

O ENSINO DAS ATIVIDADES CIRCENSES NA ESCOLA: CONTRIBUIÇÕES DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ NO PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO

RODRIGO ANTONIO CHIODA (SME/PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINAS)

MARCO ANTONIO COELHO BORTOLETO (FEF/UNICAMP)

RESUMO

As atividades circenses podem trazer inúmeras contribuições educativas para as aulas de educação física, nesse sentido, vem aumentando consideravelmente as publicações da área sobre o assunto ONTAÑÓN, DUPRAT & BORTOLETO (2012). O jogo e as atividades circenses possuem vários pontos de conexão, como por exemplo, a ludicidade e o consequente prazer gerado pela prática de ambos. Não queremos com isso reduzir o jogo, um importante componente cultural da humanidade, à condição de meio pedagógico. O jogo é por si um conteúdo da cultura corporal e, portanto, um componente curricular da educação física escolar. Também não se trata de propor um trabalho com as atividades circenses, o qual pressupõe todo um universo cultural de uma prática milenar, exclusivamente por meio de jogos. Entretanto, o circo envolve atividades que geram grande risco e conseqüentemente muito treino e especialização, o que não é a característica do contexto escolar. Nesse sentido, o trabalho com os jogos circenses, os quais trazem em seu contexto, regras, possibilidades e elementos do circo, pode ser uma alternativa para que os estudantes possam vivenciar esse universo cultural. A Praxiologia Motriz pode trazer uma grande contribuição no que se refere à seleção adequada dos jogos circenses, segundo os objetivos pedagógicos pretendidos. A Praxiologia Motriz ou Teoria da Ação Motriz, desenvolvida por Pierre Parlebas desde o final da década de 60, se baseia no fato de que cada prática corporal produz um tipo diferente de relação entre seus componentes e essas relações se estabelecem através de *ações motrizes*. As ações motrizes não são quaisquer ações realizadas em uma prática, mas ações aceitas no seu conjunto de regras e necessárias para se definir esta prática. São as ações sem as quais, o jogo tal como esta organizado perderia seu significado. Se entendermos quais são essas ações e as relações que estas produzem em um determinado jogo, conseguiremos entender qual a lógica subjacente a esse jogo, ou seja, qual sua lógica interna. Conhecendo a lógica interna é possível que classifiquemos esses jogos. PARLEBAS (2001) desenvolveu uma classificação,

denominada de classificação “CAI” das práticas motrizes, levando em consideração basicamente três fatores: a presença/ausência de companheiros (C); a presença/ausência de adversários (A) e a presença/ausência de incerteza (I) no espaço físico onde se desenvolve a prática. Outra referência importante nesse trabalho para nos instrumentalizar quanto a seleção e classificação dos jogos a serem utilizados é a classificação dos jogos, segundo sua “natureza” circense BORTOLETO et all. (2011). Nesta classificação, podemos dividir esses jogos em Malabarísticos: situações lúdicas que solicitam a manipulação de objetos; Clownescos: jogos que envolvem interpretação e a expressão de conteúdos dramáticos; Funambulesmos: jogos baseados no equilíbrio corporal; Acrobáticos: jogos que envolvem ações motrizes acrobáticas; Jogos Circenses Diversos: são jogos que diferem dos demais, como atirador de facas, domador, mágico, engolidor de espada, homem bala, etc. Assim, essa classificação nos permite compreender e abordar os jogos de modo que sejam representativos de cada grupo das atividades circenses. Ao unirmos a classificação referente à “natureza” circense dos jogos com a classificação CAI, podemos desenvolver, selecionar e planejar os jogos circenses, de maneira que estes se distribuam no maior número possível de categorias circenses, segundo a classificação de Bortoleto et all. (2011), e que contemplem a maior diversidade possível de lógicas internas, explorando as possibilidades pedagógicas que estas diferentes lógicas proporcionam, enriquecendo assim o trabalho pedagógico com as atividades circenses.

PALAVRAS-CHAVE: ATIVIDADES CIRCENSES, EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, PRAXIOLOGIA MOTRIZ.

INTRODUÇÃO

As denominadas atividades circenses¹ podem trazer inúmeras contribuições educativas para as aulas de educação física, nesse sentido, vem aumentando consideravelmente as publicações da área sobre o assunto, como nos mostra ONTAÑÓN, DUPRAT & BORTOLETO (2012).

O jogo e as atividades circenses possuem vários pontos de conexão, como por exemplo, a ludicidade e o conseqüente prazer gerado pela prática de ambos. Ao trabalharmos com tais componentes curriculares de maneira integrada, ampliamos seus potenciais pedagógicos, como nos fundamenta Prodócimo et all. (2010, p.176):

Entendemos que o aprendizado das artes circenses deve estar presente nas práticas e nos contextos educativos escolares. Aprender o circo pode ser muito mais do que aprender a jogar bolinhas, equilibrar-se em um arame ou divertir-se com série de palhaçadas. Além disso, os saberes circenses também podem ser ensinados por meio dos jogos. Deste modo os jogos circenses apresentam-se como um importante elemento pedagógico, não apenas para as questões corporais, mas também para as histórico sociais.

Não queremos com isso reduzir o jogo, um importante componente cultural da humanidade, à condição de meio pedagógico. O jogo é por si um conteúdo da cultura corporal e, portanto, um componente curricular da educação física escolar. Também não se trata de propor um trabalho com as atividades circenses, o qual pressupõe todo um universo cultural de uma prática milenar, exclusivamente por meio de jogos. Entretanto, o circo envolve atividades que geram grande risco e conseqüentemente muito treino e especialização, o que não é a característica do contexto escolar. Nesse sentido, o trabalho com os jogos circenses, os quais trazem em seu contexto, regras, possibilidades e

¹ Sobre esse conceito nos fundamenta Bortoleto (2011, p.46-47): “Há mais de uma década recitamos em aulas e cursos que nossa decisão de levar as atividades circenses para as aulas ou, visto de outra forma, de trazê-las para nosso espaço de trabalho não pode ocorrer senão acompanhada de um compromisso firme e respeitoso. Por mais que façamos distinção entre ensinar circo (para nós, este é dever das escolas especializadas para pessoas que desejam se tornar artistas) e desenvolver as “atividades circenses”, por considerá-las parte do patrimônio cultural e, portanto, da cultura corporal (que é o que os professores de Educação Física fazem), nossa intervenção não pode isolar ou desconsiderar o contexto histórico e cultural próprio do circo. Este posicionamento requer novos estudos e sério compromisso acadêmico.”

elementos do circo, pode ser uma alternativa para que os estudantes possam vivenciar esse universo cultural.

DESENVOLVIMENTO

A Praxiologia Motriz pode trazer uma grande contribuição no que se refere à seleção adequada dos jogos circenses, segundo os objetivos pedagógicos pretendidos. A Praxiologia Motriz ou Teoria da Ação Motriz, desenvolvida por Pierre Parlebas desde o final da década de 60, se baseia no fato de que cada prática corporal produz um tipo diferente de relação entre seus componentes e essas relações se estabelecem através de *ações motrizes*. As ações motrizes não são quaisquer ações realizadas em uma prática, mas ações aceitas no seu conjunto de regras e necessárias para se definir esta prática. Se procurarmos analisar todo o conjunto de ações durante um jogo, veremos que algumas se repetem, pois são imprescindíveis para o acontecimento e andamento deste jogo. São as ações sem as quais, o jogo tal como está organizado perderia seu significado. Se conseguirmos enumerar e estudar essas ações, conseguiremos entender qual a lógica subjacente a esse jogo, ou seja, qual sua lógica interna.

Cada prática motriz possui uma lógica interna que pode ser identificada através da maneira como essa prática está organizada, dos objetivos que devem ser atingidos, as relações que se estabelecem para a conquista desses objetivos e outros elementos que possam ser constitutivos e definidores dessa prática, assim como nos fundamenta Bortoleto (2008, p.130):

Estudar a lógica interna significa investigar o modo singular do jogador realizar as ações motrizes em um jogo, entendendo que estas são o resultado da forma de relacionar-se dos participantes com o espaço, com os demais protagonistas, com os imperativos temporais e com o objetos extracorporais.

Conhecendo a lógica interna é possível que classifiquemos esses jogos. Parlebas (2001) desenvolveu uma classificação, denominada de classificação “CAI” das práticas motrizes, levando em consideração basicamente três fatores: a presença/ausência de companheiros (C); a presença/ausência de adversários (A) e a presença/ausência de

incerteza (I) no espaço físico onde se desenvolve a prática. Podemos então, distribuir as práticas motrizes de acordo com a complexidade gerada pela presença ou ausência desses fatores, em duas tabelas, conforme nos ilustra Parlebas (2001, p.64-65):

MEDIO SIN INCERTIDUMBRE (\bar{I})			
SITUACIÓN PSICOMOTRIZ	SITUACIÓN SOCIOMOTRIZ		
\bar{C}, \bar{A} En solitario	C, \bar{A} Comunicación motriz con Compañero(s)	\bar{C}, A Contracomunicación motriz contra adversario(s)	C, A Compañero(s) y Adversario(s)
<ul style="list-style-type: none"> • Lanzamientos (disco, jabalina...) • Saltos (altura, pértiga...) • Carreras en calles (100 m, 110 m vallas...) • Gimnasia en suelo y aparatos (barra fija, de equilibrio, barras asimétricas...) • Halterofilia • Natación en calles • Golf • Patinaje • Cama elástica • Saltos acuáticos • Danza clásica • Monopatín • Bolos • Malabares, peonza, aro, zancos... • Piragüismo en línea (C1 y K1)... 	<ul style="list-style-type: none"> • Patinaje mixto • Remo y carreras en línea de piragüismo (K2, K4, C2...) • Luge, bobsleigh • Relevos en calles (atletismo y natación) • Trapecio, malabarismo y «números» colectivos de circo 	<ul style="list-style-type: none"> • Deportes de combate: luchas, judo, boxeos, kendo, karate... • Esgrima: florete, espada, sable • Tenis y ping-pong individuales, squash... • Carreras de mediofondo y fondo • Ciclismo en pista • Carreras motorizadas en circuito 	<ul style="list-style-type: none"> • Deportes colectivos: voleibol, balonmano, rugby, water-polo, hockey... • Justas náuticas • Tenis, ping-pong, bádminton, coguebolet, pelota vasca... • Juegos deportivos tradicionales: Cazador, Gavilán, Balón prisionero, Tres campos, Balón con azúcar, Cerdito, Pelota sentada, la Galocha, Bandera...
<ul style="list-style-type: none"> • Tendencia al estereotipo motor • Comportamiento y anticipación preprogramados • Regulación con dominante propioceptiva • Omisión de la descodificación semiotriz • Entrenamiento intenso • Resultados competitivos 		DESCODIFICACIÓN DE LOS DEMÁS	
		<ul style="list-style-type: none"> • Papel clave de la finta • Gran importancia de la descodificación y de la codificación semiotrices • Anticipación a anticipaciones • Importancia de la decisión y la estrategia motrices • Dinámica sociomotriz 	

MEDIO CON INCERTIDUMBRE (I)			
SITUACIÓN SOCIOMOTRIZ			SITUACIÓN PSICOMOTRIZ
C, \bar{A} Comunicación motriz con Compañero(s)	\bar{C}, A Contracomunicación motriz contra adversario(s)	C, A Compañero(s) y Adversario(s)	\bar{C}, \bar{A} En solitario
<ul style="list-style-type: none"> • Vela con tripulación • Espeleología • Alpinismo • Palancas de submarinismo • Excursiones en bicicleta • Raids en plena naturaleza 	<ul style="list-style-type: none"> • Vela • Funboard • Esquí de fondo • Cross, bicicross 	<ul style="list-style-type: none"> • Vela • Cross • Ciclismo en ruta • Grandes juegos en plena naturaleza: Sagamore, juegos de pistas y de aproximación, lucha de banderas y robar pañuelos 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquí alpino, esquí de fondo • Vela • Canoa, kayak • Surf, funboard • Vuelo libre • Vuelo sin motor • Escalada • Paracaidismo • Trial • Espeleología • Submarinismo
DESCODIFICACIÓN DEL MEDIO			
DESCODIFICACIÓN DE LOS DEMÁS			
<ul style="list-style-type: none"> • Ausencia de finta • Dinámica afectiva intensa y a menudo vehemente • Riesgo, aventura vividos en grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de antagonismo y conflicto: importancia de la finta • Riesgo y aventura 	<ul style="list-style-type: none"> • Desciframiento del medio: semiotricidad esencial, adquisición de información, decisión y estrategia motrices • Riesgo y aventura 	

Com relação ao que nos é objeto específico deste trabalho, qual seja as atividades circenses, é importante considerar que Parlebas já se atenta a estas. Nesta classificação, mais especificamente na tabela em que o autor se refere às atividades em meio sem incerteza, aparecem os malabares, trapézio e números coletivos de circo. No entanto, para otimizarmos a contribuição que a praxiologia motriz pode nos trazer para o trabalho pedagógico com as atividades circenses, achamos conveniente associar a classificação CAI

com a classificação dos jogos, segundo sua “natureza” circense. Assim, nos fundamenta Bortoleto et all. (2011, p.23):

Jogos Malabarísticos	Situações lúdicas que solicitam a manipulação de objetos (malabares) como fundamento básico, possibilitando assim a vivência de diferentes modos ou modalidades de malabarismos, bem como os conceitos pertinentes a elas.
Jogos Clownescos	Jogos que envolvem interpretação e a expressão de conteúdos dramáticos (sentimentos, histórias, imagens, etc.), de preferência sem o uso da palavra, utilizando especialmente a expressão corporal e a gestualidade. São jogos que se aproximam da atuação do palhaço circense, do mímico e das pantomimas.
Jogos Funambulescos	Jogos baseados no equilíbrio corporal sobre objetos diversos (arame, bolas, rola-rola, monociclo, perna-de-pau etc.), caracterizando a ação dos funambulistas de circo.
Jogos Acrobáticos	Jogos que envolvem ações motrizes acrobáticas que, por definição, consistem em ações não naturais (ou pouco naturais), diferentes do andar, caminhar, correr e sentar. Geralmente são ações complexas que exigem especial consciência e controle corporal, incluindo movimentos como rolamentos, saltos com giros e inversões, rotações em um ou mais eixos e às vezes várias destas ações combinadas.
Jogos Circenses Diversos	São jogos que diferem dos demais devido às suas características, envolvendo ações de modalidades circenses que não se enquadram nas demais categorias. Por exemplo: atirador de facas, domador, mágico, engolidor de espada, homem bala, etc.

Com base nessa tabela, podemos compreender e classificar os jogos representativos de cada grupo das atividades circenses. Ao unirmos ambas as classificações apresentadas, tanto no que se refere à “natureza” circense dos jogos, quanto à classificação CAI, desenvolvida por Parlebas (2001), a qual nos permite compreender melhor a lógica interna de cada jogo, encontramos uma grande contribuição no planejamento e ensino das atividades circenses. Através dessa associação podemos desenvolver, selecionar e planejar os jogos que utilizaremos no trabalho com as atividades circenses, de maneira que estes se

distribuíam no maior número possível de categorias circenses, segundo a classificação de Bortoleto et al. (2011), e que contemplem a maior diversidade possível de lógicas internas, explorando as possibilidades pedagógicas que estas diferentes lógicas proporcionam, segundo a classificação CAI, desenvolvida por Parlebas (2001).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Praxiologia Motriz nos traz, portanto, importantes contribuições no trabalho com as atividades circenses na escola, na medida em que, ao entendermos a lógica interna dos jogos a serem propostos podemos adequá-los ao objetivo pedagógico que buscamos atingir. Consideramos que a praxiologia motriz traz importantes contribuições no ensino das atividades circenses na escola, no que diz respeito ao desenvolvimento, seleção e planejamento dos jogos circenses; bem como, na posterior análise da adequação desses jogos com os objetivos esperados e na identificação de outras possíveis relações desencadeadas e que não foram anteriormente previstas em sua elaboração teórica. Ao relacionarmos os elementos praxiológicos aos elementos específicos de classificação circenses, podemos organizar o conteúdo pedagógico de modo que este seja o mais abrangente possível, abarcando o maior número possível de categorias circenses e situações motrizes, enriquecendo dessa forma o trabalho pedagógico com as atividades circenses.

REFERÊNCIAS

- BORTOLETO, M. A. C. *“A ginástica artística estudada a partir da ótica da praxiologia motriz: reflexões preliminares”* in RIBAS, J. F. M. (Org.) *“Jogos e Esportes: Fundamentos e reflexões da praxiologia motriz”* Editora UFSM, Santa Maria/RS, 2008.
- BORTOLETO M. A. C. *et al* *“Jogando com o Circo”* Editora Fontoura, Várzea Paulista/SP, 2011.
- BORTOLETO, M. A. C. *“Atividades Circenses: Notas sobre a pedagogia da educação corporal e estética”* Cadernos de Formação RBCE, Florianópolis/SC, v.2, n.2, p.43-55, jul. 2011.
- ONTAÑÓN T., DUPRAT, R. & BORTOLETO, M. A. C. *“Educação Física e Atividades Circenses: O estado da arte”* Revista Movimento, Porto Alegre/RS, v.18, n.02, p.149-168, abr./jun. 2012

PARLEBAS, P. *“Léxico de Praxiologia Motriz: Juegos, deporte y sociedad”* Barcelona, Editorial Paidotribo, 2001.

PRODÓCIMO, E. *et all “Jogos Circenses como Recurso Pedagógico”* in BORTOLETO M. A. C. (Org.) *“Introdução à Pedagogia da Atividades Circenses – Vol.2”* Editora Fontoura, Várzea Paulista/SP, 2010.