

O ENSINO-APRENDIZAGEM DO JOGO NA ESCOLA: CONTRIBUIÇÕES DA AULA LABORATÓRIO DA PEDAGOGIA DA CORPOREIDADE

Leys Eduardo dos Santos Soares ¹
Pierre Normando Gomes-da-Silva ²

INTRODUÇÃO

A Pedagogia da Corporeidade (PC) é um método pedagógico de ensino e de pesquisa que compreende o jogo como pivô da aprendizagem existencial (GOMES-DA-SILVA, 2016). A PC é um método que foi inicialmente pensado para a educação física escolar, porém suas formulações demonstram-se como relevantes para os mais variados âmbitos, desde o educativo até o terapêutico, este método oferece fundamentação teórica e metodológica para diversos profissionais, sejam eles professores, pedagogos, psicólogos, terapeutas ou qualquer outro profissional que necessite desenvolver o ensino ou a pesquisa baseada no jogo.

Este método observa o jogo pelo seu caráter pragmático-ontológico, por entendê-lo como uma situação de movimento em que a experiência é força produtora de sentidos, o jogo é espaço de constituição de novas corporeidades, o objetivo é a formação do brincante, um ser que assume um modo de interação diferenciado com o entorno, ao brincar, criar e amar.

De acordo com Gomes-da-Silva (2016), o jogo é uma situação de movimento privilegiada, esta situação constitui lócus da produção de conhecimento na educação física escolar, nesse espaço/tempo todos os participantes da situação, estão em contínua interação, compartilham fluxos de informações, dos quais decorrem o conhecer e o crescimento do aprender. Pela PC compreendemos que na situação de movimento, o encontro entre educadores, educandos e ambiente físico/social faz emergir uma circunstância mediadora da aprendizagem, denominada de Zona de Corporeidade, nessa zona todas os participantes estão em interação, compartilham fluxos de informações que exigem a capacidade de estar em sintonia com a situação, traduzir as informações percebidas e subjetivar o conhecimento, generalizando um sentido para o vivido (GOMES-DA-SILVA, 2015).

¹ Doutorando em Educação Física na Universidade de Pernambuco - UPE / Universidade Federal da Paraíba - UFPB, leyseduardo@hotmail.com;

² Professor orientador: Doutor, Departamento de Educação Física – UFPB, pierrenormandogomesdasilva@gmail.com

O desenvolvimento da zona de corporeidade tem como finalidade a constituição de um novo ser, que na experiência de aprendizagem transformou sua relação com o ambiente, assim, indivíduo, grupo ou comunidade passaram a apresentar uma nova corporeidade, mais integrada as possibilidades objetivas e subjetivas presentes em cada situação de movimento.

Para alcançar essa finalidade educacional, a PC desenvolveu um método didático para o ensino do jogo, batizado de Aula Laboratório da Pedagogia da Corporeidade (ALPC). Este método elege o jogo como uma situação de movimento especial, visto as diversas possibilidades de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo-social que sua prática possui. A ALPC é constituída por uma estruturação didática para os momentos da aula, contribuindo na organização do ensino e nas formas de aprendizagem desenvolvidas nas situações de movimento.

Sendo assim, essa pesquisa tem como objetivo responder a seguinte questão-problema: Quais as contribuições da aula laboratório da pedagogia da corporeidade para o ensino-aprendizagem do jogo na escola? O desenvolvimento deste trabalho se justifica pela necessidade de explorar as contribuições da PC, uma pedagogia em que suas teorias e metodologias ainda foram pouco exploradas e aplicadas pelos profissionais da área, de modo que com essa pesquisa, temos a oportunidade de destacar algumas contribuições didáticas da proposta e que podem se apresentar como inovadoras para o ensino-aprendizagem do jogo na escola.

MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa teórica que se insere em uma perspectiva qualitativa do conhecimento. A pesquisa teórica tem por objetivo desvendar e formular quadros teóricos de referência, de modo que “busca superar níveis apenas descritivos, repetitivos, dispersivos e apresentar penetrações originais” (DEMO, 1985, p. 24). Nesse sentido, buscaremos explorar no método ALPC as suas originais contribuições para o ensino-aprendizagem do jogo na escola.

Para análise deste método, nos situaremos em analisar a obra “Educação física pela pedagogia da corporeidade: um convite ao brincar” (GOMES-DA-SILVA, 2016), este livro trata-se de um compêndio que reuni algumas das principais publicações da proposta ao longo de 18 anos, apresentando também algumas formulações originais.

Nossa análise foi organizada de acordo com a estruturação de aula sugerida pelo método ALPC, sendo assim buscaremos analisar a aula em seus três momentos interdependentes, denominados de Sentir, Reagir, Refletir, de modo que buscaremos extrair desses momentos

seus efeitos educativos para os participantes evidenciando assim suas contribuições originais para o ensino-aprendizagem do jogo na escola.

REFERENCIAL TEÓRICO

A PC possui três referenciais epistemológicos que orientam o desenvolvimento de suas teorias e metodologias. Em suas diferentes correntes teóricas, a PC se fundamenta no Existencialismo, na Psicanálise e na Semiótica, de modo que nesta pesquisa estamos destacando alguns fundamentos semióticos da proposta. A semiótica é a ciência dos signos, desenvolvida inicialmente pelo filósofo americano Charles Sanders Peirce, trata-se de uma teoria da análise e interpretação de todos os signos possíveis e que são capazes de produzir linguagens pelas quais se desenvolvem o pensamento e a cultura (PEIRCE, 1980; 1984; 2008). Sendo assim, com a PC entendemos que se existe uma linguagem no jogo e nas práticas corporais no geral, trata-se de um processo de mediação sógnica, signos que são interpretados e produzem novos sentidos.

A PC é a primeira proposta de ensino e de pesquisa para a educação física escolar a utilizar a semiótica peirceana como base para suas formulações (GOMES-DA-SILVA, 2011; 2015; 2016). Sendo assim a PC tem uma estruturação que se fundamenta no conceito peirceano de semiose, isto é, a ação dos signos na formação de novos interpretantes, na educação física trata de como as situações de movimento são capazes de estabelecer novas aprendizagens configurando assim novas corporeidades. Desse modo, o trabalho pedagógico desenvolvido pela PC é orientado pelos conceitos de Semiose Original, Semiose Pivotante, Semiose Epicentral. Na análise do ensino-aprendizagem do jogo, trataremos aqui especificamente da semiose epicentral que é constituída pelos laboratórios de ensino e de pesquisa.

A ALPC é um dos métodos de ensino dessa proposta, para desenvolvimento desse método Gomes-da-Silva (2016) buscou inspiração na semiótica pragmática de Charles Sanders Peirce. Este autor compreende que a experiência humana tem três elementos universais ou categorias universais da experiência, que tratam dos elementos capazes de serem reconhecidos por uma consciência ao perceber um fenômeno. As categorias são a Qualidade de Sentimento, primeiro elemento, ou primeiridade dos fenômenos. Após reconhecimento das qualidades, passa-se então a comparação deste novo conhecimento com o conhecimento pretérito, portanto, o estado já é de oposição, binaridade, conflito diante deste novo conhecimento, o segundo elemento da consciência é a Reação, trata da secundidade dos fenômenos. Já o terceiro da

consciência ou terceiridade cumpre as ideias de síntese, continuidade, aprendizagem, generalidade, constitui um estado de Representação dos fenômenos.

Entendendo a originalidade destas formulações, Gomes-da-Silva (2016) buscou aqui inspiração para desenvolver a estruturação da ALPC, categorias que em conjunto constituem as experiências de aprendizagem possíveis de serem realizadas em uma aula de educação física escolar, sendo assim, o sentir (experiência de primeiridade), reagir (experiência de secundidade) e refletir (experiência de terceiridade), tratam-se dos modos pelos quais a aprendizagem cresce e se desenvolve enquanto multiplicação de signos e constituição de novos interpretantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Sentir, primeiro momento da aula, busca desenvolver uma experiência de primeiridade. O que temos neste primeiro momento é um destaque ao estado de Sentir mas ocorrendo conjuntamente o demais estados de pensamento, por isso esse momento representa um Sentir-reagir-refletir. Aqui busca-se o envolvimento emocional entre todos os participantes, de modo que a aula não se inicia por imposição de atividades, mas com um convite ao brincar, o momento é de sensibilização pela situação de aula.

Este momento deve ser caracterizado pela promoção de situações de movimento em que apelos emocionais, sentimentos e vínculos afetivos possam ser gerados. Na educação física, pesquisas como as de Soares, Marin e Gomes-da-Silva (2019), Correia e Gomes-da-Silva (2018), utilizaram de músicas, danças populares, cantigas de roda, saudações e poemas de modo a criar um ambiente de fascinação, em que cada educando pode se encantar pela aula, mantendo-se curioso as possibilidades de aprendizagens e descobertas.

Sendo assim, umas das principais contribuições deste momento está em ressaltar a importância do envolvimento emocional na aula, considerando que o trabalho educativo não deveria se iniciar com explicação de conteúdos, o que denota uma imposição de conhecimento, como é bastante comum ocorrer em outras propostas de ensino. O primeiro da aula é a promoção de um encantar-se, de facinação pelo conhecer, assim, sensibilização pelo instante presente. Sendo assim, aprendizagem se vincula a um estado de experimentação, despertando emoções e sentimentos.

Após sensibilizar-se pela situação, o segundo momento da aula é o Reagir, uma experiência de secundidade, o que a PC propõe nessa instância é o desenvolvimento de situações surpreendentes de movimento, que são situações capazes de surpreender os

educandos pelo abalo de suas crenças, favorecendo situações conflitantes em que dúvidas possam emergir, exigindo um novo esquema de ação, uma nova forma de responder a situação.

A PC compreende que este segundo momento da aula, como uma instância que destaca um conflito de conhecimentos, sua forma lógica assume-se como um sentir-Reagir-refletir, no qual em cada situação surpreendente os participantes são desafiados pela situação e devem se esforçar de forma individual e grupal para reagir. Nestas situações, cada participante percebe que seus conhecimentos são insuficientes para dar respostas, por isso esforçam-se por descobrir novos modos de agir. Diante disso, percebemos que essa formulação reivindica que o avanço do conhecimento só poderá se desenvolver em um processo de conflitos permanentes em que novos conhecimentos se opõem à experiência pretérita, podendo surgir desse conflito uma nova configuração do pensamento. Nesse sentido a aprendizagem é vinculada a um processo permanente de implicação dos conhecimentos descobertos e reconhecidos na experiência conflitante.

No Refletir, terceiro momento da aula, o foco está na capacidade de generalização da experiência, de modo que o estado de pensamento trata-se de um sentir-reagir-Refletir. O último momento da aula é entendido como uma instância de síntese, representação, generalização do aprendido. No ensino-aprendizagem do jogo o espaço/tempo é de integração das experiências, de constituição de um novo hábito de ação. Para Gomes-da-Silva (2016), a aprendizagem cresce por força do amor, não como sentimento romântico, mas sim como força de aglutinação, capaz de afetar o pensamento individual e comunitário. Aprendizagem se vincula a uma força de afetação que ao generalizar a experiência, afeta os modos como cada ser passa a relacionar-se com o mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nessa pesquisa observamos a continuidade dos três momentos da aula que não se apresentam como instâncias isoladas e sim como estados interdependentes da aprendizagem no jogo: sentir (instância de interação/experimentação), reagir (instância de implicação/conhecimento), refletir (instância de integração/amor). Esta metodologia nos ajuda a organizar o ensino do jogo assim como organizar suas aprendizagens num processo contínuo de interação com o ambiente, conflitos de crenças e constituição de novos hábitos que manifestam-se na forma de novas corporeidades.

Palavras-chave: Jogo, Escola, Ensino, Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- CORREIA, S. N. C.; GOMES-DA-SILVA, P. N. Jogos teatrais com drogadictos: uma investigação-ação na educação física. **Movimento**, v. 24, p. 917-930, 2018.
- GOMES-DA-SILVA, P. N. **Educação física pela pedagogia da corporeidade**: um convite ao brincar. Curitiba, PR: CRV, 2016.
- _____. **Semiótica dos jogos infantis**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2015.
- _____. **O jogo da cultura e a cultura do jogo**: por uma semiótica da corporeidade. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2011.
- PEIRCE, C. S. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- _____. **Semiótica e filosofia**. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1984.
- _____. **Escritos coligidos**. 2 ed. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- SOARES, L. E. S.; MARIN, E. C.; GOMES-DA-SILVA, P. N. Oficina de brinquedos e brincadeiras na promoção de comportamentos sociais. **Educación Física y Ciencia**. v. 21, e093, 2019.