



**CAZÉ**, Clotildes M. J. O. **CIRCO E TRANSDISCIPLINARIDADE: A ARTE DO PALHAÇO EM AULAS DE GINÁSTICA RÍTMICA**. Salvador: Colégio Militar de Salvador. Colégio Estadual Adroaldo Ribeiro Costa; professora/ Colégio Militar de Salvador; professora. PPGAC/UFBA; Doutorado; Luiz Cláudio Cajaíba Soares.

### RESUMO

Relato de experiência de atividade educacional que propõe, a partir de pressupostos transdisciplinares, uma relação dialógica entre Arte e Educação Física. O objeto de estudo trata da apropriação de saberes circenses a partir da ludicidade implicada na corporalidade da Ginástica Rítmica, nas aulas eletivas do 6º ano do turno integral no Colégio Militar de Salvador. Aponta a criação coletiva como uma das diretrizes para desenvolver a criatividade, a criticidade, a autonomia do conhecer e do fazer no processo de aprendizagem significativa. Configura-se em um estudo e análise do projeto de práticas circenses, com foco na figura do palhaço, personagem recorrente nas memórias corporais das alunas. Pensar a transdisciplinaridade a partir da figura do palhaço significa trazer para a escola as implicações éticas, estéticas e políticas do fazer circense e a reverberação destas no imaginário das alunas que tem a possibilidade de usufruir deste saber milenar. Autores como Bortoleto, Huizinga, e Morin colaboram na argumentação teórica. Os resultados apontam que houve apropriação de conteúdos e incorporação das brincadeiras ao fazer cotidiano dos educandos nos intervalos das aulas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Circo: Palhaço: Ginástica Rítmica: Transdisciplinaridade: Ludicidade

---

### **CIRCUS AND TRANSDISCIPLINARITY: THE CLOWN ART IN RHYTHMIC GYMNASTICS CLASSES**

#### ABSTRACT

Experience report of educational activity that proposes, based on transdisciplinary assumptions, a dialogical relationship between Art and Physical Education. The object of study deals of the appropriation of circus knowledge from the playfulness implicated in the corporeality of Rhythmic Gymnastics in elective classes of the 6th year of elementary school at the Military College of Salvador. Pointing to the collective creation as a guideline for developing creativity, criticism, autonomy of knowing and doing in a process of meaningful learning. It configures a study and analysis of a project of circus practices, focusing on the clown's figure, recurring character in the students' body memories. Thinking of transdisciplinarity from clown's figure means to bring to school the ethical, aesthetic and political implications of the circus and the reverberation in the imaginary of students who have the opportunity to enjoy this ancient knowing. Authors like Bortoleto, Huizinga and Morin collaborate on theoretical argumentation. The results show that there were appropriation of content and incorporation of the activities by students to play between classes.

**KEYWORDS:** Circus: Clown: Rhythmic Gymnastics: Transdisciplinarity: Ludicity

## INTRODUÇÃO

O circo é o lugar da fantasia, da brincadeira, do risco, do desafio, do palhaço e do malabarista, mas também é um lugar de trabalho, moradia, sobrevivência; é escola onde se aprende a viver “ao vivo e a cores”. Bortoleto (2008) entende que a expansão das práticas circenses na sociedade brasileira atrai profissionais de distintas áreas; estes saberes e fazeres têm sido bastante utilizados nas áreas artísticas, educacionais, recreativas e sociais. Ao falar de circo nas aulas de Ginástica Rítmica-GR, a primeira memória acionada remete à figura do palhaço. O palhaço é o bufão, transgressor, subverte a ordem dos homens “sérios”; com ele, o riso surge, a brincadeira tem seu lugar.

Múltiplas são as leituras e possibilidades dos conhecimentos circenses serem utilizados nas aulas de Educação Física Escolar, em específico nas aulas de GR; destas, as acrobacias são as preferidas. Fazer rolamento, estrela, ficar de cabeça para baixo são as atividades que mais encantam as alunas; associá-las ao uso dos aparelhos da GR aumenta a complexidade das ações realizadas e proporciona o desenvolvimento de competências e habilidades artístico-corporais.

A GR é um esporte olímpico que possui quatro aparelhos oficiais: a bola, o arco, as maçãs e a fita. No processo educativo e em eventos não-competitivos, a corda também é utilizada; aparelhos alternativos como bolas de soprar, bolões, lenços, cocos e outras possibilidades são trabalhadas. Neste contexto, a criatividade é o que importa.

Para Lafranchi (2001), a GR é, simultaneamente, desporto e arte; em seu fazer integra o artístico ao corporal possibilitando à expressividade do praticante inserido em um contexto sócio-histórico-cultural repleto de conhecimentos acumulados por gerações.

Gaio (1996, p.87) aponta que “a Ginástica Rítmica é uma modalidade esportiva na qual o pensamento, a abstração, a lógica, a dedução e a indução são largamente utilizadas, pois os movimentos são expressões ou atos motores complexos, diferentes, variados e criativos que auxiliam na formação do sujeito”. Acrescento que na GR, a aluna vivencia sua corporalidade a partir de múltiplas experiências nas quais o movimento, os aparelhos e a música se interconectam possibilitando o conhecer.

Posicionamentos éticos, estéticos e políticos são adquiridos nesta vivência a partir das experiências lúdicas propiciadas pela relação dialógica entre Arte e Educação Física na escola. Experiências lúdicas constituídas por jogos e brincadeiras desenvolvidos no âmbito das aulas a partir dos referenciais da arte do circo e da GR em um processo transdisciplinar. Neste contexto, o fazer artístico do circo entrelaçado ao fazer da GR estão organizados para pensar o mundo e suas possibilidades, expondo um jeito de ver a sociedade que é própria de cada época, de cada momento histórico, sendo, pois produto e produtor cultural da humanidade.

Huizinga (2008; p.12/13) lembra que durante este processo “Tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E [...] a característica de se fixar imediatamente como fenômeno cultural [...] um tesouro a ser conservado pela memória.”

A contemporaneidade exige a revisão de conceitos e mudança de paradigmas das ações no ambiente escolar. Ações que possibilitam uma prática transdisciplinar na qual as fronteiras entre as áreas de conhecimento tornam-se cambiantes, fluidas, possibilitando que os territórios, sem perderem suas

especificidades, se interpenetrem e construam conhecimentos que agenciem o ser humano em sua integralidade.

Morin (2006) defende que a integralidade humana é constituída por suas partes aparentemente antagônicas; todavia, concorrentes e complementares em uma relação dialógica pautada no ser. Neste contexto, o ser humano é um sistema complexo que carrega em si, a afetividade e a racionalidade; o mito e o delírio; é simultaneamente, trabalhador e lúdico; empírico e consumista; prosaico e poético. Desta forma, a complexidade humana está ligada aos seus elementos constituintes, respeitando a singularidade e ao mesmo tempo a multiplicidade na integralidade do ser; assim é:

[...] a unidade humana que traz em si os princípios de suas múltiplas diversidades. Compreender o humano é compreender sua unidade na diversidade, sua diversidade na unidade. É preciso conceber a unidade do múltiplo, a multiplicidade do uno. (MORIN, 2006, p. 55).

Assim, a cooperação e o compartilhamento dos saberes e fazeres constitui a tessitura da complexidade humana. Neste viés, a ação transdisciplinar favorece a parceria e enriquece o ambiente escolar. A prática pedagógica participativa possibilita a transdisciplinaridade das ações educativas, pois o envolvimento da comunidade escolar auxilia na integração das diferentes áreas do conhecimento, ação necessária para a leitura e compreensão da realidade, favorece o desenvolvimento das competências e habilidades a partir da experiência e facilita a inserção do sujeito na sociedade de forma criativa, crítica, reflexiva e autônoma.

Experiência que traz em si o processo criativo como um jogo que implica em atos de imaginação como aponta Huizinga (2008), que diz respeito ao desenvolvimento integral do ser, à construção da sua singularidade, do descobrir-se criativo, crítico, autônomo; um sujeito com diferentes possibilidades de interação em um coletivo e ainda assim perceber-se como singular.

Articular o saber-fazer corporal aos conteúdos das diferentes disciplinas do universo escolar favorece a diluição de fronteiras, a interpenetração de territórios e a incorporação dos conteúdos em uma aprendizagem significativa que promove modificações no jeito de pensar o mundo dos sujeitos deste fazer coletivo baseado na ludicidade.

Ludicidade aqui entendida como um estado corporal que se transforma continuamente a partir do prazer do encontro, de estar juntos para brincar e, brincando construir conhecimento. Ideia pautada no pensamento de Luckesi (2012, p.01) quando o mesmo explica que: “o fenômeno da ludicidade foca a experiência lúdica como uma experiência interna do sujeito que a vivencia.” Huizinga entende que a qualidade lúdica da experiência é própria das ações mais elevadas; ações complexas dependentes do diálogo sensorio-motor. Ao brincar, o sujeito se oferece àquela prática independente da idade; ocorre uma entrega, o estado corporal se modifica; nada mais existe além do sujeito brincante.

Em seus escritos, Piaget (1990) aponta que o processo de conhecer e a incorporação das informações vindas do ambiente se dão a partir da atividade. É por meio da ação, da experimentação que o ser humano constrói o conhecimento. Ele sente, age, compreende e apreende aquilo no qual ele se comprometeu com o fazer. É na dialética dos estados corporais, nos ajustes

entre emoção e razão que o processo de desenvolvimento se estrutura e as trocas entre sujeito e mundo se reorganizam continuamente; é neste espaço que a cognição acontece. Neste contexto, a presença do outro é necessária para que o jogo ocorra e a troca de experiência aconteça.

Para Piaget (1990), os jogos são recursos basilares ao processo de desenvolvimento do ser humano; através deles é possível organizar a cognição e seus processos. Desta forma, ocorre a organização das relações entre o sujeito e o entorno à sua volta. Basicamente, Piaget divide os jogos em três grandes grupos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras. Durante as aulas de GR, enfatizamos os jogos de exercícios e os jogos simbólicos. A fantasia e o jogo de faz de conta deram possibilidades de recriar o personagem do palhaço e as brincadeiras a partir das memórias corporais das alunas. Aqui, a realidade não atua com intensidade, o que prevalece são os acordos estabelecidos pelo grupo; não precisa ser algo real, basta parecer.

### **CONSTRUINDO A PARTIR DA EXPERIMENTAÇÃO**

O arco, a corda e as maçãs foram os aparelhos escolhidos para construir a composição coreográfica, a música eleita trata das brincadeiras e do universo lúdico do circo. Este projeto teve como objetivos contribuir para a inclusão da prática da arte circense nas aulas de Educação Física Escolar, compreender as atividades circenses como prática da cultura corporal, aproximar os saberes e fazeres circenses como experiência lúdica nas aulas eletivas de GR no turno integral a partir da interface entre Arte e Educação Física.

Algumas ações como a avaliação processual, o constante registro das atividades realizadas durante o processo criativo e da apreensão dos conteúdos circenses, a organização coletiva das ações, a criação e manipulação de objetos circenses e também de aparelhos da GR, as relações desenvolvidas no grupo e o aprendizado sobre a instituição circo como lugar de trabalho, moradia, escola e lazer permearam o processo. Uma forma de conhecimento tecida nas interações entre arte, movimento e ludicidade.

### **CONCLUSÃO**

Ao longo do processo foi observada a apropriação de conteúdos e incorporação das brincadeiras ao fazer cotidiano. Também a mudança ocorrida no processo ensino-aprendizagem; o interesse e o prazer em participar das aulas e construir juntos a composição coreográfica. Neste contexto, a troca de experiências e o envolvimento nas atividades ocorreram de maneira consciente e desafiadora.

O palhaço e universo do circo atuaram como possibilitador de brincadeiras, construindo o conhecimento de forma lúdica, criativa, crítica, promovendo competências e habilidades, desenvolvendo a autonomia e a emancipação das inteligências em um processo de aprendizagem significativa.

Assim, trazer o circo para as aulas de GR possibilitou a incorporação de novos conhecimentos – as acrobacias e o manuseio dos aparelhos a partir da ludicidade, do prazer de fazer sem a preocupação com o “pagar mico”, pois fazer de conta que é um palhaço autoriza o “erro” por estar no jogo, aberto a incerteza e aos desvios da cena vivida na vida.

Revelar o sentido da vida e do mundo, criar condições para que a emoção e a razão atuem na construção do sujeito e sua significação em um processo co-participativo é tarefa da educação integral na qual o corpo é presença

assegurada no saber-fazer artístico-corporal. Neste contexto, a ludicidade do fazer circense e da GR na escola se agregam a esta proposta.

## REFERÊNCIAS

- BORTOLETO, Marcos (Org.). **Introdução à pedagogia das atividades circenses**. Jundiaí, SP: Fontoura Ed., 2008.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998a. 130 p. Volume 06.
- \_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998b. 114 p. Volume 07.
- CAZÉ, Clotilde; LYRIO, Tânia; SOUSA, Evelin. **Reflexões sobre a contribuição da Ginástica Rítmica no ensino fundamental**. Monografia de especialização. 88p. Londrina, PR: UNOPAR, 2003.
- DUARTE JR, João Francisco. **Fundamentos estéticos da educação**. 9 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.
- GAIO, Roberta. **Ginástica Rítmica Desportiva “Popular”**: uma proposta educacional. São Paulo, Robe: 1996.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- LAFFRANCHI, Bárbara. **Treinamento desportivo aplicado à ginástica rítmica**. Londrina: UNOPAR, 2001.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoeducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 20/08/2012.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 11 ed. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2006.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Ed, 1990.
- SANTOS, Santa Marli (Org.). **A ludicidade como ciência**. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- SANTOS, Vera Lúcia Bertoni dos. **Brincadeira e conhecimento: do faz-de-conta à representação teatral**. Porto Alegre: Mediação, 2002. (Cadernos Educação e Arte; v. 1).