

A METÁFORA NO MOVIMENTO E A ORGANIZAÇÃO DO PENSAMENTO

*Ilma Rodrigues do Amaral*¹

METÁFORA

Uma lata existe para conter algo
Mas quando o poeta diz lata,
Pode estar querendo dizer o incontível.

Uma meta existe para ser um alvo,
Mas quando o poeta diz meta
Pode estar querendo dizer incontível.

Por isso não se meta a exigir do poeta
Que determine o conteúdo em sua lata
Na lata tudo- nada cabe,
Pois ao poeta cabe fazer o incabível.

Deixe a meta do poeta, não discuta,
Deixe a sua meta fora da disputa,
Meta dentro e fora, lata absoluta.
Deixe-a simplesmente metáfora.

Gilberto Gil

Trabalhando com os conceitos

Segundo o Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa (Cunha, 1996. p: 124, 456 e 516).

Metáfora: ...tropo em que a significação natural de uma palavra é substituída por outro, em virtude de relação de semelhança subentendida.

Tropo: emprego de palavra em sentido figurado em virtude de uma comparação tácita. Etimologicamente significa: eu transporto, termo de origem grega.

Tácita: subentendido, implícito... Palavra de origem latina *tacitus*.

Jogo: palavra de origem latina: *jocus* que significa brinquedo, fogueado, divertimento, passatempo sujeito a regras.

¹ Pedagoga com formação em Psicopedagogia e Sócio-Psicomotricidade, especialista Estrutura e Funcionamento do Ensino de Primeiro e Segundo Grau e Educação Especial e Mestranda em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Brincar: significa divertir-se entreter-se, etimologicamente tem origem na língua latina: *vinculum*, laço que sofreu transformações para *vinco*, *vincru* e *vrinco* = *brincadeira* que significa ato ou efeito de brincar.

RESUMO:

Sem ter a intenção de esgotar o assunto, mas apenas ensaiar uma tentativa de contribuir para a discussão de alguns aspectos que nos parecem importantes no que concerne ao papel do jogo como metáfora da vida e o lugar do corpo no ato de aprender. Tomando como eixos a importância da linguagem no jogo simbólico por ser este a primeira possibilidade de ação na esfera cognitiva e o jogo por ser para a criança um exercício de preparação para a vida, esta aprende brincando, desenvolvendo potencialidades e superando limites facilitando, portanto, a aprendizagem sistematizada.

Palavras-chave: metáfora, jogo, linguagem, aprendizagem.

ABSTRACT:

With no intention of extinguishing the subject, but with the sole attempt to contribute to the discussion of some aspects that seem of some importance concerning the role of games as a metaphor of life and the place of the body in the act of learning. Taking as axes the importance of the language of the symbolic game because it is the first possibility of action in the cognitive sphere and the game because it is an exercise of children in the preparation for life. Children learn by playing, developing potentials and overcoming limits facilitating, therefore, systematic learning.

Key Words: metaphor, game, language, learning

INTRODUÇÃO

“A vida do homem não é o assunto do romance, sim o inexaurível armazém donde os assuntos são tirados.” Robert L. Stevenson (1850-94)

Podemos entender metáfora como sendo o emprego de palavra em sentido figurado cuja significação natural é substituída por outra em virtude da relação de semelhança subentendida.

Neste trabalho, procura-se discutir o papel-chave da metáfora na formação do corpo, construção da linguagem e do pensamento. A visão da linguagem como metáfora por ter esta uma rede de significações que se constrói dentro e entre palavras e sendo organizadora da simbolização do corpo é, portanto, parte integrante na construção do conhecimento.

Analisando a importância do jogo como a gênese da metáfora e sendo este o primeiro instrumento na aquisição do conhecimento, propõe-se o rompimento da concepção positivista de linguagem, pensamento e conhecimento presentes em nossas escolas e na formação de nossos professores. A visão da linguagem como metáfora institui um contraponto para a construção de uma educação político-estética com enfoque dinâmico-dialógico cujo interesse maior é a **emancipação**, ao contrário da visão positivista que priorizava o **controle**. Faz-se necessário resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seus processos de construção do conhecimento permitindo-lhe desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho, e da música.

Um modelo de educação que tenha uma visão de homem como ser simbólico e que se constrói nas relações sociais e culturais.

DESENVOLVIMENTO

Metáfora não é apenas uma figura de linguagem. É muito mais. Considerando ser esta a organizadora da construção da realidade, esta é constituída pela razão mediada pelo símbolo. O sujeito organiza sua vida psíquica através da simbolização das experiências na relação com o outro que, ao ser metaforizada permite o seu desenvolvimento neuropsicomotor de forma harmoniosa possibilitando sua apreensão da realidade sentida e vivida.

O homem como sujeito é capaz de interpretar o mundo a partir de seus esquemas de pensamento que são redes intrínsecas cognitivas, afetivas, conscientes e inconscientes, elaborações internas únicas constituídas dentro e a partir do contexto sociocultural e este, por sua vez, se estrutura por meio de representações simbólicas.

O homem é um ser sensível que frente ao mundo busca significação, o que torna seu pensamento dinâmico por natureza é a metáfora com suas múltiplas possibilidades de combinações que favorece a mediação entre realidade e pensamento.

O pensamento, que é metafórico em sua constituição, é formado por uma rede de relações simbólicas apropriadas culturalmente pelo sujeito a partir de seu mundo interno.

A linguagem é metafórica e quando falo de linguagem não me refiro apenas aos atos de falar e escrever, mas especialmente da comunicação corporal que é o resultado de uma constituição simbólica do corpo.

A construção da imagem inconsciente do corpo se faz pela linguagem

que o tatua transformado-o em um corpo simbólico sentido e vivido (Lacan, 1962).

O corpo é, portanto, um lugar de saber, mas tal saber é sabedoria ou loucura dependendo de que este lugar esteja ou não atravessado e fundado pela voz que o nomeia (Levin, 1995). Não havendo corte simbólico do núcleo simbiótico, com a entrada do pai na relação (posição paterna), a criança fica presa ao outro. Um corpo é dado e apresentado e de acordo com a relação maternante que poderá ou não dele apropriar-se. É através da castração simbólica que a criança se apropria de seu corpo, aceitando a entrada da lei que é estruturante do princípio de realidade: o pai com suas possibilidades de nomear e ordenar permite que a criança saia de si mesma e passe a brincar e brincando num jogo fantasioso possa construir o pensamento simbólico.

Ajuriaguerra afirma que a relação tônica não é senão as experiências do corpo e o corpo é o produto vivido destas experiências tônicas. Quando consideramos o diálogo tônico entre a mãe e seu filho, não devemos acentuar única e univocamente o aspecto tônico, mas o que dele fica em jogo no campo do desejo. Este diálogo, por assim sê-lo é imaginário, real e simbólico (Levin, 1995). Nasce aqui, o pano de fundo da construção simbólica, no desenvolvimento da linguagem e esta, segundo Vygotsky, é a estruturante do pensamento. A linguagem sistematiza as experiências diretas das crianças e por isso adquire uma função primordial no desenvolvimento cognitivo, reorganizando os processos que nele estão em andamento exercendo um papel fundamental no processo de interpretação do mundo pelo sujeito. Tal importância atribuída à linguagem no desenvolvimento das funções psicológicas e superiores é criticada por alguns estudiosos que as interpretam como uma valorização da transmissão da cultura feita unicamente pela palavra, pela explicação oral. Vygotsky, entretanto, refere-se a uma proposta de educação e desenvolvimento onde a ação do indivíduo é fundamental no desenrolar de seus próprios processos psicológicos. Essa construção está vinculada à apropriação da cultura humana através das relações sociais e educativas que ocorrem ao longo do processo de educação e ensino, através dos diferentes sistemas de representação.

A principal tarefa do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção do sistema de representação, tendo como papel principal neste processo a capacidade de jogar com a realidade. Neste sentido podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora possibilitando a construção do pensamento e a aquisição do conhecimento.

A construção da realidade que é o pensamento, é metafórica e não linear (Arbid e Hasse), ou seja, a decodificação das mensagens recebidas depende unicamente da leitura interna do sujeito sobre o objeto. Entra em jogo, neste momento, sua psique, sua cognição, sua visão de mundo, sendo estas fruto de um contexto socio-cultural.

A teoria da linguagem como metáfora, de acordo com Arbid e Hasse, está em contraposição à visão positivista, liberalista, rígida e fixa da linguagem que estanca o fluxo na vida do pensamento.

O Positivismo nos leva a um enfoque técnico linear, cujo interesse é o **controle**, modelo de organização docente usado no Brasil até o final dos anos 70. Ele se deriva da formulação de Ralph Tyler, elaborada na década de 40 nos Estados Unidos, dentro de um determinado contexto cultural, encontrando campo fértil no Brasil em virtude do contexto político de então, dando origem a uma prática pedagógica denominada pelos autores progressistas de tecnicista.

Esta nova visão propõe um modelo de linguagem como rede de significações que se constrói dentro e entre palavras. Este modelo de organização docente é dialógico cujo interesse está na **emancipação**, torna-se uma alternativa para uma prática pedagógica crítico-social.

A língua vista como instrumento é a expressão do pensamento, resultado do confronto da interação entre indivíduos mergulhados em diálogos com o mundo simbólico e cultural e permitirá segundo Abid e Hasse o pluralismo como instrumento social de crítica dinâmica que poderá abrir caminhos para mudanças.

O objetivo principal da educação é criar sujeitos que sejam capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram. Que sejam criativos, inventivos e descobridores. O segundo objetivo é formar mentes que tenham capacidade de criticar e verificar e não aceitar tudo o que lhes é oferecido.

Na realidade, ao ingressar à escola a criança se depara com um sistema de ensino que despreza a construção do conhecimento e do processo de alfabetização como leitura significativa de mundo que dicotomiza pensamento e sonho, trabalho e jogo, razão e sentimento ... e impõe um modelo de relação passiva alienante e medíocre com o mundo.

Faz-se necessário buscar uma educação político-estética que tenha como cerne a visão do homem como ser simbólico que se constrói na relação com o outro e com o meio, cuja capacidade de pensar está ligada a de sonhar, imaginar e jogar com a realidade.

A educação, nesse sentido, passa a ser um conjunto de esforços que a sociedade realiza para levar o indivíduo a se apropriar das características desta sociedade, tendo a figura do professor como mediador do processo ensino/aprendizagem cuja função social é possibilitar ao aluno o acesso ao conhecimento socialmente construído (Vygotsky).

O JOGO COMO GÊNESE DA METÁFORA

CONVITE

Poesia é brincar com palavras
Como se brinca com bola, papagaio e pião
Só que bola, papagaio e pião
De tanto brincar se gastam
Palavras não:
Quanto mais se brinca com elas
Mais novas ficam
Como a água do rio
Que é água sempre nova
Como cada dia
Que é sempre um novo dia.

José Paulo Paes

A chave para compreensão da verdadeira natureza do homem é o símbolo (Cassirer, 1977).

A linguagem do homem é essencialmente metafórica. Razão é um termo pouco adequado para abranger as formas de vida cultural do homem em toda sua riqueza e variedade. Em lugar de definir o homem como um animal racional, deveríamos defini-lo como um *animal symbolicum*. A definição de homem como ser racional acontece por um imperativo moral, fundamental.

Os desafios presentes nos dias atuais nos impelem a resgatar o caráter simbólico do homem quanto à percepção consciente, que está cada vez mais reprimida, enrijecida e massificada em uma sociedade narcísica, em que os valores pessoais se sobrepõem aos coletivos, cuja filosofia de vida é racionalista e reducionista podendo levar à alienação do próprio processo criativo e de simbolização onde a criança não tem mais espaço para viver sua infância de forma plena e enriquecedora através do jogo (brinquedo).

No desenvolvimento intelectual é evidente a transição de uma forma de agir para a outra através do jogo nos diferentes estágios do desenvolvimento, que é a imaginação em ação.

A criança precisa de tempo e espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia.

Para Vygotsky, o brinquedo é a imaginação em ação e através dele, aparece a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva, possibilitando a dimensão percepto-motora do comportamento para construir o conhecimento.

Para Piaget, também é a representação em atos pelo movimento através do jogo simbólico, a primeira possibilidade do pensamento, propriamente dito,

marcando a passagem de uma inteligência sensório-motora, baseado nos sentidos e na motricidade para uma inteligência representativa pré-operatória, mediada por símbolos subjetivos caminho para a construção da inteligência operatória mediada por signos históricos arbitrários.

Assim, na criança, a imaginação criadora surge em forma de jogo como instrumento primeiro de pensamento no enfrentamento com a realidade. O jogo sensório-motor que se transforma em jogo simbólico amplia as possibilidades de ação e compreensão do mundo. O conhecimento, antes preso no aqui e agora, ao alcance das mãos, da boca e dos olhos passa a estar presente no pensamento uma vez que é possível imaginá-lo, representá-lo com gestos, sons e palavras.

Representar é dar forma as experiências humanas significativas. O imaginário não se funde com o real; é um instrumento para a compreensão e a tomada de consciência do real.

Toda criação (pintura, escultura, música, poesia ...) é a ordenação de uma idéia, de um sentimento, expressão do diálogo entre o homem e o mundo que o rodeia, sendo este, fruto de uma elaboração única e pessoal dentro de um todo social concretizado em um espaço coletivo cultural. Em um outro aspecto, a criação se faz não só através de signos pessoais, mas também se transforma em possibilidade de comunicação entre os homens por ser impregnada de significados transmitidos.

A cultura é parte da natureza humana. Influencia e é influenciada pelo imaginar individual, interferindo na própria educação da sensibilidade, ampliando ou congelando as possibilidades. É através dessa relação dialética que a criança constrói seu pensamento transformando os processos psicológicos elementares em complexos, fazendo com que a cultura se torne parte de cada indivíduo (Vygotsky, 1984).

Na maioria das escolas as relações, atualmente, estão congeladas e o conhecimento ritualizado existindo um abismo entre o jogo metafórico e a aprendizagem.

CONCLUSÃO

Este trabalho permitiu andar pelos meandros do conhecimento, analisando diferentes teóricos como Vygotsky, Piaget, Lacan, Jerusalinsky... para uma melhor compreensão das funções da linguagem como metáfora pelo seu caráter holístico e dinâmico vista como construção e expressão do pensamento.

O olhar de psicomotricista levou a analisar os aspectos afetivos relacionais, através da psicanálise fazendo uma reflexão sobre a linguagem como significadora das sensações corporais da criança e organizadora do pensamento.

A análise da capacidade de simbolização e do jogo com a realidade e a fantasia permitiu ver o homem como um sujeito capaz de viver uma nova dimensão da realidade: universo simbólico. E através dele, interiorizar o próprio mundo. Neste processo, o mundo perde um pouco de seu caráter sensorial para transformar-se em matéria de consciência. É preciso garantir o direito da criança a uma educação em que se resgate seu processo de construção do pensamento permitindo-lhe desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música como instrumentos simbólicos para sua própria leitura de mundo.

BIBLIOGRAFIA

- AJURIAGUERRA, J.D. *Manual de psiquiatria infantil*. Buenos Aires: Masson, 1984.
- ARBID, M, Hesse, M. *The Construction of reality*. Cambridge University Press, 1987.
- CASSIRER, E, *Antropologia filosófica*. São Paulo: Mestre Jou, 1977.
- CUNHA, A.G. *Dicionário Nova Fronteira da língua portuguesa*, 2ª ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1996.
- FONSECA, V. da. *Dificuldade de Aprendizagem*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- LACAN, J. *El yo en la teoria de Freud y en la técnica psicoanalítica*. Buenos Aires.
- LEVIN, E, *A clínica psicomotora - O corpo na linguagem*, Rio de Janeiro: Vozes, 1995.
- OSTROWER, F. *Criatividade processos de criação*, Petrópolis: Vozes, 1984.
- PAES, J.P. *Poemas para brincar*. São Paulo: Ática, 1991. Paidós, 1986.
- PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança*. São Paulo: Zahar, 1975.
- VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.