

IV Encontro Internacional do Fórum Paulo Freire: Caminhando para uma Cidadania  
Multicultural

**A DIALOGICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CRIATIVIDADE**

Agostinho da Silva **Rosas\***

**Introdução**

Com este estudo, pretende-se chamar atenção para um dos grandes problemas relacionados à Educação Física Escolar (EFE): historicamente considerada como disciplina predominantemente prática, carece de identidade pedagógica na sistematização de conhecimentos. Neste sentido, toma-se como objeto de estudo da Educação Física (EF) o movimento humano com o que se pretende desenvolver uma reflexão metodológica a partir da construção de jogos<sup>1</sup> sob a perspectiva da educação libertadora.

Este estudo iniciou no Instituto Capibaribe, Recife/PE e, posteriormente, foi utilizado em cursos de Especialização em EF e numa turma de alunos em escola portuguesa. Metodologicamente, consiste em transportar os alunos para um espaço de criação e construção de jogos, mediados por situação-problema (conteúdo/temática). O que se pretendeu verificar, aqui, era se o processo de ação-reflexão-nova ação, orientado pela perspectiva problematizadora, desencadeia a dialogicidade e a expressão de comportamentos criativos.

Neste sentido, em todas as situações de ensino o resultado do trabalho evidenciou maior participação dos alunos no processo decisório em sala de aula; maior envolvimento dos alunos na comunicação horizontal e maior fluência no comportamento criativo.

**Educação Física: criatividade e diálogo**

Historicamente o envolvimento da EF no contexto escolar brasileiro esteve, predominantemente, fundamentado pelos propósitos militares ou da medicina. Até os anos 50, como afirma Oliveira (1983, 59) “a EFE continuou aprisionada ao Método Francês<sup>2</sup>”. Mais tarde, com o Movimento dos Pioneiros, pode-se verificar uma tendência “pedagógica”, como chama atenção Ghiraldelli Jr. (1988), no sentido de centralizar a atenção pedagógica no homem, diferente da técnica. Contudo, este foi um período curto superado pela perspectiva

---

\* Professor da Escola Superior de Educação Física-ESEF/UPE e Membro do Grupo de Estudo Descobrir Paulo Freire através de sua obra do Centro Paulo Freire-Estudos e Pesquisas. Coordenador do Grupo de Estudos e Pesquisas Caminhando pela Educação Física à luz da Educação Libertadora; Assessor de Pesquisa da Faculdade de Ciências Humanas de Olinda.

<sup>1</sup>O jogo é considerado, aqui, tanto como conteúdo da EF, como meio favorável à prática pedagógica dialógica/problematizadora ao instigar a construção de saberes, criativamente.

<sup>2</sup>o Regulamento n. 7 (método francês) como método oficial das Forças Armadas em 1921 e na esfera escolar em 1931. Esta perspectiva, de orientação militar, pretendia tornar a raça brasileira forte, sadia, robusta, ágil, empreendedora, disciplinada e devotada à pátria (Ghiraldelli Jr., 1988).

“competitivista” que favoreceu a entrada do desporto técnico e de rendimento no interior das escolas. Seja como for, a EFE, em sala de aula, parece que pouco contribuiu com o incentivo à ação-reflexão-nova ação, necessário ao propósito de uma educação libertadora, que se opõe aos modelos conservadores e de dominação de educação.

Poucos são os trabalhos que foram divulgados com experimentos diferenciados e que estimularam a expressão de comportamentos criativos. De certo modo, a década de 80, no Brasil, marca os primeiros ensaios, que pouco expandiu de lá para cá. Assim, os trabalhos de Jürgen Dieckert (1985); Celi Taffarel (1982); Hildebrandt e Langing (1986); Kunz (1991) e Rosas (1994), são exemplos de que a EFE pode ser desenvolvida como área de intervenção praxica, e incentivo à imaginação e criatividade.

Deste primeiro tom ressaltam interpretações que podem ir além do imediatismo de uma leitura linear. Leitura esta que aponta, não menos importante, a compreensão sobre criatividade. Porém, ampliando a discussão, podemos indagar acerca de uma leitura de homem que, vivendo em sociedade, seja eminentemente um *ser* político, como dirá Freire (1967), um *ser de relações*. Desta maneira, não apenas pensar o processo criativo sob a perspectiva conceitual que demarca a partitura da criação definindo os tons da melodia, mas, ultrapassando esta leitura, dirigir nossa reflexão na direção do significado e sentido atribuídos às conseqüências das ações do ato criativo. Não basta criar, tampouco criar qualquer coisa. Parece ser expressiva a identificação dos motivos que levam o homem a investir seu tempo na criação. Antes mesmo de engajar-se no processo criativo, perguntar dos objetivos e conseqüências da criação. Criar o que? Por que? Para qual propósito? Em seguida, questionar-se sobre os argumentos que justificam a investida na produção criativa. Numa perspectiva libertadora freireana, o processo criativo não perde sua identidade humana, na medida em que exige multidimensionalidade temporal (passado, presente e futuro). Semelhantemente, exige dos homens relação horizontal no processo comunicativo que, para Freire (1987), dar-se através do diálogo.

Construção de Jogos, nas aulas de EF é, assim, um ensaio que toma como referência o pensamento freireano na direção de estabelecer seu marco teórico. A proposta está desenvolvida em um conjunto de atividades (bateria) que pretende conduzir os alunos num contínuo de ações-reflexões-novas ações. De início, cada aluno é envolvido na tarefa de construir seu próprio jogo (individual), a partir de uma situação-problema, é instigado a pesquisar, discutir idéias para que escreva um texto representativo da sua proposta de solução. Na continuidade, envolve-se com a construção do jogo propriamente dito. Toma como referência duas categorias de critérios: uma que é peculiar ao aluno, pois está articulada a sua

solução-problema; a outra, que é coletiva, pois compreende valores de cidadania. Os passos seguintes, viabilizam a expressão das idéias sob a forma de construção de jogo: definição do nome do jogo; representação gráfica do jogo; definição do objetivo central e delimitação das regras. Uma vez concluída esta fase, engajam-se numa outra que pretende provocar o diálogo entre os alunos, expressando significados as produções individuais. Estas são apresentadas e discutidas em pequenos grupos que optam por um dos jogos ou constroem um outro a partir das idéias apresentadas. Por fim, em assembléia geral, apresentam, discutem argumentativamente os jogos escolhidos nos pequenos grupos. Aplicam-se, cada um, analisando o conteúdo sob a perspectiva proposta. Cada uma das etapas representa um tópico de análise expressiva de comportamentos criativos. Quando se atribui nome a algo ou alguém segue um ritual que delimita o significado do nome para quem propõe. Semelhantemente, através do desenho, da definição do objetivo e regras pode-se observar a “leitura de mundo”, a ocupação espacial e temporal do sujeito no processo de construção de sua representação simbólica.

### **Considerações finais**

Desenvolvido o procedimento de ensino Construção de Jogos, em dois grupos-alvo<sup>3</sup> específicos, com a finalidade de observar a flutuação de comportamentos criativos e de diálogo, e submetidos a uma mesma situação-problema<sup>4</sup>, pode-se verificar estreita relação entre os comportamentos expressos sob a dimensão metodológica. Em todos os casos os alunos assumiram idêntica formação física e espacial (circulo) nos momentos de reflexão e discussão coletiva, assumindo, igualmente, uma relação horizontal de poder e fala.

No tocante à expressão de comportamentos criativos, identificou-se semelhança entre os diferentes agrupamentos de sujeitos, predominando produções que articularam resposta a conteúdo, no entanto, apresentam idéias fortemente influenciadas pelo cotidiano, tendendo à reprodução de jogos já conhecidos, ligeiramente adaptados. De qualquer maneira, percebe-se que o desenrolar das atividades estiveram fortemente influenciadas pela diversidade de propostas, indicador da *produção divergente*, como afirma Guilford (1967).

---

<sup>3</sup> Alunos do Ensino Fundamental (8ª série) e alunos em formação profissional No Curso de Licenciatura Plena em Educação Física (disciplina: Desenvolvimento e Aprendizagem Motora), ambos na Cidade do Recife/PE/BR.

<sup>4</sup> Situação-problema: *Construir um jogo a partir de seu entendimento sobre a importância do movimento humano no processo de desenvolvimento motor infantil.*

## **Bibliografia**

- Taffarel, C.N.Z.** *Criatividade nas aulas de educação física*. Dis. De Mest.; S.Maria, 1982.
- Dieckert, J.** *Elementos e princípios da educ.física: uma antologia*; RJ: Ao Livro Técnico, 1985.
- Freire, P.** *Educação como prática da liberdade*. São Paulo: Paz e Terra, 1967.
- \_\_\_\_\_. *Pedagogia do Oprimido*. 17<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro; Paz e Terra, 1987.
- Ghiraldelli Jr, Paulo.** *História da educação*. Coleção Magistério – 2<sup>o</sup> grau. Série formação do professor. São Paulo: Cortez, 1990.
- Guilford, J.P.** *The nature of human intelligence*. New York: MacGraw Hill, 1967.
- Kunz, Eleonor.** *Educação Física: ensino & mudança*. Ijuí; UNIJUÍ Ed., 1991.
- Oliveira, V. M. de.** *O que é educação física?* São Paulo: Ed. Brasiliense, 1983.
- Rosas, A. da S.** *Educação Física: espaço para a geração de comportamentos criativos*. In: *Criatividade, expressão de desenvolvimento*. Org. Ângela Virgulim e Eunice Alencar. RJ: Vozes, 1994.