logo, em última instância, o lúdico é uma condição humana, sendo possível tanto que as crianças aprendam no brincar quanto que brinquem sem vinculação ao aprender.

Enfim, não há garantias de que os estratagemas na forma de brincadeiras e jogos resultem em aprendizado. Por outro lado, no pensamento freiriano, para aprender algo é imperativo “construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito” (FREIRE, 1997, p. 77). Nesse sentido, não há pedagogia da autonomia sem ambiente escolar que renegue ou colonize o lúdico. Esse debate adentrou áreas como Pedagogia, Educação Física e Psicologia, extrapolando o ambiente escolar, com promissores desdobramentos no âmbito da educação não formal e englobando até as práticas lúdicas sinérgicas de instrução e terapia.

Embora surjam novos vocábulos para explicitar as inovações trazidas por essas áreas à educação corporal lúdica, o recurso ao termo recreação é recorrente. Recreação, do latim *recreare*, evoca o ato de recriar-se ou recuperar forças. Designa, não obstante a polissemia hodierna, a condução de atividades lúdicas para alguma finalidade, e por isso mesmo é reconhecida nela a condição de dispositivo. Se o lazer visa colonizar o tempo livre com a ocupação lícita, a recreação é dotada de mediador(a) e conteúdos naturalizados (jogo, brincadeira, brinquedo) agindo de forma prescritiva sobre como direcionar os impulsos lúdicos para o entretenimento socialmente aceito, para a aprendizagem ou para o alívio das tensões (PIMENTEL, 2018).

Mas, se a recreação surge como dispositivo de docilização dos corpos em resposta a um acontecimento (crise nos depósitos infantis) no século XVII (BROUGÈRE, 1997), *qual é a significação acadêmica da Recreação na Contemporaneidade?* O tempo presente, como diagnosticado por Han (2017), resultou na crescente sociedade da transparência, na qual a diminuição dos dispositivos de controle foi compensada pelo aumento dos dispositivos de sedução, gerando uma falsa sensação de liberdade.

Para o autor, as formas lúdicas mais elevadas continham elementos sagrados por justamente serem envoltas de mistério. No aqui e agora, o imperativo categórico é dar publicidade à vida privada em uma constante autovigilância e autopunição que só pode levar ao esgotamento psíquico e ao aumento das doenças neuronais.

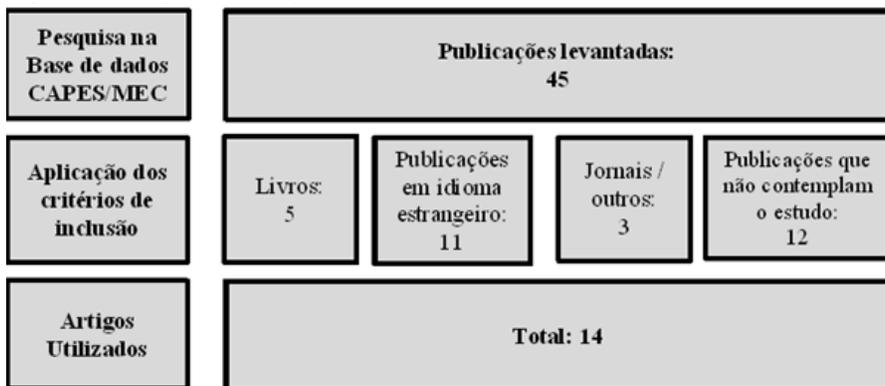
Para dar compreensão à questão acima destacada, escavamos o estado da arte sobre a recreação, com o objetivo de compreender os discursos que consubstanciam a recreação como dispositivo lúdico nos estudos acadêmicos publicados em periódicos.

## Metodologia

Realizamos revisão sistemática na base de dados da Capes/MEC, abrangendo artigos publicados no período de 2003 a 2018. Para a investigação foi utilizada a busca booleana para combinar e excluir certos conceitos, empregando os termos: “Recreação AND lúdico NOT lazer”. Entendemos que há confusão entre lazer e recreação, portanto era importante autonomizar um do outro. Outras combinações foram testadas com a Recreação derivando em número amplo e com estudos que fogem do escopo, como os termos e seus respectivos resultados: atividades (813); jogos (321); brincadeiras (123); brinquedos (103 artigos).

Para triagem procedemos à leitura dos títulos, seguindo-se da leitura dos resumos e palavras-chave. Posteriormente, em caso de dúvida, foi realizada a análise dos textos na íntegra. Como critério de inclusão deveriam ser artigos nacionais e que discutissem a recreação como variável da pesquisa. Excluimos para análise: anais, livros, dissertações e teses, artigos duplicados, em língua estrangeira, os que continham apenas resumo e aqueles fora do escopo. Na figura abaixo apresentamos os momentos da seleção dos artigos:

Figura 1 – Fluxograma de seleção de revisão sistemática



Fonte: Elaboração dos autores.

Das produções disponibilizadas, foram identificadas 45 publicações submetidas à leitura flutuante, e destas, elencadas 14, que representam 31% dos artigos, os quais atenderam aos critérios de inclusão, conforme pode ser constatado no fluxograma de busca.

Em seguida, registramos em ficha analítica informações referentes aos artigos. Selecionamos: título, autor(es), periódico, classificação da revista na Plataforma Sucupira – o Qualis Capes –, base de dados, ano da publicação, disciplina acadêmica predominante e os procedimentos metodológicos. Frente à mudança recente e substantiva na avaliação dos periódicos, a análise relativizou essa variável como um elemento analítico relevante, embora releve elementos para análise.

É importante realçar que fizemos uso desde as pesquisas que retrataram com clareza conceitos, atributos ou formatos da dimensão da recreação, até aquelas que fizeram menções discretas a experiências lúdicas. Com isso, encontramos desde a cultura da recreação manifesta na gestão até a utilização das atividades lúdicas representadas nos jogos, dinâmicas e brincadeiras.

A análise inicial coletou os entendimentos frente à recreação e ao lúdico. Foram situadas categorias a posteriori e, finalmente, evidenciamos o discurso recorrente nos trabalhos, considerando a *episteme* que os orienta em comum. Nesse sentido, a interpretação dos resultados se aproxima da análise de discurso foucaultiana. Supomos, em diálogo com esse referencial (FOUCAULT, 2013), que a recreação seria um dispositivo e, como tal, responde a um acontecimento. Desenterrando arqueologicamente os usos do dispositivo, pode se compreender o acontecimento que o possibilitou como prática social.

## A superfície da produção

O primeiro nível de resultados submetidos à análise foi a superfície na qual as produções se inseriram. Expusemos os artigos em ordem cronológica no quadro abaixo:

**Quadro 1 – Publicações que referenciam a recreação e o lúdico no Portal de Periódicos Capes/MEC de 2003 a 2018**

Ano	Artigo	Autoria	Periódico
2017	<i>Gamification</i> e a <i>WEB 2.0</i> : planejando processo ensino-aprendizagem	MONTE; BARRETO; ROCHA	HOLOS
2016	Produção científica sobre o brincar e a criança com câncer: um estudo bibliométrico	MORAIS; COSTA; FRANÇA. et al.	Rev. Enfermagem UFPE on line
2015	Propósitos pedagógicos da educação física nos anos iniciais do ensino fundamental: aula de educação física é recreação, mas não só	SMOUTER; OLIVEIRA	Educação Física em Revista
2015	Cultura de pares e cultura lúdica: brincadeiras na escola	MEDEIROS	P O I É S I S
2015	Por uma política da estética em Mário de Andrade: expressionismo e infância	JOSIOWICZ	Sociologia & Antropologia
2015	Brincadeiras de luta e cultura infantil: análise de publicações em periódicos da Educação Física (2004-2013)	FARIAS; WIGGERS; ALMEIDA	R. Bras. Ciência e Movimento
2014	Intervenção fonoaudiológica junto aos docentes do ensino fundamental: relato de experiência	GOMES; VASCONCELLOS	Rev. CEFAC Fonoaudiologia e Educação
2013	Efeitos do exercício físico e da orientação nutricional no perfil de risco cardiovascular de crianças obesas	POETA et al.	Rev. da Associação Médica Brasileira
2011	Formação de conceitos por crianças com paralisia cerebral: um estudo exploratório sobre a influência de atividades lúdicas	CAZEIRO; LOMÔNACO	Psicologia: Reflexão e Crítica
2010	Lúdico, infância e educação escolar: (des)encontros	ALVES; SOMMERHAL	Rev. Eletrônica de Educação
2010	Intervenção psicológica lúdica para o enfrentamento da hospitalização em crianças com câncer	MOTTA; ENUMO	Psicologia: Teoria e Pesquisa
2010	A construção do brinquedo terapêutico: subsídios para o cuidar em enfermagem pediátrica	SIMÕES JUNIOR; COSTA	Rev. de Pes.: Cuidado é fundamental
2005	O lúdico na prevenção de acidentes em crianças de 4 a 6 anos	VIEIRA et al.	Rev. Brasileira em Promoção da Saúde
2003	O brincar e a intervenção mediacional na formação continuada de professores de educação infantil	VECTORE	Psicologia USP

Fonte: Elaboração dos autores.

No tocante ao número de autores em cada artigo, notamos o predomínio de estudos com dois autores, o que representa 42,8% das publicações. Já as produções de autoria individual preenchem 28,6% da amostra; 14,3% são artigos com três autores; e, com mesmo percentual, há 14,3% com seis pesquisadores. A média de autores por artigo foi de 2,3 – dado que sugere produção colaborativa.

Constatamos que cada um dos artigos foi publicado em um específico periódico, evidenciando as múltiplas possibilidades de se discorrer sobre os temas recreação e ludicidade em diferentes campos de pesquisa. No que diz respeito ao Qualis dos periódicos, todos possuem classificação na Capes e apresentam os distintos estratos em suas áreas de atuação: A1 – 14,29%; A2 – 7,14%; B1 – 35,71%; B2 – 21,43%; B3 – 7,14%; B4 – 7,14%; B5 – 7,14%.

A maioria dos artigos referentes à recreação e ao lúdico (78,6%) foi veiculada em periódicos de estratos B. Esse motivo decorre do fato de que apenas 25% dos periódicos estão suscetíveis a serem incluídos no Qualis A, o que limita a publicação em revistas enquadradas em estratos do mais alto nível.

Em busca de atender os critérios de produção e pontuação da Capes, o Qualis da revista é um elemento decisório. Lovisolo (2007, 2013) analisa que pesquisadores começam a escrever tendo em mente o periódico, sua classificação e suas normas editoriais. Do mesmo modo, estudos especializados têm associado vários autores/pesquisadores em uma mesma publicação, situação que tende a aumentar especialmente entre as produções da área das Ciências da Saúde.

Na distribuição de publicações ao longo do recorte temporal, houve concentração (picos) nos últimos 5 anos, totalizando a mesma quantidade dos outros 10 anos. Todavia, dado o limite da busca e o histórico de crescimento de publicações no país, não se pode falar em aumento real. De fato, esse aumento pode significar recuperação da importância do tema no campo acadêmico ou pode ser efeito do “produtivismo acadêmico”, fenômeno marcado pela excessiva e desnecessária publicação de artigos, conforme Vosgerau, Orlando e Meyer (2017).

Outro dado não conclusivo à primeira análise é que a classificação dos periódicos é mediana, o que inferimos hipoteticamente como indício de que os estudos ligados ao corpo e ao lúdico podem estar excluídos da centralidade das discussões, fato observado insofismavelmente na Educação Física. Noutras disciplinas, o *status* dos periódicos indica, majoritariamente, Qualis mais robustos. Com isso, diagnosticamos o *silenciamento* da recreação nas publicações da Educação Física, o que revela certa negação da intervenção.

A nosso ver é importante recorrer ao histórico da Educação Física, cuja busca por reconhecimento como disciplina científica é tardia se comparada à da Educação, da Psicologia e da Enfermagem, por exemplo. Nessa busca, objetos mais ligados à intervenção foram sacrificados na emulação rumo às áreas-mãe. Na subárea sociocultural, um dos desdobramentos foi a ocupação dos estudos do lazer por pesquisadores da Educação Física, os quais migraram da recreação para essa nova *disciplina*, sociologicamente mais ampla (TSCHOKE, 2016). Por outro lado, revisão com escopo histórico desenvolvida por Pinto e Pimentel (2020) verificou que a recreação recebe variadas publicações em produções técnicas, livros e trabalhos em anais de congressos.

Foucault (1999) já observara esses movimentos de mudança paradigmática, na qual disciplinas desapareciam ou encolhiam diante de outra mais potente. Assim se deu na Europa da ciência clássica, na qual os objetos são evidentes e passíveis de comparação para uma *episteme* que privilegia a construção de áreas do saber em relação à especificidade de um objeto, o qual, por sua vez, é representado em categorias. Foi o caso da Gramática frente à Linguística; da História Natural em relação à Biologia; e como a História das riquezas foi substituída pela Economia política.

Todavia, não se observa apenas uma mutação com pesquisadores migrando de objeto. A análise das justificativas dos trabalhos analisados (recreação como educação, saúde e entretenimento) postula que a *episteme* que envolve a recreação permanece funcionalista e que os problemas relacionados à existência da recreação ainda persistem, mesmo que não sejam novidade empírica ou teórica.

Considerando que a Recreação surge como um dispositivo pedagógico (BROUGÈRE, 1997), que ainda encontra eco nas preocupações escolares sobre o direito ao brincar, mesmo que de forma colonizada (GOMES, 2014), é de se estranhar mais fortemente ainda que o quantitativo de periódicos da área de Educação e Sociologia/Antropologia (21,4%) esteja abaixo da frequência com que artigos sobre recreação são publicados na área da Saúde (78,6%): Enfermagem, Educação Física, Fonoaudiologia, Medicina e Psicologia.

Em relação à titulação dos(as) autores(as): 60,6% são doutores; 30,3%, mestres; 9,1%, mestrandos e especialistas. Pesquisadores com titulação de doutor e mestre, além de buscar aproximar a pesquisa da intervenção, tendem a impactar positivamente para a construção de resultados mais relevantes e, conseqüentemente, para a produção de conhecimento científico mais robusto.

Para verificar se esse postulado se confirmaria, procuramos identificar quantas publicações são provenientes de grupos de pesquisa que possuem linha de pesquisa sobre a recreação no Brasil. Para tanto, consultamos o Diretório dos Grupos de Pesquisa (DPG) e verificamos a existência de 19 grupos – constituídos de pesquisadores, estudantes e técnicos. Tais grupos são vinculados principalmente a instituições de ensino superior com cursos de pós-graduação *stricto sensu*. Em termos de grande área do conhecimento, identificamos a seguinte distribuição: Ciências da Saúde (n = 7); Ciências Humanas (n = 5); Ciências Sociais Aplicadas (n = 4); Ciências Biológicas (n = 2).

Quando analisamos por disciplina, Educação Física, Educação e Arquitetura são as únicas que concentram mais de um grupo de pesquisa a tratar da recreação:

Figura 2 – Grupos de Pesquisa no CNPq que estudam a recreação



Fonte: Elaboração dos autores.

Ao comparar a Figura 2 com o Quadro 1, pudemos notar a ausência de certos grupos na produção selecionada, especialmente linhas da Arquitetura. Supomos que a codificação booleana da busca, ao excluir o termo lazer, possa explicar essa discrepância, uma vez que certas áreas não estudam a recreação como dispositivo em si, senão por sua configuração ao campo do lazer.

Em aproximação à análise do conteúdo dos artigos, encontramos diferentes desenhos metodológicos. Destacam-se pesquisas originais de estudos experimentais (35,7%), etnográficos (14,3%) e estudos de casos (14,3%), com olhar de dentro, extraindo as representações do lúdico e da recreação. Outras, analisando as conjunturas, o contexto, a partir do estudo bibliométrico (7,1%), de relatos de experiências (14,3%), da pesquisa bibliográfica (14,3%) e documental (7,1%). Todas elas, a nosso ver, possuem potência para ampliar o diálogo frente ao campo da recreação e seu entendimento, mas é possível também as estratificar conforme o nível de evidência. Quanto mais controlado e abrangente o estudo, mais forte é uma evidência para fornecer generalização, embora pesquisas qualitativas não possuam essa pretensão.

**Quadro 2 – Distribuição dos tipos de estudos e níveis de evidência científica**

Tipos de Estudos	Quantidade	%	Nível de Evidência
Bibliométrico	1	7,1	A (57,1%)
Experimental	4	35,7	
Etnográfico	2	14,3	
Estudos de Caso	1	7,1	C (14,2%)
Documental	1	7,1	
Relato de Experiência	2	14,3	D (28,6%)
Bibliográfico	2	14,3	
N.	14	99,9%	

Fonte: Elaboração dos autores.

Na perspectiva da Prática Baseada em Evidências (COSCRATO; PINA; MELLO, 2010), estudos que fornecem dados tipo A conseguirão sustentar generalizações de forma mais consistente. Embora essa distinção possa parecer polêmica, ela se restringe à qualidade/quantidade do dado fornecido para generalizar o fenômeno em casos nos quais a intervenção requer a melhor probabilidade de sucesso. Em acréscimo, Brougère (2003) defende que o status do objeto não determina a qualidade da pesquisa. Portanto, pesquisas sobre recreação também requerem evidências tão robustas como qualquer outro tema.

## A lógica interna dos artigos

A primeira dificuldade é encontrar categorização acadêmica sobre o que seja recreação. A maioria dos estudos apenas conota seu entendimento da recreação, enfatizando uma ou outra caracterização. Já entre os artigos que definem o objeto, não é possível identificar consenso. Por outro lado, no que poderia ser uma camada de nossa *episteme*, a recreação é defendida unanimemente quanto à utilidade dela nas práticas lúdicas humanas, em especial para a faixa infantojuvenil. Dadas essas primeiras recorrências, vejamos o que cada estudo tem a dizer.

Com a intenção de aproximar a utilização de plataforma digital e promover estratégias diferenciadas que contribuam para o processo de ensino-aprendizagem, entre elas o jogo, Monte, Barreto e Rocha (2017) sugerem a utilização da “gamificação” como uma importante ferramenta em situações diversas, entre elas a educação. Os autores, reportando-se a referencial teórico, sinalizam o fenômeno dos jogos – que eram restritos apenas à recreação, mas agora, com a gamificação, estão presentes nas vidas das pessoas, derivadas da massificação – e o acesso aos *games* constituindo um grande passo para a inovação e aproveitamento de oportunidades para aulas mais atrativas, criativas, interativas e lúdicas. Nesse contexto, os jogos educativos são revestidos de elementos tecnológicos e aplicados de modo recreativo, por meio da gamificação para ensinar determinados conteúdos.

Na área da Saúde, estudos como de Morais et al. (2016), Poeta et al. (2013), Cazeiro e Lomônaco (2011), Motta e Enumo (2010), Simões Junior e Costa (2010) e Vieira et al. (2005) promovem o diálogo com a recreação, especialmente, direcionada para a criança e sua relação com as práticas lúdicas em busca de manter ou restabelecer o seu bem-estar físico, psicológico e social.

Morais, Costa e França et al. (2016) afirmam ser necessário ao profissional da saúde desenvolver atividades lúdicas no ambiente oncológico que aproximem as crianças de seu universo infantil e promovam um cuidado humanizado. Em sua pesquisa, demonstram que diversos estudos que fizeram uso das práticas lúdicas dirigidas (recreação) na oncologia promoveram positivamente um ambiente humanizado e lúdico, de forma que a criança, durante o tratamento e até mesmo ao longo de sua hospitalização, possa interagir com as mais variadas estratégias de jogos, brincadeiras e da utilização de brinquedos terapêuticos para facilitar a sua permanência no hospital, diminuir o desconforto, aliviar o estresse e melhorar a comunicação entre o público infantil e os profissionais da saúde.

A partir de repertório teórico e empírico, Cazeiro e Lomônaco (2011) sustentam que aquilo que aproxima a ludicidade da recreação é a atitude lúdica, em que o prazer, a curiosidade e a espontaneidade se aproximam. Ao investigarem crianças com sequelas de paralisia cerebral, constataram a importância de prover oportunidades para que a criança com deficiência vivencie situações lúdicas que somam na concepção dos conceitos espontâneos, necessários para as aprendizagens futuras, ainda mais com o envolvimento dos pais.

Motta e Enumo (2010) apoiam o uso do brincar e do brinquedo como recurso educativo e terapêutico para o enfrentamento da hospitalização e da doença e ocasionando o bem-estar psicológico da criança hospitalizada. Para tanto, sugerem superar a forma livre e superficial como tradicionalmente são conduzidas as ações lúdicas (recreação) nesse ambiente.

Quando a recreação não for suficiente para aliviar a ansiedade da criança, Simões Junior e Costa (2010), embasados de conhecimento dos critérios para a elaboração e utilização de brinquedos, aconselham que se faça o uso de “Brinquedo Terapêutico” para facilitar a superação da experiência e sobrepujar os adversos decorrentes do processo de hospitalização.

Poeta et al. (2013, p. 60) obtiveram resultados significativos junto de crianças obesas na “redução do IMC, do colesterol total, do LDL-colesterol, da pressão arterial diastólica e do espessamento médio-intimal carotídeo”. Assim, conferem que o exercício físico aliado com práticas recreativas, por ser prazeroso, pode gerar maior participação e adesão nas atividades propostas durante a infância e estender-se para as atividades físicas desenvolvidas na adolescência e vida adulta.

Vieira et al. (2005) entendem que é habitual a criança aprender por meio da recreação, na medida em que essa ação faz parte de sua essência. De modo que o uso de atividades recreativas como jogos, desenhos, histórias infantis, músicas lúdicas é uma opção para despertar a criatividade das crianças, mediada pela linguagem do grupo cultural, fornecendo informações para a promoção de estratégias preventivas de acidentes em crianças de 4 a 6 anos em contexto escolar.

Um segundo grupo de pesquisadores, como Smouter e Oliveira (2015), Nogueira (2015), Farias, Wiggers e Almeida (2015), Gomes e Vasconcellos (2014), Alves e Sommerhalder (2010) e Vectore (2003), apesar de diferentes olhares entre eles, aborda o aspecto educativo da recreação e do lúdico junto ao universo infantil.

Com perspectiva pedagógica, Smouter e Oliveira (2015) discutiram os diferenciais entre aula de Educação Física e vivências recreativas desenvolvidas pelo profissional de Educação Física nos anos iniciais da educação básica. O artigo revelou a intervenção inspirada no conteúdo de jogos e brincadeiras com propriedades voltadas para a psicomotricidade, as quais contribuem para a ampliação global do desenvolvimento dos alunos. Na abordagem, os autores acentuam a importância dos propósitos pedagógicos a serem cumpridos nas aulas e, para tanto, exaltam a necessidade da presença do profissional de Educação Física junto à etapa de ensino dos anos iniciais, para que assim interpretações exclusivamente *recreacionistas* da disciplina de Educação Física possam ser evitadas nesse contexto.

A partir de pesquisa etnográfica, Nogueira (2015) investigou os modos de brincar e as interações entre as crianças do 1º ano nos momentos de brincadeira no pátio de uma escola pública. Constatou a intrínseca relação entre a cultura local e o universo infantil, vivenciada através da cultura lúdica na cultura entre pares. Confere que as crianças, ao viverem estratégias lúdicas organizadas por elas (recreação), passaram a ocupar com maior autonomia as várias possibilidades que o pátio oferecia, aumentaram o ciclo de relações no brincar, no transcorrer do ano, e isso lhes permitiu destacar as lideranças locais.

Farias, Wiggers e Almeida (2015) apresentam um panorama de estudos que abordam o tema “brincadeiras de luta” em publicações especializadas da Educação Física. Sinalizam que os programas de televisão, desenhos animados e jogos eletrônicos, ao fabricarem heróis e disporem de roteiros de combates imaginários, integram os enredos dessas manifestações lúdicas. Os autores apresentam duas concepções acerca das brincadeiras: a primeira situa as brincadeiras de luta como representação de violência; e a segunda, como expressão da cultura lúdica das crianças, ocorrendo especialmente no tempo e espaço escolar. Nesse contexto, incluem o recreio no pátio das escolas, o horário da recreação nos parques, além das vivências nas quadras esportivas, que se situam nas pesquisas como espaços bastante requisitados para o brincar de luta.

Gomes e Vasconcellos (2014) descrevem um modelo de assessoria fonoaudiológica a partir do levantamento e da análise de erros ortográficos. Utilizando-se de um programa de recreação que ocorria na escola, promoveram junto dos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental a produção de redação intitulada “A recreação na quadra”. A recreação nesse contexto aparece como atrativo para ampliar a oralidade linguística da criança, na vivência dos jogos e brincadeiras ocorridos na quadra da escola, e como tema gerador de significados por meio da linguagem escrita. A partir do conteúdo discutido, os professores designaram novas estratégias de ensino com o emprego de práticas lúdicas para combater os erros ortográficos da escrita dos alunos.

Sustentando-se no referencial teórico psicanalítico, Alves e Sommerhalder (2010) investigaram como o lúdico é acolhido na prática pedagógica do professor que atua na instituição de Educação Infantil. As análises assinalaram que as professoras idealizam o lúdico como recreação, bem como instrumento pedagógico. Adotado enquanto recreação, o lúdico é qualificado como passatempo, atividade descompromissada, improdutiva. Apreendido como recurso didático, o lúdico/recreação é racionalizado para o ensino de conteúdos específicos, como o alfabeto. Apesar de o lúdico estar presente na escola, sucede sua desvalorização como mecanismo educativo. Depreciação que indica a negligência da escola contemporânea em correspondência ao inconsciente – ao desejo, à fantasia, ao infantil.

Ao reconhecer a importância do lúdico na infância, Vectore (2003) propõe a utilização do brincar como essencial recurso na formação do educador-mediador. Para tanto, aconselha capacitar o educador infantil com programas de desenvolvimento profissional que ofereçam possibilidades recreativas que resgatem a dimensão humana, de modo que possa compreender a seriedade de seu trabalho e assim cooperar para a constituição de um ser humano mais harmônico e associado aos seus pares.

Por sua vez, Josiowicz (2015) considerou em Mário de Andrade uma “política da estética”, a partir do contexto de preocupações sociais e raciais, interesses etnográficos e reflexões estéticas em torno da infância. A autora lembra que entre 1935 e 1938 o Departamento de Cultura e Recreação da Prefeitura de São Paulo contou com a atuação de Mário de Andrade, a qual, na época, amparava-se no mecanismo estatal como aparelho de transformação sociocultural. Mário de Andrade efetuou uma série de políticas públicas dirigidas ao incremento artístico infantil, como o caso dos Parques Infantis. Esses parques consistiam em áreas de recreação abrigadas nos arredores de fábricas ou instituições educacionais, onde as crianças filhas de proletários eram envolvidas em práticas esportivas, ganhavam amparo médico, higiênico e nutricional, e participavam de acontecimentos artísticos. Aqui a recreação junto das crianças reunia as tradições trazidas pelos filhos de imigrantes por meio do lúdico, e pesquisava-se a partir de um enfoque etnográfico: “as crianças como sujeitos portadores de cultura oral popular – de superstições, adivinhações, canções lúdicas, jogos e histórias”.

Em síntese ao destacado nos artigos, a compreensão dominante reitera que a recreação é um dispositivo lúdico, o qual empiricamente é acionado por profissionais de diversas áreas do conhecimento (Educação Física, Pedagogia, Psicologia, Enfermagem, Fonoaudiologia, entre outros) para atingir uma finalidade específica. A recreação, nesse propósito, é entretenimento – descompromissado ou compromissado – para atender uma necessidade educacional de forma lúdica ou, ainda, como promoção da saúde e necessidade social.

Para tanto, esses profissionais estabelecem uma sistematização sobre o que enfatizar, a qual sintetizamos em cinco pontos de checagem, a saber:

- I) o espaço onde a recreação ocorrerá;
- II) a relação (confluências e disparidades) entre o objetivo do(a) recriador(a) e o desejo e interesse de quem participa;
- III) a variabilidade ou diversificação da programação a ser vivenciada;
- IV) ponderação realista dos resultados almejados e sua exequibilidade;
- V) as dimensões estéticas, artísticas e culturais decorrentes do processo.

Por fim, ao fim desta análise, entendemos que a caracterização da recreação como dispositivo é retroalimentada por sua eficiência, da qual é possível desdobrar significativa parcela de desenhos metodológicos com evidências fortes.

Por essa perspectiva, o significado acadêmico da Recreação na Contemporaneidade encontra ancoragem predominantemente em três diferentes usos:

- a. manifestação concreta do lúdico, por meio de jogos, brincadeiras dirigidas, dinâmicas de grupo, contação de histórias e atividades norteadas para promover a diversão, o passatempo, o *entretenimento* em contextos diversificados (escolas, clubes, hospitais, praças, entre outros);
- b. *processos educativos* com a utilização do jogo orientado ou mesmo com a utilização de brinquedos pedagógicos (tradicionais ou digitais);
- c. veículo de (re)*inclusão* social, ampliação do ânimo ou reabilitação física e emocional do sujeito.

Grosso modo, o que os estudos analisados dizem sobre a recreação é que ela diverte, educa ou recupera as pessoas. Por outro lado, pensando com Gomes (2014), esse tipo de interpretação ou expectativa sobre a ludicidade no processo educativo se presta à colonização das pessoas a partir de ideias cristalizadas. Todavia, se pensarmos que o elemento lúdico é controlado tanto por instintos quanto por convenções, saber quais variáveis agem como intervenientes na recreação – como instrumentalização do lúdico – é a lacuna teórica que limita boa parte desses estudos.

Enfim, há carência de teorização da recreação mesmo em relação à lógica externa, se formos acompanhar as críticas de Han (2017) acerca da profanação pornográfica da alma humana (valor cultural) pelo excesso de visibilidade do corpo (valor expositivo). Ainda, por fim, em que medida a crescente dependência da técnica, conforme diagnosticada por Camargo (2016), mudará o papel da educação corporal na satisfação da vida lúdica? Essas questões atuais, a nosso ver, alavancariam a discussão sobre recreação, com refinamento teórico, enriquecendo o poder de análise das evidências que os estudos empíricos têm a oferecer.

## Considerações finais

Observamos nos periódicos brasileiros o dinamismo nos estudos que correlacionam a recreação, a ludicidade e suas multifaces a diferentes áreas do conhecimento e de intervenção profissional. A *episteme* que norteia tais trabalhos é baseada na relação entre variável independente e dependente, com forte viés de causalidade. Não por menos, há investimento metodológico na produção da evidência que seja robusta para atender a critérios de generalização. Esses estudos também constroem e sedimentam o Sujeito da Recreação:

crianças e adolescentes, majoritariamente. Seu limite, conforme argumentamos, é a baixa apropriação de referencial teórico que sustente as interfaces entre lúdico e recreação. Isso resulta, em consequência, na inconsistência terminológica e no empobrecimento analítico.

As duas grandes áreas que mais vinculam estudos sobre a relação entre recreação e lúdico foram as Ciências da Saúde (71,4%) e as Humanidades (28,6%). Referências já consagradas nos estudos do lúdico, por exemplo, apontam a contribuição da Etologia ao desenvolvimento dos constructos culturais (jogo e demais) que perfazem o repertório da recreação. Assim, um diálogo mais efetivo entre pesquisadores dessas duas tradições acadêmicas poderia representar avanço na integração entre as dimensões biodinâmicas e socioculturais afeitas ao objeto.

Conhecida por ser uma das formas de intervenção no campo do lazer e da educação, a recreação também é entendida fora desse fenômeno por um conjunto de produções recorrentes na abordagem da Saúde, como Enfermagem, Psicologia e Fonoaudiologia. De forma lícita, a recreação é apreendida nos estudos como um dispositivo que, por favorecer a experiência lúdica, facilita a intervenção desses profissionais para atingir um objetivo de sua especialidade: alfabetizar uma criança, tratar uma enfermidade, incentivar o gasto de energia pelo corpo, entre outros. Por outro lado, há produções críticas, especialmente, contextualizando o aspecto funcionalista e disciplinar da recreação, mormente em décadas passadas.

Portanto, em relação ao conteúdo dos artigos, concluímos que a caracterização predominante da recreação é pela dimensão instrumental, como atividade lúdica dirigida. Logo, esta adensa seu histórico funcionalista, como dispositivo de docilização dos corpos. Portanto, a educação dos corpos potencializada, percorrendo os trabalhos afeitos às Ciências da Saúde e às Humanidades, assume essa condição de meio para: (a) diversão; (b) aprendizado; (c) recuperação da saúde ou da cidadania.

Esses foram os usos atribuídos à recreação nos estudos científicos e que, por si próprios, equivocadamente obstam a necessidade em dotar a recreação de um *corpus* teórico denso. Por sua vez, mesmo que provisoriamente, as aproximações a partir das categorias lúdico ou lazer poderiam ser alternativas para fundamentar os trabalhos com recreação (terapêutica, escolar), especialmente porque ampliariam o rigor crítico para o enfrentamento de duas demandas. Internamente à educação pública, articular fundamentos lúdicos para a (con)vivência escolar sem colonizar os alunos. E, como demanda externa, da escola para a vida cotidiana, desenvolver – conscientes dos limites da educação – conhecimento, criticidade e criatividade para o enfrentamento da angústia (ética) e da iniquidade (política). Paradoxalmente, um bom começo talvez seja não instrumentalizar a ludicidade para nenhum desses nobres propósitos...!

## Referências

- ALVES, F. D.; SOMMERHALDER, A. Lúdico, infância e educação escolar: (des) encontros. **Rev. Eletrônica de Educação**, São Carlos, v. 4, n. 2, p. 144-164, 2010.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. São Paulo: Artmed, 2003.
- CAMARGO, L. O. L. *Pokemon Go*: a ludicidade humana em mudança. **Revista Hospitalidade**, São Paulo, v. 13, número especial, p. 1-11, 2016.
- CAZEIRO, A. P. M.; LOMÔNACO, J. F. B. Formação de conceitos por crianças com paralisia cerebral: um estudo exploratório sobre a influência de atividades lúdicas. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 24, n. 1, p. 40-50, 2011.
- COSCRATO, G.; PINA, J. C.; MELLO, D. F. de. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta paul. enferm.**, São Paulo, v. 23, n. 2, p. 257-263, 2010.
- FARIAS, M. J. A.; WIGGERS, I. D.; ALMEIDA, D. M. F. Brincadeiras de luta e cultura infantil: análise de publicações em periódicos da Educação Física (2004-2013). **Rev. Bras. Ci. e Mov.**, v. 23, n. 3, p. 181-195, 2015.
- FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1997.
- GOMES, C. F. Descolonização da criança escolar e o gênero literário: uma reflexão sobre a autonomia de suas implicações lúdicas. **R. Educ. Públ.**, Cuiabá, v. 23, n. 53/1, p. 369-390, 2014.
- GOMES, R. C. V.; VASCONCELLOS, Z. M. C. Intervenção fonoaudiológica junto aos docentes do ensino fundamental: relato de experiência. **Rev. CEFAC**, v. 16, n. 6, p. 2060-2070, 2014.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- JOSIOWICZ, A. Por uma política da estética em Mário de Andrade: expressionismo e infância. **Sociologia & Antropologia**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 3, p. 799-823, 2015.

- LOVISOLO, H. R. “Levantando o sarrafo ou dando tiro no pé”: critérios de avaliação e Qualis das pós-graduações em educação física. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Campinas, v. 29, n. 1, p. 23-33, set. 2007.
- LOVISOLO, H. R. Gestão de revistas: algumas considerações e sugestões para o debate. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, v. 36, n. 4, p. 708-714, out. 2014.
- MONTE, W. S.; BARRETO, M. M.; ROCHA, A. B. *Gamification* e a *web 2.0*: planejando processo ensino-aprendizagem. **HOLOS**, ano 32, n. 3, p. 90-97, 2017.
- MORAIS, G. S. N.; COSTA, S. F. G.; FRANÇA, J. R. S. et al. Produção científica sobre o brincar e a criança com câncer: um estudo bibliométrico. **Rev. Enfermagem UFPE on line**, Recife, v. 10, n. 2, p. 419-427, 2016.
- MOTTA, A. B.; ENUMO, S. R. F. Intervenção Psicológica Lúdica para o Enfrentamento da Hospitalização em Crianças com Câncer. **Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v. 26, n. 3, p. 445-454, jul./set. 2010.
- NOGUEIRA, G. M. Cultura de pares e cultura lúdica: brincadeiras na escola. **Poiésis**, Tubarão, v. 9, n. 15, p. 117-131, jan./jun. 2015.
- PIMENTEL, G. G. A. Grupo de Estudos do Lazer (GEL). In: UVINHA, Ricardo R. (Org.). **Lazer no Brasil**: grupos de pesquisa e associações temáticas. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018. v. 1, p. 224-239.
- PINTO, L. M. M.; PIMENTEL, G. G. A. O lugar da recreação nos GTTs do CONBRACE: relações e tensões. In: LARA, L. M. (Org.). **Ciências do esporte, educação física e produção do conhecimento em 40 anos de CBCE**. Ijuí: Edunijuí, 2020.
- POETA, L. S.; DUARTE, M. F. S.; CARAMELLI, B. et al. Efeitos do exercício físico e da orientação nutricional no perfil de risco cardiovascular de crianças obesas. **Rev. assoc. med. bras.**, v. 59, n. 1, p. 56-63, 2013.
- SIMÕES JUNIOR, J. S.; COSTA, R. M. A. A construção do brinquedo terapêutico: subsídios para o cuidar em enfermagem pediátrica. **R. pesq.: cuid. fundam.** online, v. 2, (Ed. Supl.), p. 728-731, out./dez. 2010.
- SMOUTER, L.; OLIVEIRA, A. A. Propósitos pedagógicos da educação física nos anos iniciais do ensino fundamental: aula de educação física é recreação, mas não só. **Educação Física em Revista**, v. 9, n. 3, p. 44-55, 2015.
- TSCHOKE, A. **Da recreação e lazer para o lazer e sociedade**: as maneiras de fazer acadêmico no campo do lazer ligadas a área da Educação Física. 2016. 198 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Setor de Ciências Biológicas, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

VECTORE, C. O brincar e a intervenção mediacional na formação continuada de professores de educação infantil. **Psicologia USP**, v. 14, n. 3, p. 105-131, 2003.

VIEIRA, L. J. E. S. et al. O lúdico na prevenção de acidentes em crianças de 4 a 6 anos. **Revista Brasileira em Promoção da Saúde**, Fortaleza, v. 18, n. 2, p. 78-84, 2005.

VOSGERAU, D. S. R.; ORLANDO, E. de A.; MEYER, P. Produtivismo acadêmico e suas repercussões no desenvolvimento profissional de professores universitários. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 38, n. 138, p. 231-247, 2017.

Recebido em 08/06/2019  
Data de aceite 15/08/2019