

Educación y subjetividad: una contribución del psicoanálisis y del teatro para la enseñanza de la matemática.

Maniakas, Georgina Faneco, Malagutti, Pedro Luiz, Mazzi, Priscilla Araújo, Rodrigues, Marina Belíssimo y Salvador, José Antonio.

Cita:

Maniakas, Georgina Faneco, Malagutti, Pedro Luiz, Mazzi, Priscilla Araújo, Rodrigues, Marina Belíssimo y Salvador, José Antonio (2005). *Educación y subjetividad: una contribución del psicoanálisis y del teatro para la enseñanza de la matemática. XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-051/15>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ewYf/tNQ>

EDUCACIÓN Y SUBJETIVIDAD: UNA CONTRIBUCIÓN DEL PSICOANÁLISIS Y DEL TEATRO PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA

Maniakas, Georgina Faneco; Malagutti, Pedro Luiz; Mazzi, Priscilla Araújo;
Rodrigues, Marina Belissimo; Salvador, José Antonio.
Universidade Federal de São Carlos, SP, Brasil.

Resumen

Las concepciones que sostienen los profesionales en educación se estructuran, de modo general, sobre presupuestos de racionalidad técnica que excluyen la subjetividad de su metodología y didáctica. Sin embargo, la reflexión psicoanalítica nos permite percibir la existencia de un significado inconsciente en desórdenes en el dominio del aprendizaje. Antes de cualquier acción re-educativa se impone la necesidad de un trabajo que hace posible al alumno y al profesor expresar la imposibilidad que se mantiene en el "no dicho". Los juegos de improvisación, desarrollados con futuros profesores de matemáticas y utilizados en el aula con alumnos del nivel inicial han permitido abordar el proceso educativo además del contenido del programa, de la siguiente manera (1) contemplar las dimensiones subjetivas, las expresiones del inconsciente y el intercambio de mensajes entre participantes (2) detectar dificultades e identificar problemas y planear actividades, (3) reflexionar sobre la relación entre el profesor y el alumno y sobre el papel de la escuela en la sociedad contemporánea. Además de eso, los juegos proveen apoyo para enfrentar limitaciones impuestas por el medio, otorgar nuevos significados a las experiencias e identificar en las situaciones problemáticas en el aula, la repetición de padrones culturales/relacionales que revelan determinadas formas de organización comunitaria.

Palabras Clave

educación, improvisación, matemática, subjetividad

Abstract

EDUCATION AND SUBJECTIVITY: A CONTRIBUTION OF THE PSYCHOANALYSIS AND THE THEATER FOR THE EDUCATION OF MATHEMATICS

The conceptions that support the professionals in education are structured, in a general way, on presumptions of technical rationality that exclude the subjectivity of its didactic methodology. However, the psycho-analytical reflection allows us to perceive the existence of an unconscious meaning of disorders in the domain of the learning process. Before any re-educational action, there's a necessary work imposition that makes it possible, for both the student and the teacher, express the impossibility kept in that was not said. Games to improvise, developed with prospective math teachers and applied in classrooms filled by elementary education students, have allowed an approach to the educational process beyond the programmed content, in a such way (1) to contemplate subjective dimensions, the expressions of the unconscious and, to follow the circulation of messages between participants; (2) to carry detection of difficulties through, identifying problems and, planning activities; (3) reflection on the relationship between the teacher and students and, on the school's role in the contemporary society. Furthermore, the games provide support to negotiate limitations imposed by the environment, giving new meanings to experiences and identifying, in problematic situations in classrooms, the repetition of cultural/related patterns which reveal ways of determined community organization.

Key words

education, improvisation, mathematics, subjectivity

Introdução

As concepções que subsidiam os profissionais em educação estão estruturadas, de modo geral, sobre pressupostos de racionalidade técnica que supõem, a partir de uma metodologia e de uma didática, que todos os alunos aprenderão a mesma coisa ao mesmo tempo. Se fosse possível eliminar o inconsciente, seria possível conceber um processo de ensino baseado exclusivamente em aspectos didático-metodológicos. Assim, todo ruído causado pelo subjetivo seria excluído, desde que emissor e receptor se adequassem ao método proposto. Entretanto, os fenômenos educativos, em sua complexidade, nos remetem à necessidade de uma abordagem que nos permita compreender tais fenômenos sob uma perspectiva interativa e abrangente. A reflexão psicanalítica permite-nos perceber a existência de um significado inconsciente nos distúrbios espaço-temporais, que se manifestam por meio de desordens (às vezes graves) no domínio da aprendizagem. Antes, portanto, de qualquer ação re-educativa, impõe-se um trabalho que torne possível, ao sujeito, expressar a impossibilidade que se mantém no *não-dito* (Dolto, 1981).

O *não-dito* remete-nos a processos inconscientes que perpassam as relações, e refere-se tanto a aspectos relativos ao universo social como a experiências e vivências das pessoas envolvidas nessas relações. Muitas vezes, esses distúrbios acompanham uma dificuldade do sujeito em situar-se em relação ao próprio corpo e ao seu espaço vital. Uma proposta que, além do conteúdo programático, contemple as dimensões subjetivas e as expressões do inconsciente, os modos de estar no mundo e de apreender o novo na relação, remete-nos à possibilidade de contemplarmos, de fato, o processo de formação do sujeito na constituição de seu próprio saber.

Na medida em que a estruturação individual é interdependente das estruturas de ordem coletiva, a humanização de cada indivíduo se dá por meio da internalização ou introjeção do mundo social. É o outro - representante da cultura - que ao assegurar a sobrevivência biológica do bebê humano, irá conferir um sentido ao seu choro e gritos, inserindo-o, dessa maneira, no universo simbólico, o universo da palavra, ao mesmo tempo em que se torna referência necessária para a constituição de sua subjetividade. Esta primeira relação, cujos padrões encontram-se indisponíveis à memória consciente, vinculará de tal maneira o sujeito à alteridade, que este não mais poderá prescindir do outro, seja o outro um modelo, um objeto amado ou até mesmo um inimigo. Por meio de um fenômeno que Freud denominou de transferência, todo indivíduo tenderá a repetir, no presente, protótipos infantis, atribuindo inconscientemente a novos objetos características de antigos objetos relacionais. De modo geral, em nossa sociedade é o professor quem torna-se o primeiro depositário extra-familiar da transferência da autoridade parental (ou da falta dela) para a criança. Portanto, somente se tomarmos a própria interação como objeto, é que poderemos promover mudanças significativas no próprio jogo dessas interações. Contrapondo-se à imobilidade do sistema escolar tradicional e à distorção do verbo *educar*, termo que em sua origem latina significa nutrir, alimentar, e remete para o sentido de fazer crescer, desenvolver, caracterizando uma mudança de estado, diversos educadores -entre os quais destaca-se Paulo Freire-, enfatizam a importância da interação social para a compreensão dos fenômenos humanos,

especialmente aqueles implicados na educação, cujo eixo se dá sobre a relação ensinar-aprender.

Assim sendo, entendemos que muito além da sobreposição de desejos e expectativas dos que sabem sobre os que não sabem, qualquer ação educativa que se pretenda efetiva deve (1) considerar, na relação que se estabelece entre professor e aluno, a vida afetiva de cada criança, suas inseguranças e medos, (2) constituir-se em facilitador para o desejo de aprender da criança, e (3) auxiliar a criança a compreender a realidade que a cerca, para que a mesma possa se localizar de forma criativa no processo de construção de seu próprio saber.

Os jogos de improvisação

No sentido de desenvolver um instrumento simples, que permitisse contemplar o processo educativo de modo abrangente e interativo, encontramos na improvisação cênica um instrumento acessível, capaz de propiciar o enriquecimento dos meios de expressão do indivíduo e do grupo, além de possibilitar aos participantes uma maior percepção de si mesmos, amplificando sua capacidade de sentir e expressar-se.

Com base nas propostas do dramaturgo brasileiro Augusto Boal, para quem o fenômeno teatral se concentra na co-autoria ator-público e possibilita a transposição da eficácia de uma ação fictícia para uma situação real, diversos foram os jogos e exercícios de improvisação cênica utilizados pelos autores na disciplina Instrumentação para o Ensino de Matemática (Departamento de Matemática/UFSCar) e com estudantes do ensino público fundamental da cidade de São Carlos, SP, Brasil. A título de ilustração, descrevemos, a seguir, alguns deles.

(a)-Apresentação

Objetivo: apresentação não rotineira dos participantes, integração entre os mesmos e questionamento dos papéis sociais atribuídos a cada um. Descrição: o orientador solicita a cada participante que escreva seu nome em um pedaço de papel. Em seguida, os papéis são recolhidos, embaralhados e distribuídos aleatoriamente aos participantes. O orientador solicita a cada um que escreva uma característica referente à pessoa que lhe foi sorteada. Após recolher novamente todos os papéis, o orientador lê em voz alta o nome e característica atribuída a cada pessoa. Segue-se uma discussão entre o participante e o grupo com base na característica a ele atribuída.

(b) - Aquecimento

Objetivo: desinibir-se perante os demais participantes do grupo. Descrição: o orientador pede aos participantes que comecem a andar livremente pela sala, com passos rápidos, procurando preencher todos os espaços vazios do ambiente. A seguir, os participantes devem seguir instruções aleatórias; por exemplo, quando o orientador disser “um”, os participantes devem movimentar-se como se estivessem atirando para cima, produzindo um ruído característico; ao dizer “dois”, os participantes devem “espirrar”; ao dizer “três”, os participantes devem saltar, verbalizando um ruído específico. À palavra “vermelho”, por exemplo, poderá ser associado um movimento de separação; ao ser pronunciada pelo orientador, sinalizará ao grupo que seus membros devem separar-se ao máximo, enquanto a palavra “azul” poderá ser associada ao agrupamento, sinalizando aos participantes para que fiquem o mais próximo possível uns dos outros. O som das palmas do orientador poderá sinalizar que o grupo deve colocar-se em posição vertical ou horizontal. As instruções não têm uma ordem específica; são embaralhadas durante o desenvolvimento do jogo.

(c)- Dinâmica do barbante

Objetivo: integração e solução de problemas em grupo. Descrição: os participantes formam um círculo. Em seguida, um dos participantes deve atirar um barbante a outro membro do círculo, dizendo seu próprio nome e a característica que lhe

foi atribuída na atividade *Apresentação* (e com a qual se identificou). Todos os participantes fazem o mesmo, até que estejam entrelaçados por um nó de barbante. Para desfazer o nó, deve-se retornar pelo caminho inverso, de modo que o último participante comece a atirar o barbante para aquele que, anteriormente, o atirou em sua direção, dizendo seu nome e sua característica.

(d) - Busca através do olhar

Objetivo: buscar as palavras do outro através do olhar; transmitir seus sentimentos; experimentar a sensação de ser ou não escolhido por cada um dos integrantes do grupo. Descrição: o orientador divide o grupo em subgrupos, formando pequenos círculos. Um dos participantes posiciona-se no centro da roda e sustenta o olhar na direção de cada membro do círculo, escolhendo, por fim, um dos olhares e abraçando o sujeito escolhido. O orientador coordena o tempo, de modo que todos os participantes possam experimentar o centro da roda, e que entre um participante e outro sigam-se alguns segundos de concentração.

(e) - Espelho do futuro

Objetivo: estimular a imaginação e a interpretação através de mímica. Descrição: o orientador pede para que cada participante feche os olhos e imagine-se daqui há 20 anos. Formam-se duas filas, na qual os participantes posicionam-se face a face. O orientador pede para que cada fila represente mimicamente para sua dupla o que projetou para o seu futuro. Ao final, segue-se uma reflexão sobre o projeto de cada um.

(f) - Jogo do publicitário

Objetivo: estimular a criatividade e a cooperação entre os membros do grupo. Descrição: formam-se dois ou mais grupos em uma sala de aula. Cada grupo deverá criar um produto ou serviço inédito no mercado, apresentando-o ao restante da sala e utilizando sua criatividade para “vender” o produto ou serviço. Ao final da atividade, toda a sala avalia as estratégias utilizadas por cada grupo, identificando os papéis sociais que foram reproduzidos no decorrer da atividade (por exemplo, um dos grupos, cuja idéia se destacava pela inovação, não pôde desenvolver estratégias vencedoras devido à ação de um “sabotador”, cujo interesse era se destacar individualmente em detrimento dos demais membros do grupo).

(g) - Improvisação de situações-problema

Objetivo: encenar uma situação-problema em sala de aula e levantar possíveis soluções. Descrição: a partir do levantamento de dificuldades (realizado em duas etapas: 1a em pequenos grupos, 2a com o grupo todo), o orientador introduz a encenação de uma situação-problema. A cena é improvisada pelos próprios alunos. O papel do orientador é o de sustentar a cena e organizar a entrada de mais voluntários. Na medida em que a improvisação desenrola-se espontaneamente, o orientador permanece em cena apenas como facilitador. Como exemplos de situações-problema podemos citar: cena 1- o ambiente é uma sala de aula, onde o professor propõe uma tarefa e os alunos não demonstram interesse algum em realizá-la; cena 2 - o ambiente é uma sala de aula, com a qual um professor substituto está entrando em contato pela primeira vez. Os alunos o desafiam e o desrespeitam.

(h) - Troca de papéis

Objetivo: levar cada aluno a encenar o papel de professor. Descrição: a encenação se centrará na troca de papel entre aluno e professor. O orientador deverá permanecer como facilitador da discussão e da reflexão que seguem a atividade.

Resultados e conclusão

As experiências cotidianas nunca cessam de proporcionar situações que demandam escolhas e posicionamento em

relação a condutas e valores, tanto pessoais como alheios. A ordem social, sob a qual vivemos, só pode ser entendida em relação aos referenciais culturais que a produziram; assim, ao possibilitar aos sujeitos acessarem o *cenário* no qual percebem-se como atores sociais, os jogos de improvisação também possibilitam negociar limitações impostas pelo meio social e fornecer subsídios para o sujeito re-significar experiências, tanto individuais como as compartilhadas pelo grupo.

O desenvolvimento interativo de atividades de improvisação cênica em cursos de formação de professores de matemática, e diretamente em sala de aula, com estudantes do ensino fundamental, permite-nos utilizar os jogos como ferramenta auxiliar para: (1) planejar e desenvolver intervenções educativas a partir de dificuldades apresentadas pelos professores e alunos, de modo a tornar o ensino mais prazeroso; (2) explorar a expressividade nas emissões e recepções de mensagens entre os membros do grupo; (3) possibilitar aos sujeitos envolvidos acompanhar o incessante movimento de diálogo entre os símbolos de sua própria cultura, para que se descubram sujeitos além dos papéis sociais com os quais tem se identificado; (4) refletir sobre a relação professor-aluno e sobre o papel da escola na sociedade contemporânea.

Além disso, os jogos de improvisação constituem ferramentas válidas para a realização de diagnóstico dentro da área de atuação e abrangência do projeto, na medida em que permitem identificar, nas situações-problema em sala de aula, a repetição de padrões culturais/relacionais reveladores de determinadas formas de organização comunitária, para as quais a escola, da maneira como está estruturada, carece de significado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOAL, Augusto. *200 exercícios e jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1989.
- CHACRA, Sandra. *Natureza e sentido da improvisação teatral*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1983.
- FREUD, Sigmund. *Obras Completas de Sigmund Freud*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1988.
- MANNONI, Maud. *A primeira entrevista em psicanálise; prefácio de Françoise Dolto*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1981.
- MARTINS, João Batista. *Abordagem multirreferencial: contribuições epistemológicas e metodológicas para o estudo dos fenômenos educativos. Tese de Doutorado*. São Carlos: UFSCar, 2000.
- YOUNG-EISENDRATH, Polly & DAWSON, Terence. *Manual de Cambridge para estudos junguianos*. Porto Alegre: ArteMed Editora, 2002.