

Pedagogia da Corporeidade, Experiência e Gêneros Lúdicos

Pierre Normando Gomes-da-Silva

Universidade Federal da Paraíba/Brasil

pierrenormandogomesdasilva@gmail.com

RESUMO

Trata-se de um ensaio propositivo cujo objetivo é apresentar, pela Pedagogia da Corporeidade (PC), o jogo como experiência existencial e sua sistematização em gêneros lúdicos. Toma-se a experiência do brincar/jogar como ambiente comunicativo (praxiologia motriz), modeladora do indivíduo e da coletividade, em termos de comportamentos e subjetividades, portanto, constitui-se centro do trabalho pedagógico da PC. Jogo tradicional é compreendido como o acervo lúdico cultivado por um povo e abordado como uma escola do viver criativo. Os gêneros estruturam-se a partir de objetivos educativos relacionados ao aprender a ser um jogador, como uma atitude brincante em relação a vida. Essa sistematização e categorização situa a diversidade dos jogos em treze gêneros lúdicos, que são: sensoriais, ambientais, simbólicos, de exercícios, rítmicos, integrativos, de (des)construção, de luta, de invasão, de rebater, de marca, de precisão e de lógica/sorte.

Palavras-chave: praxiologia motriz, jogo, experiência, corporeidade, cultura.

Introdução

Este artigo possui duas abordagens do jogo, inicialmente uma parte conceitual em que nos detemos sobre o jogo como prática de linguagem e o brincar como o pivô da aprendizagem pela pedagogia da corporeidade. Na segunda parte apresentamos uma possível taxionomia do jogo, como possibilidade de visibilizar a polifonia, a transculturalidade e as atualizações dos jogos, que deslizam num fluxo contínuo entre indivíduo e cultura, contingência local e herança desterritorializada. Portanto, taxonomia aqui não é sinônimo de fechamento do fenômeno em classes excludentes, até porque os jogos são

infindáveis em sua pluralidade, mas optamos por uma descrição e caracterização dos jogos mais conhecidos em unidades de sentido que guardam semelhanças comunicativas ou narrativas.

O jogo, cada vez mais estudado e analisado por diferentes áreas de conhecimento, ainda é um fenômeno embaçado. Pois não basta ser concebido apenas do ponto de vista de sua finalidade, seja ela terapêutica, instrucional ou cultural. Winnicott (1975) já afirmava que o jogo necessitava ser estudado por ele mesmo. Foi nesse sentido que pela Pedagogia da Corporeidade, compreendida como uma abordagem da educação física que coloca como pivô da aprendizagem o brincar e como meta para formação humana o ser brincante (Gomes-da-Silva, 2016), fizemos uma incursão no jogo tradicional, tomando-o como prática social de linguagem, produção de sentido, uma forma viva incrustada pelo signo.

1 Corporeidade, Jogo e linguagem

Corporeidade é o modo de viver no mundo. É a tendência dos nossos gestos em ocupar tempo, habitar espaços, relacionar-se consigo e com o outro. É o modo mais frequente como sentimos, reagimos e refletimos em nossas interações com as circunstâncias. É a maneira habitual de nos posicionarmos em relação as solicitações do entorno, que ganha contorno postural, orgânico, psíquico, constituindo um desenho ou forma existencial, a qual denominamos de configuração. Essa configuração é a imagem que cada indivíduo ou coletivo social assume como sendo sua, portanto, traduzimos corporeidade como configuração existencial.

Na Pedagogia da Corporeidade (PC) constatamos que há pelo menos duas configurações existenciais correntes (Gomes-da-Silva, 2011), protótipos do viver ocidental. *Corporeidade do Atiramento* é esse modo de viver apressado, atirado nas ações sem muita consciência do que se está fazendo. *Corporeidade Poetante ou Brincante* é esse modo de viver criativo, aberto a qualidade do presente.

A educação física pela PC é uma prática de linguagem sociocultural e uma metodologia de ensino do brincar, cuja meta educativa e terapêutica é auxiliar

na configuração existencial do ser brincante. Ser brincante é aquele que brinca, que vivencia as situações cotidianas como brincadeira e que promove situações do brincar. Uma das bases epistêmicas da Pedagogia da Corporeidade (PC) é a semiótica, porque ela é a ciência dos signos, nos capacita a entendermos a produção de sentido que ocorre no universo humano (Barthes, 2001) e inumano (Peirce, 1996). Daí quando aplicamos a semiótica ao jogo descobrimos o jogo nele mesmo, em sua prática de linguagem, em sua semiose, produção infinda de signos.

Partimos do pressuposto que cada jogo, ou gênero de jogos, realiza uma “prática de linguagem”. Entendendo prática, de acordo com Pennycook (2010), como aquilo que acontece pela linguagem, relacionando-se com a localidade de sua produção, das implicações sociohistóricas em que elas ocorrem ou ao seu contexto de organização. A tarefa é penetrar mais e mais no universo de cada jogo, não apenas em seu funcionamento, regido pela lógica interna (Parlebas, 2001), mas em sua poética (Gomes-da-Silva, 2011), na constelação dos sentidos que o engendra. Quais as histórias que cada jogo conta? Qual a travessia heroica que cada gênero lúdico desafia? Que produção de emoções, expressões e sentidos são vivenciados em cada jogo ou grupo de jogos? Enfim, nossa questão fundamental, como cada linguagem desses jogos vividos configuram a existência dos sujeitos que jogam?

Ao eleger o jogo como o pivô da aprendizagem a PC possui uma dupla tarefa, seja analisar a produção de sentido de cada jogo ou gênero de jogos, quanto a orientar a ação docente para uma prática do jogo semiotizado (Gomes-da-Silva, 2015), ou seja, como produtor de sentido. De modo que a orientação é identificar os efeitos semióticos (emocional, energético e lógico) que o jogo produziu nos jogadores ao jogarem.

O efeito emocional está relacionado com a produção de vínculos afetivos vividos pelos participantes em relação ao jogo. O efeito energético vincula-se as ações desenvolvidas, as dúvidas enfrentadas, inquietações produzidas pela busca de respostas as novas situações, as realizações obtidas. O efeito lógico corresponde ao processo de significação que os jogadores realizam. Assim, ao compreender o jogo, pela PC, como prática de linguagem que produz efeitos

semióticos nos jogadores, passamos a situar o jogo em relação com o brinquedo e a brincadeira.

2 Jogar/brincar como experiência lúdica

Diferente do que se diz no senso comum, o brinquedo no Brasil é mais do que um objeto usado na brincadeira infantil. Brinquedo na cultura popular brasileira é aquilo que faz divertir, entreter, passar o tempo. Como diz o folclorista Cascudo (1972), brinquedo é sinônimo de “jogos, rondas, divertimentos tradicionais infantis, cantados, declamados, ritmados ou não, de movimento, etc. Brinquedo é ainda o objeto material para brincar, carro, arco, boneca, soldado. Também dirá a própria ação de brincar. Brinquedo de dona de casa, de cobra-cega, de galinha-gorda, de chicote queimado” (Cascudo, 1972:170). Brinquedo é descrito por Cascudo seja como objeto, seja como ação ou como o fenômeno, uma ocorrência. Qualquer tentativa de definir brinquedo retirando-o de sua pluralidade vivida é reduzi-lo.

Brincar é um tipo de fazer gerador de uma determinada experiência, que passamos a denominar de “experiência lúdica”. Experiência lúdica é viver uma circunstância que me faça inteiro e alegre. Esse estado de inteireza e alegria pode ser vivido em várias situações, até mesmo no trabalho, quando este não se presta a exploração. Talvez por isso o termo brincar, no Brasil, se aplica para além de situações lúdicas restritas, como um jogo ou brincadeira. Ser inteiro e alegre com o que se está fazendo é uma espécie de brincar, portanto, ou seria melhor diz, gênero do brincar.

Este estado inteireza e alegria é uma disposição interna, já presente em todos nós, necessitando conectar-se com uma ação para fazer-se sentida, atualizada. Por isso compreendemos o jogo ou brincadeira como uma ocasião generosa, por atender a essa necessidade de alegria e inteireza de modo contínuo. Ao jogar entramos em outro tempo, não é mais o *cronos* que importa, mas o tempo das jogadas. Por isso, o terreno da experiência lúdica, como de qualquer outra, é interior. Compreende uma mudança de estado decorrente da vivência criativa de transformação simbólica do tempo e espaço. Portanto, a descrição da experiência está para além das opiniões, explicações ou

comparações, antes é uma conclusão carnal. Após o vivido dizemos: “Eu sei como é, já estive lá” uma constatação. Ou um convite, dizemos: “Essa laranja está saborosa, porque não experimenta? ”.

Apoiamos em Bakhtin (2011:38) afirmarmos: experiência é “vivenciamento concreto do outro por mim”. Diz ele ao referir-se ao modo como vivenciamos as fronteiras externas que nos abarcam, que é nosso momento de limitação no mundo, que só pode ser compreendido pela autoconsciência, isto é, em nossa relação conosco mesmos, mediante o vivido.

Segundo Bakhtin (2011) é impossível a percepção real de si mesmo na exterioridade, ela será sempre uma autorepresentação, ou melhor, um “autovivenciamento interior”, seja porque nos ignoramos como sujeitos singulares, já que não nos sentimos esgotados no mundo, seja porque não somos plenamente conaturais com o mundo exterior. Há sempre algo em nós que se contrapõe ao mundo. Por isso, diz ele: “o essencial no vivenciamento real de mim mesmo permanece à margem da visão externa” (Bakhtin, 2011:35), isso devido a um “ativismo interior”, que é sempre extranatural e extramundano.

Daí que a experiência, nesse entendimento, ser sempre um “autovivenciamento interior no ato do mundo” (Bakhtin, 2011:38). Não se restringe a um ato cognoscente, intelectualizado, puramente semântico, idealizado, nem se esgota na vivência sensorial do espaço-externo, antes constitui-se numa expressão estética ou ética, irreversível, tal como num ato de carinho, um abraço, beijo ou afago.

Por isso Winnicott (1975) chama o brincar de experiência criadora, porque nem é fruto apenas da imaginação subjetiva nem só da realidade percebida externamente. Ou nas palavras de Bakhtin, a experiência como um “autovivenciamento concreto”, na medida em que o brinquedo vivido passou a se constituir em espaço vivo, autovivenciado, porque o exterior foi interiorizado pela produção de novos sentidos pra existência. É o que em outras ocasiões chamamos de “jogar semiotizado”, como tarefa do professor ao favorecer a experiência lúdica (Gomes-da-Silva, 2016). Em síntese, temos a situação do jogo jogado e o entalhe da experiência, que é o autovivenciamento produtor

sentidos.

Relacionamos o brincar com a experiência lúdica e derivado com a produção de sentidos acrescentados. Agora é preciso compreender como são gerados esses sentidos e em que dimensões se efetivam. Se o brinquedo foi conceituado como aquilo que faz brincar, podemos dizer que o brincar é um tipo de fazer. Daí chegamos a uma máxima de Winnicott (1975:27) “brincar é fazer”. Esse fazer do brincar desdobra-se em três dimensões: fazer movimento, fazer de novo e ficar absorvido no que faz.

2.1 Jogar/brincar é fazer movimento

No jogo há sempre algo em movimento, seja o próprio corpo no espaço, seja o corpo do outro ou ainda ambos com objetos, isso pra descrever o observável. A brincadeira ou jogo é uma atividade cuja característica maior é mobilizar disposições internas pra realizar ações externas. Fazer movimento significa ativar, não apenas órgãos percepto-motores, pois pra realizar qualquer jogada se faz necessário formar conexões sociais, em relação as regras, p.ex., e conexões neuronais, em relação as tomadas de decisão, p.ex..

Portanto, essa ativação que ocorre no brincar tanto é externa quanto interna, ela é tanto objetiva, observável, passiva de medição e verificação, quanto é subjetiva, oculta e avessa ao controle. Sobre a ativação externa, é aquela da ordem física, seja proprioceptiva ou exteroceptiva. O brincar continuo desencadeia novas ativações proprioceptivas, musculares e articulares, p.ex, brincar pula carniça e jogar pega-vareta, exige grupos musculares e articulares bem diferentes. O empreendimento da força de impulsão pra pular sobre os colegas e a delicadeza óculo manual para pinçar as varetas são muito distintas. Também do ponto de vista exteroceptivo, o brincar ativa novas percepções-ações, devido a exigência de diferentes disposições do corpo no espaço, p.ex., a vivência de cabeça pra baixo no plantar bananeira é muito diferente de balançar se no balanço da árvore. Num a exigência é da estabilização estática, mãos firmes ao chão, sustentação abdominal e pernas unidas para cima. No outro, mãos firmes na corda, quadril estável na tabua, pernas em movimento forçando o ganhar alturas. A experiencia exteroceptiva deve-se também a ocupação de diferentes espaços, p.ex., jogar futebol travinha na praia e subir

num pau de sebo, são ocupações de espaços muito distintas. Também o contato com diferentes materiais e formas de objetos, p.ex., jogar com bolinhas de vidro é muito diferente de construir carrinhos de lata. O contato com distintas substâncias, tamanhos, pesos e textura produzem ativações exteroceptivos e propioceptivas diversas.

A Movimentação Interna é aquela de ordem subjetiva_refere-se a mobilidade de pensamentos, quando necessitamos realizar novas estratégias de ação, p.ex., quando no jogo do baleado todos os companheiros estão no “morfo” e percebe que a estratégia mais adequada não é de “queimar” os adversários, mas de “combinar” com os companheiros. Quando se vivência diferentes sentimentos, p.ex., o medo de ser encontrado no esconde-esconde. Quando se frustra, p.ex., ao arremessar a boa no boliche e não acertar nenhum pino. Quando se vivência a tensão em enfrentar o adversário, p.ex., em ser perseguido no pega-pega. Isso sem falarmos das alegrias vividas nas vitórias ou das tristezas sofridas nas derrotas.

Em todas as situações durante o jogo há movimentação interna devido ao estado de alerta porque a jogar é correr riscos, seja num jogo de tabuleiro seja numa partida no jogo de taco, de qualquer modo estabelecemos relações com os outros, com o meio ambiente, com os objetos e sempre consigo mesmo.

2.2 Jogar/brincar é fazer de novo

O jogo foi feito para se repetir, tal como na comida, impossível se jogar apenas uma vez. Repete-se também por dois motivos, um de ordem externa e outro de ordem interna.

A exterioridade do repetir. Repete-se para se ter êxito do jogo. Joga-se melhor, quanto melhor se joga. Há que se adquirir capacidade física, p.ex, tenho é que ter mais equilíbrio para andar em cima do muro. Adquirir habilidades p.ex., manejo com o taco para acertar a garrafa rebatendo a bolinha, no jogo de taco. Quem não adquiri a habilidade necessária para jogar, termina por abandonar o jogo, numa atitude de frustração, que segue durante toda a vida, a exemplo dos adultos que ficam reencantados com o sucesso em fazer o pião girar, que não conseguiram na infância.

O segredo do encantamento do jogo é conseguir jogar, por isso da repetição. É

por meio dela que se experimenta o prazer de jogar. E jogar bem é ter domínio sobre as possibilidades próprias, dos demais, quando houver, e das situações que surgem ao jogar. A interioridade do repetir. Repete-se para dar conta de emoções que não foram suficientemente elaboradas, aquelas que não adquiriram representação. São emoções soltas. A repetição não é inócua, tal como no processo de terapia psicanalítica, que Freud anunciava em 1914, a tríade Recordar–Repetir–Elaborar. Assim também é no jogo, em cada repetição há uma reelaboração. É o que Benjamim também pontua, a lei do brincar não é a do “faz-de-conta, mas a do “faz-de-novo”, porque é pela repetição que se alcança o “êxtase do domínio”, inclusive das situações em que esteve passiva, tal como, uma criança depois de um período hospitalar, passa a brincar de médico com suas bonecas.

O encantamento do fazer de novo é quando surge o novo. Foi por tanto fazer repetidamente que se chegou a um fazer próprio. E é fazendo o novo que passamos a ocupar o tempo de modo criativo.

2.3 Jogar/brincar é ficar absorvido no que faz

Absorvido porque fica entretido, sua atenção foi desviada do mundo de fora para estar centrado naquilo que está fazendo. Isso é aquisição de qualidade de presença. Aprender a estar presente no aqui e agora. Essa é a experiência de maior êxtase do brincar, ficar absorvido. Absorvido significa estar alheio do mundo das obrigações, daí dizermos, estar distraído ou se distraindo, para entrar noutro mundo, que é o da criação. Outro modo de ocupar o tempo se instala, habita um tempo de suspensão em que nesse estado cria.

O jogo por suas regras cria um mundo paralelo, intermediário, entre o mundo real e o imaginário. O fazer da brincadeira não é qualquer fazer, mas o da criação. Recriar-se nesse novo estado: a) assumir nova condição ou função, agora é mãe, é rei, é ladrão, é estátua, é lobo-mal perseguindo; b) novo desempenho corporal (físico-motor), nova movimentação, novo lugar no espaço do jogo, nova manipulação de objetos que não são do uso comum ou que foram transubstanciados, deixaram a condição de tampa de panela para tornar-se direção; c) novo brinquedo, quando experimenta a autoria, em construir os próprios brinquedos. Desse modo, jogar é alcançar a experiência

lúdica, ou seja, aprende-se a abertura ao novo e ao imprevisível. Essa experiência acontece quando vivenciamos algo em que fomos ativados (externa e internamente), quando repetimos até ganharmos certo domínio, com o fim de continuar experimentando a emoção do êxtase do domínio, e quando ficamos tão absorvidos no que estamos fazendo, que esquecemos do mundo das obrigações, por estarmos totalmente imersos, centrados no aqui e agora da diversão, daí a criação. Diria que a experiência lúdica nos dá um sentido de viver, nos dá uma alegria motivante, erótica, impulsiva pra viver nesse mundo. Alegria, consolo, conforto.

3 Gêneros de Jogos

Vivenciamos, investigamos e ensinamos o jogo, especialmente o tradicional, como escola pra um viver brincante. A PC objetiva favorecer a configuração da corporeidade poetante ou brincante. Essa corporeidade significa um viver marcado pela não previsibilidade, por assumir as situações cotidianas como não domesticadas e por ocupar-se em sentimentos, ações e reflexões novas, desconfiando então daquelas já predefinidas ou aprovadas.

Jogar para aprender a ser feliz, a viver com alegria, atenção e criatividade. Porque é o jogo que põe o ser em movimento. É assim com o gênero humano, desde os bebês brincando com o peito da mãe, depois com os objetos no berço e assim com os objetos pela vida a fora. Também acontece no reino animal, os cães-bebês se enroscando uns nos outros e depois brincam se abocanhando e rosnando. Todas as culturas, em todas as épocas, criaram seus jogos festivos ou cerimoniais para sair do mundo comum, para viver o êxtase do domínio. Portanto, experimentar/investigar/ensinar o jogo tradicional relacionado com o cuidado para com a vida e como escola para ensinar a beleza do viver brincante é o objetivo da PC. Há uma multidão de jogos que se expressam em diferentes dimensões, que passamos a denominar de gêneros da cultura lúdica. Assim, classificamos os jogos por seu conteúdo e objetivo, como numa obra de arte. Portanto, assim como há diferentes gêneros no cinema (drama, comédia...), na literatura (épico, dramático...) ou na música (samba, forró...), há também no jogo.

Os jogos são narrativas, contam uma história que se desenvolve com início, meio e fim, de acordo com as circunstâncias e condicionamentos, escolhas, decisões e ações dos jogadores. Cada gênero está marcado por uma configuração espacial e social, por um modo de ocupar um espaço e uma tendência a regular condutas. Em torno de cada gênero gravita um tema central que possui uma concepção de indivíduo, ao prever um tipo de relação afetiva (no sentido de "afetar") entre os jogadores com os espaços e objetos do jogo. Por isso resolvemos propor uma taxionomia que valoriza os objetivos educativos e as temáticas, composta por 13 gêneros, com nomenclaturas que já são relativamente comuns e conhecidas no campo da Educação Física.

3.1 Jogos Sensoriais

São aqueles jogos que favorecem o aprender a degustar melhor o mundo, para experimentar a vida tem sabor, beleza, cheiros, texturas, sons, nutrientes e venenos. É a percepção de si nesse mundo assombrosamente maravilhoso. O objetivo é favorecer o aguçamento dos sentidos gustativo, auditivo, tátil, olfativo e/ou visual, pela experimentação destes jogos perceptivos. Porque é pelos sentidos que estendermos nosso corpo, situando-nos nele como percepção interpretativa de si no espaço, por meio de jogos, tais como: banquete cego, cobra-cega sonoro, passa o anel, pega-pega das cores, caixa mágica dos cheiros.

3.2 Jogo Ambientais

São aqueles jogos que favorecem o aprender a integrar-se com a natureza, a observar-se como parte do todo, a sentir-se corresponsável pelo meio ambiente e ver-se como componente da teia vital, enfim, aprender seu co-pertencimento ao planeta terra. São jogos realizados em dependência do meio natural, para compreendê-lo como espaço relacional e sociocultural, com um chamamento à conscientização ecológica. Um aprendizado ético, envolvido com as questões socioambientais, como p.ex. a saúde humana e os impactos ambientais. Jogos que valorizem a capacidade de adaptar-se ao meio, a exemplo das pequenas escaladas em paredões; trilhas interpretativas (tipo caça ao tesouro); banhar-se nos rios, cachoeiras, lagos e mar; "pegar jacaré" na praia (deslizar pela onda com o próprio corpo); arremessar pedrinhas no

lago, rio, açude ou mar; empinar pipa; brincar com cata-vento; fazer barquinhos de papel, pegar “surfe” com pranchinha de madeira; fazer balsas ou jangadas de tronco de bananeira; jogos de tomar banho de chuva.

3.3 Jogos Simbólicos

São aqueles jogos que favorecem o aprender a imaginar, sonhar, possibilidade de abstrair e de deformar simbolicamente realidades. Aprender que a vida é também o que não existe, utopia, e isto é o que nos faz transcendentais: aspirar outros mundos, assumir outras formas, condições ou funções ou papéis muito além das suas. O objetivo é favorecer a ampliação da capacidade imaginativo-criativa seja representando com o próprio corpo seja projetando uma representação em algo ou alguém. Os jogos de representação corporal são aqueles nos quais representamos papéis sociais, p.ex. pai ou mãe; funções lúdicas, p.ex., polícia e ladrão; animais, p.ex., lobo mal; objetos, p.ex., um boneco ou mesmo uma circunstância, p.ex., uma colisão de automóveis no trânsito. Os jogos de representação projetiva são aqueles em que o móbil (boneco ou outro objeto qualquer) representa um personagem, p. ex., o teatro de mamulengo, fantoches ou uma tampinha na pista de tampinha cross.

3.4 Jogos de Exercício

São aqueles jogos que favorecem o aprender a capacidade de expedicionário, de aventurar-se no mundo, de fazer exploração corporal no espaço, de melhorar sua condição física-funcional, de aperfeiçoar-se em destrezas motoras e disposições mentais, para lhe possibilitar coragem para aventurar-se e sensibilização percepto-motora para agir com segurança. O objetivo é a explorar as possibilidades corporais no espaço-tempo, por prazer, sem submissão a regras fixas, para despertar coragem e autoconfiança. São atividades essencialmente sinestésicas e de equilíbrio dinâmico, em que se exercita experimentando-se em suas capacidades físicas na instrumentação do próprio corpo ou de objetos. O prazer está na própria execução, sem nenhuma finalidade utilitária, por isso é jogo. Aqui estão três classes desses jogos de experimentação corporal: são os para explorar as possibilidades do próprio corpo (jogos de perseguição, de agilidade, correr, saltar; explorar os espaços com o próprio corpo ou com o uso de aparelhos (práticas ginásticas e

circunces) e para explorar sensações de vertigem (rodar no mesmo lugar, rolamentos, estrelinhas).

3.5 Jogos de (Des)Construção

São aqueles jogos que favorecem o aprender que na vida não há uma só forma de viver, que não é feita de continuidades, mas de rupturas, rompimentos, refazimentos e novas possibilidades. Objetiva a aquisição da noção de reversão (reversibilidade) a partir das experiências de montar e desmontar, construir e desconstruir, criar e recriar. De modo que a noção linear e progressiva do tempo é confrontada pela compreensão das possibilidades de recomeçar e recriar o mundo e a própria vida. (Des)Construção tem o sentido de montar e desmontar, a exemplo dos jogos de quebra-cabeça ou armar barraca de camping, são peças a serem encaixadas num determinado lugar, de um determinado modo. Ou mesmo de montando figuras com novas disposições das peças, p. ex., cama de gato, que consiste numa variedade de figuras de barbante. Também nessa categoria estão os jogos de empilhar, a exemplo de formar uma pirâmide com tampinhas de garrafa pet ou montar casas com blocos, tipo lego.

3.6 Jogos Rítmicos

São aqueles jogos que favorecem o aprender os ritmos da vida, tal como o dia e a noite, os batimentos cardíacos ou o movimento dos intestinos, p.ex. Assim também necessitamos aprender a mover-nos com ritmo, com graça, com a leveza e elegância de quem baila, com senso de percepção espaço-tempo-corporal. Mover-se numa cadência rítmica ou ordenada no espaço e tempo, com a mediação de sons, músicas, cantigas, modinhas, poesias ou versinhos, ampliando assim o universo perceptivo-sonoro. A exemplo das brincadeiras de roda, adoletas, cirandas, pular cordas com canções, correr com lemas, expressão livre ao ritmo da música, danças folclóricas de cada região, criação de sons rítmicos com objetos sonoros; realizar movimentos em harmonia com a música e coordenados com o manejo dos aparelhos próprios GRD (corda, arco, bola, maçãs e fita). Ou simplesmente jogos para produzir sons com o próprio corpo, a exemplo das palmas de mãos, pisadas e batidas em partes do corpo.

3.7 Jogos de Luta

São aqueles jogos que favorecem o aprender a ser guerreiro, a empoderar-se, a mover-se com compreensão de ataque e defesa, de astúcia e artimanhas, de atenção e alerta aos outros e a tudo que acontece a sua volta. Aprender que na vida há os que estão para lhe derrubar no caminho, pra lhe expulsar do seu lugar, para ludibriar-lhe, para fazer-lhe de bobo. Aprender a viver como lutador, guerreiro. Para favorecer a aprendizagem do defender-se ou proteger território, com ênfase nas estratégias de ataque e defesa, caracterizado com contato corporal, luta, imobilização, expulsão, desequilíbrios, tais como, capoeira, cabo de guerra, greco-romana, esgrima.

3.8 Jogos Integrativos

São aqueles jogos que favorecem o aprender a integrar-se consigo mesmo. A compreender-se em seus sentimentos, tensões musculares, energia, disposição corporal, postura, estabilização emocional e tonal e com o discernir das circunstâncias. Para favorecer a aprendizagem do conectar-se interiormente, compreender-se em seu todo e responsabilizar-se por sua própria saúde. São jogos para aprender a lidar com o estresse e a ansiedade, utilizando a proposição da “terapia integrativa” (SUS), que compreende saúde e doença como resultantes das interações estabelecidas com outras pessoas, alimentos, condições climáticas, dentre outros fatores. Estes jogos visam a experiência do bem estar, tais como: jogos de alongamento, de respiração, de automassagem, a exemplo da prática da yoga.

3.9 Jogos de Invasão

São aqueles jogos que favorecem o aprender a ter estratégias para agir no mundo, para não se colocar, sem compreender o campo adversário. Conhecer que os espaços são territórios demarcados, codificados, e aprender a mover-se neles com sagacidade e inteligência. Favorecem a aprendizagem do pensamento estratégico para pontuar ao invadir o setor defendido pelos adversários e alcançar ou atingir o alvo, tais como, barra/pique-bandeira, futebol travinha e outros jogos de ocupação de espaços, alguns caracterizados pela disputa da posse de móbil, a exemplo do rúgbi.

3.10 Jogos de Rebatida

São aqueles jogos que favorecem o aprender a usar implementos ou partes do próprio corpo para rebater um móbil, a exemplo da peteca, taco ou “bets”, frescobol.

3.11 Jogos de Marca

São aqueles jogos que favorecem o aprender a lidar com o tempo, com a velocidade, com o peso, com marcas pré-estabelecidas. Para favorecer a aprendizagem do registro quantitativo de tempo, distância ou peso, a exemplo das provas corrida do ovo, corrida de saco, pau de sebo, jogos de estafeta e revezamentos conduzindo ou equilibrando objetos.

3.12 Jogos de Precisão

São aqueles jogos que favorecem o aprender a ser preciso no que faz, controlar a força, ter alvo, ter foco. Para favorecer a aprendizagem de aproximar um objeto ou atingir um alvo, a exemplo do tiro com arco, bocha, bola de gude, golfe, zarabatana, finca, tiro com arco, pião, amarelinha, pega-vareta, goalball, pregobol, pebolim.

3.13 Jogos de lógica e sorte

São aqueles jogos que favorecem o aprender a lidar com a sorte e ter uma visão estratégica do todo. Para favorecer a aprendizagem da atenção espacial ao considerar o movimento das peças ou personagens, as possibilidades de percurso, as indicações, permissões e proibições para cada situação no tabuleiro. Estes compreendem os jogos que oferecem ao jogador a visão do todo, pois ele está inteiramente limitado em termos espaciais, devido seu tabuleiro ou plataforma eletrônica. Em cada jogada se vivencia nitidamente os limites físicos do campo de jogo, é possível abrange-lo por inteiro seja com o olhar ou com o tato. Vê-se em todos os seus contornos. É o jogo que está todo estendido e esgotado, espacialmente, como um objeto entre outros. São esses jogos que nos ajudam a aprender a lidar tanto com a competência técnica, no raciocinar de modo lógico-matemático, quanto com a imprevisibilidade da sorte. Estes jogos estão dados com suporte de tabuleiro ou eletrônico, a exemplo dos jogos de Dama, Gamão, mancala, Jogo da velha, Labirinto lógico eletrônico, sudoku eletrônico; RPG de mesa ou eletrônico.

Conclusão

Por entender que esses gêneros de jogos favorecem a multiplicidade de experiências significativas, sugerimos ao professor, em especial aos de educação física que os use de acordo com as necessidades pedagógicas emergidas da prática escolar. Esses gêneros lúdicos são flexíveis, supomos que possam ser utilizados tanto para o trabalho educativo quanto terapêutico, porque os jogos produzem diferentes efeitos, orgânicos, perceptivo-motores, psíquicos, afetivo-sociais e lógicos, tanto para os professores quanto para os alunos.

De modo que o professor, de acordo com seus objetivos pedagógicos, pode fazer acréscimos de jogos dentro de cada gênero, seja criando variações - modificações e adaptações, a partir de mudanças nas regras, nos espaços, no tempo de jogo, e nos implementos. A finalidade é favorecer a vivência de mais situações problemas, dinamizando o jogo e solicitando a atenção dos jogadores para as demandas emocionais, energéticas e lógicas.

Além do mais, o ensino destes gêneros lúdicos deve pautar-se em alguns valores: valor da coletividade, os jogos propostos devem ter participação dos próprios alunos; valor da autoria: atribuir destaque a todo jogo criado, incentivando os alunos a inovação; valor da multiplicidade: para serem vivenciados e multiplicados em outras circunstâncias.

REFERÊNCIAS

- Barthes, R. (2001). *Aventura semiológica*. SP: Martins Fontes.
- Bakhtin, M. (2011). *Estética da Criação Verbal*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Cascudo, L.C. (1972). *Dicionário do Folclore Brasileiro*. 3.ed. Ministério da Educação e Cultura.
- Gomes-Da-Silva, P.N. (2011). *O jogo da cultura e a cultura do jogo*. JP: Ed.UFPB.
- Gomes-Da-Silva, P.N. (2015). *Semiótica dos jogos infantis*. JP: Ed.UFPB.
- Gomes-Da-Silva, P.N. (2016). *Educação física pela Pedagogia da Corporeidade*. Curitiba: CRV.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad*. Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Paidotribo.

Peirce, C. (1996). *Semiótica*. 2.ed. SP: Perspectiva.

Pennycook, A. (2010). *Language as local practice*. New York: Routledge,.

Winnicott, D. (1975). *Brincar e realidade*. RJ: Imago.