

A ARTE NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Gisele Maria Schwartz¹

RESUMO

O objetivo deste estudo é contribuir para a reflexão sobre a articulação das experiências estéticas e lúdicas no contexto da Educação Física, como elementos essenciais para um desenvolvimento significativo e para um dimensionamento positivo da ação no mundo. Concentramos atenção especial às congruências existentes entre a arte e o jogo, focalizando aspectos relativos à afetividade inerente a ambos os conceitos. A carga afetivo-emocional presente em ambos pode interferir positivamente, desencadeando o processo de mudança axiológica, através da possibilidade de expor os indivíduos à conscientização da inconsistência de suas crenças e valores atuais, bem como, da abertura de espaços onde ocorra o desequilíbrio afetivo-cognitivo, especialmente conseguido através da valorização das interações intra e interpessoais. Auxiliar a ampliar sentidos e valores, é tarefa decisiva e que pode fundamentar a ação diretamente na cultura, de modo a estimular a dialética entre o sentir, pensar e o agir.

UNITERMOS: Educação Física, Arte, Jogo

Ao refletir-se sobre a arte no contexto da Educação Física pode-se seguir vários caminhos e abordagens:

1- pode-se focalizar a história da Educação Física e como a arte permeia esta temática, com a evolução da estética do corpo, da indumentária, das técnicas corporais e a inserção de diversos esportes relativos ao componente da beleza;

2- pode-se focalizado a história da arte, suas diversas correntes relacionando suas tendências e evolução nas diversas linguagens como a pintura, escultura, arquitetura, teatro, dança, com as diferentes modalidades e com a própria história da Educação Física, situando-a nesta perspectiva evolutiva;

3- pode-se fazer um levantamento das questões estéticas que permeiam as noções de corporeidade.

Neste estudo, entretanto, optamos por concentrar atenção especial às congruências existentes entre a arte e um dos grandes representantes das atividades sistematizadas da Educação Física: o jogo, focalizando aspectos relativos à afetividade inerente a ambos os conceitos.

O conhecimento do mundo se dá, conforme DUARTE JÚNIOR (1982), também, através de um processo de articulação dinâmico entre o sentir e o simbolizar.

A criação, a emoção, o uso do imaginário favorecido pela imersão temporária, a interação social, a expressão de conteúdos da personalidade, a quebra de padrões do cotidiano, a intuição, a receptividade maior, a sensibilidade, o humor, a capacidade de reação mais espontânea, a auto-confiança pela aceitação mais fácil, entre outros fatores, são semelhantes em ambas as temáticas e podem facilitar a apreensão da cultura, sentido da incorporação de novos significados.

Arte e jogo parecem possuir algumas características que são próprias de cada um em particular, mas também, apresentam inúmeras semelhanças. Salientando-se algumas destas congruências, pode-se perceber elementos como:

- estímulo ao potencial criativo - ambos possibilitam criar e elaborar novos esquemas de significados e interpretações, enriquecendo os sentidos;
- comportamento intuitivo - ambos podem favorecer a interpretação dos valores culturais e interferir em sua transformação;
- uso do imaginário - ambos auxiliam a criar novos significados para as experiências, com um desprendimento que transcende o universo factual bruto;
- experiências prazerosas - elementos essenciais para que se processe uma função pedagógica, ou mesmo cognitiva, eficiente, devido aos aspectos do *fluir* (estado de êxtase, uma sensação de descoberta e de sentimento criativo que transporta o indivíduo para uma nova realidade, possibilitando-lhe elevar seu nível de desempenho, transformando e tornando mais complexo o “self, conforme afirma CSIKSZENTMIHALYI (1975, 1982, 1992);
- acesso à visão de mundo de outras culturas - devido à correspondência de alguns símbolos;
- conotação pejorativa de “mero elemento do lazer” e de distração, independente das potencialidades cultural e pedagógica que apresentam;
- fatores pertinentes à relação homem-mundo - através da conduta lúdica, bem como, da universalidade estética, ambos representam um papel importante na constituição do humano (BARBOSA, 1978);
- experiências de resolução de problemas - ambos favorecem o estímulo à aprendizagem mais efetiva, através dos desafios que ambos proporcionam com as diferentes situações surgidas de improviso, ao longo das experiências;
- oposição à vida social - tanto a arte como o jogo podem permitir a fuga temporária do real.

¹ LACCEM - Departamento de Educação Física -- I.B/UNESP- Rio Claro

Para ambos, a sociedade fornece apenas a matéria (objetos) pois, o conteúdo que se expressa não é permeado pelo social, e sim, manifestação própria (BASTIDE, 1979).

BUYTENDIJK (in GADAMER & VOGLER, 1977) já salientava as características de liberdade, de um aparente planar, da coerência, da ambivalência, da infinidade interna e da presença fora do tempo, como elementos comuns entre o jogo e a arte.

Este autor evidencia que o homem é sempre um artista, assim como a criança que brinca, já que ambos não refletem sobre o como, o quê ou o porquê deste procedimento, ou se é orientado para atingir um objetivo exatamente determinado, possuindo, sim, o caráter aventureiro de quem se arrisca.

Para GADAMER (1960) a essência verdadeira e específica, tanto do jogo como da arte, se encontra na representação.

Esses elementos lúdicos e estéticos são, então, fornecedores de representações e manipulações de idéias e imagens, podendo ser caracterizados pela forte carga afetivo-emocional.

Para DUARTE JÚNIOR (1981), tanto os estados afetivos quanto as percepções parecem ser anteriores à simbolização do pensamento, isto é, o sentir, compreendendo os aspectos perceptivos e emocionais, vem antes do pensar, já que estes se utilizam de outros códigos para existirem.

TIGER (1993), assim também, considera, salientando que primeiro vieram os sentidos e só posteriormente é que se tratou de dar-lhes um sentido.

Estas afirmações parece ter uma explicação baseada no fato de que o conhecimento dos sentimentos e da expressão, só é possível através da utilização de outros símbolos que não, apenas, os linguísticos.

Tanto o jogo, quanto as diferentes formas de expressão artística, como a dança, parecem favorecer esse elo para se conhecer e expressar os sentimentos pois, tanto a experiência estética quanto a lúdica podem se dar de maneira própria, com sentidos próprios e em linguagem própria, permitindo o acesso a dimensões não iluminadas pela lógica e pela linguagem

O artista e o indivíduo que brinca estão em constante desafio, pela sempre utópica luta por expressar o inexprimível.

A arte, assim como o jogo, tem, também, a característica de possuir um valor simbólico (romântico) e absoluto - independente de qualquer utilidade que se possa encontrar para seus produtos.

Arte e jogo são formas abertas de expressão, já que permitem que o espectador se relacione com elas e as complete, conforme suas possibilidades de compreensão, independente de se ter um significado, onde se pode completar seus sentidos, uma vez que o jogo e a arte em si não significam, nem transmitem significados, apenas exprimem, não dizem, mostram.

Quanto ao ponto relativo à originalidade pode-se perceber, tanto na arte como na brincadeira, ou mesmo, na ciência, que esta consiste num enfoque mais detalhado ou aprimorado da atenção sobre aspectos da realidade anteriormente ignorados, onde são descobertas conexões ocultas, através de uma nova visão ou um novo olhar sob nova luz nos objetos ou eventos já familiares (KOESTLER, 1982; HONIGSTEJN, 1990).

Não se trata aqui, apenas de se fazer apologia à arte e ao jogo, mas sim, de contribuir para a reflexão sobre a articulação das experiências estéticas e lúdicas no contexto cultural, como provedores essenciais de elementos para que o homem desenvolva-se de maneira significativa e articule positivamente sua ação no mundo.

Várias inquietações ficam pendentes para reflexão, uma delas diz respeito a que estamos perdendo sensivelmente a capacidade de dispendir tempo para analisar e observar os fatos, já que, cada vez mais, estamos empenhados em sermos treinados (e treinar) a aprender rapidamente o sentido e a objetividade das coisas, em detrimento da fruição apenas, causando uma prisão simbólica, que é bastante nítida atualmente, conforme alerta DUARTE JÚNIOR (1988).

Sentimentos e emoções têm sido relegados a planos inferiores de valorização e de significação, com o fascínio atual pela objetividade, pelo real, pela seletividade e pela descartabilidade das coisas e pessoas.

Porém, pode-se perceber uma perspectiva de alteração deste quadro, especialmente no que tange ao estudo do movimento, ao observarmos a resistência se apresentando nas visões de uma corrente de autores como O'NEIL E LAMBERT (1982), WILTSHIRE (1983) CHARTES & GATELY (1986), LORENZETTO (1995), DEUTSCH, VOLP, SCHWARTZ, SILVA & OLIVEIRA (1998), entre diversos outros, preocupados em evidenciar a importância de se estimular situações em que as imagens, a afetividade e a expressão das emoções e o prazer, forneçam elementos para um trabalho, por exemplo, no campo educacional com crianças, especialmente através da brincadeira, da dança, do teatro e de atividades ligadas aos aspectos artístico e lúdico do trabalho corporal.

De nada adiantam as teorias curriculares estimulando e norteando apenas enfoques técnicos, que representam fragmentos de informações, porque o corpo só aprende o que é significativo. Torna-se premente, então, que se abram espaços para o "homo expressivus", valorizando os elementos do prazer, da afetividade e da emoção, embutidos nas dimensões estética e lúdica, no sentido de estimular a formação de indivíduos contrutores ativos de suas culturas, ao invés de meros espectadores passivos.

Talvez, fosse o momento para pensarmos em mudanças axiológicas radicais, modificando-se, por exemplo, as estratégias de definição de comunidades culturais, como TIGER (1993) já propunha. alterando-se a perspectiva de defini-las, não mais com base no modo ou na

quantidade de trabalho, mas sim, por como e quanto é possível divertir-se; analisarmos a evolução ou o desenvolvimento, não mais pela eficiência, e sim, pela fruição; não pelo que se consegue acumular de riquezas, mas sim, pelo que se consegue gozar; não apenas pelo que o vestuário pode proporcionar de padrão de moda, mas sim, pela fantasia que pode expressar.

Uma das formas para interferir positivamente na perspectiva de mudanças perpassa a possibilidade de expor os indivíduos à conscientização da inconsistência de suas crenças e valores atuais.

A Educação Física, pode servir como catalisador do processo de mudança axiológica se os profissional atuante na área tivesse auto-confiança suficiente para transgredir, modificar e recriar as possibilidades educativas que estão a seu dispor, renegando o receituário e a cópia, ainda tão arraigados neste processo até hoje, permitindo o desenvolvimento pessoal sem mutilação, valorizando, sem artificializações, o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da socialização

O domínio do fenômeno inter-relacional efetivamente favorece situações evolutivas, quando o profissional amplia as possibilidades dos encontros, consigo e com o outro, concorrendo para o surgimento e assunção das responsabilidades e do gosto de cooperar.

Para tanto, é impressionante uma redefinição dos conteúdos estético e lúdico no contexto da motricidade, através dos seus elementos como a arte e o jogo, no sentido de colaborar para que este profissional não mantenha a possível dissonância cognitiva, isto é, uma atitude positiva com o comportamento negativo, que parece pairar neste meio (SCHWARTZ, 1997) para que possa experimentar o saber, o saber fazer e o saber ser integralmente.

Motivar a reflexão, talvez possa ser um desencadeador deste processo, no sentido de favorecer espaços onde ocorra um desequilíbrio afetivo-cognitivo, especialmente conseguido através da valorização das interações intra e interpessoais.

Auxiliar a ampliar sentidos e valores, são tarefas decisivas e que fundamentam a ação diretamente na cultura, de modo a estimular a coerência e harmonia, complementando a dialética entre o sentir, pensar e o agir.

ABSTRACT

The goal of this study is to contribute to the reflections of artistical and recreational experiences articulation in the context of Physical Education as essential elements to promote a significant development and a positive dimension of the action in the world. We concentrated special attention to congruences between art and play, focusing aspects related to affectiveness inherent to both concepts. The affective-emotional load of both aspects can positively

interfere, to break out the process of value changes, through the possibility of exposing individuals to the awareness of the inconsistency of their beliefs and values. It also provides opportunity to experience an unbalance between the affective and cognitive aspects, specially achieved through the inter and intra interactions. It is a decisive task to help amplifying senses and the values that can be fundamental to directly act upon the culture, stimulating the integration process of feeling, thinking and acting.

UNITERMS: Physical Education, Art, Play

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOSA, A.M.T.B. **Arte-educação no Brasil**: das origens ao modernismo. São Paulo: Perspectiva, 1978.
- BASTIDE, R. **Arte e Sociedade**. São Paulo: Cia Editorial Nacional, 1979, 3ª ed.
- BUYTENDIJK, F.J.J. O jogo humano. In: GADAMER, H.G. & VOGLER, P. (orgs.) **Nova Antropologia**: o homem em sua existência biológica, social e cultural. São Paulo: EPU/EDUSP, 1977.
- CHARTERS, J. & GATELY, A. **Drama anytime**. Sydney: Primary English Teachers Association, 1986.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. Play and intrinsic rewards. **Journal of Humanistic Psychology**, v.15, nº3: 41-63, 1975.
- Toward a psychology of optimal experience. **Annual Review of Personality and Social Psychology**. 3:13-36, 1982.
- **A psicologia da Felicidade**. São Paulo: Saraiva, 1992.
- DEUTSCH, S.; SCHWARTZ, G.M; VOLP, C.M.; SANTOS, S.B.& OLIVEIRA, S.R. Laboratório de Comunicação Corporal, Expressão e Música - "LACCEM" - uma contribuição para a área de motricidade humana. **Anais do V Congresso Estadual Paulista sobre Formação de Educadores**, São Pedro, 1998.
- DUARTE JÚNIOR, J.F. **Fundamentos estéticos da Educação**, São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1981.
- A beleza: um preconceito atual. **Revista Ar'te**, nº2, outubro, 1982.

----- **Fundamentos estéticos da Educação.** Campinas:
Papyrus, 1988, 2ª ed.

GADAMER, H.G. **Wahrheit und Methode.** Tuebingen:
Mohr, 1960.

HONIGSZTEIN, H. **A psicologia da criação:** um estudo
sobre a criação artística e científica. Rio De Janeiro:
Imago, 1990.

KOESTLER, A. **Jano:** uma sinopse. São Paulo: Editora
Melhoramentos, 1982.

LORENZETTO, L.A. Uma revolução do lúdico e a
qualidade de vida. **Revista Motriz**, Vol 1, nº 2,
Dezembro, 1995.

O'NEIL, C. & LAMBERT, A. **Drama structures.** London:
Hutchinson, 1982.

SCHWARTZ, G.M. **Atividades lúdicas no contexto da
Educação Física Escolar:** possível dissonância? Tese
de Doutorado. Instituto de Psicologia, Universidade de
São Paulo: 1997.

TIGER, L. **A busca do prazer** - a evolução dos sentidos na
espécie humana. Rio de Janeiro: Editora Objetiva,
1993.

WILTSHIRE, G. **Speech, movement and drama.** Brisbane:
John Wiley & Sons, 1983.

Endereço para contato:

Departamento de Educação Física - UNESP
Av. 24 A, 1515 Bela Vista - Rio Claro SP
CEP 13506-900
E-mail: schwartz@life.ibrc.unesp.br