



# COGNITIO

Revista de Filosofia  
Centro de Estudos de Pragmatismo

São Paulo, v. 25, n. 1, p. 1-6, jan.-dez. 2024  
e-ISSN: 2316-5278

 <https://doi.org/10.23925/2316-5278.2024v25i1:e67349>

## RESENHA | BOOK REVIEW

### GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *Semiótica dos jogos infantis*. João Pessoa: Ed. Universitária da UFPB, 2015.

**Leys Eduardo dos Santos Soares\***  
leyseduardo@hotmail.com

**Rodrigo Wanderley de Sousa-Cruz\*\***  
rodrigousacruz@gmail.com

**José Everaldo dos Santos Neto\*\*\***  
neto.hot107@hotmail.com

**Resumo:** Em sua obra *Semiótica dos Jogos Infantis*, Pierre Normando Gomes-da-Silva situa o movimento humano e, por conseguinte, a Educação Física, no campo da linguagem, especificamente das semióticas (francesa, americana e russa). Apresenta um arcabouço teórico e desenhos de análise semiótica que permitem visualizar e acompanhar a produção de sentido ou a semiose que transcorre em diferentes jogos infantis. O sujeito da aprendizagem foi tomado como configuração signica das experiências vividas, denominando-as *corporeidades*. O movimento como signo motor é descrito como ocorrências comunicativas, *situações de movimento*, que produzem uma ambiência afetiva, temporalidade em que se realizam as aprendizagens, produzindo efeitos de interpretação nos participantes, alterando as configurações existenciais.

**Palavras-chave:** Educação Física. Pedagogia da Corporeidade. Semiótica.

**Abstract:** In his book *Semiotics of Children's Games*, Pierre Normando Gomes-da-Silva places human movement and, consequently, Physical Education, in the field of language, specifically semiotics (French, American and Russian). He presents a theoretical framework and semiotic analysis designs that allow us to visualize and follow the production of meaning or semiosis that takes place in different children's games. The subject of learning was taken as the sign configuration of lived experiences, naming it corporeality. Movement as a motor sign is described as communicative occurrences, situations of movement which produce an affective ambience, temporality in which learning takes place, producing effects of interpretation in the participants, changing existential configurations.

**Keywords:** Pedagogy of Corporeality. Physical Education. Semiotics.

**Recebido em:** 29/06/2024.

**Aprovado em:** 08/08/2024.

**Publicado em:** 17/09/2024.

O livro *Semiótica dos Jogos Infantis*, de autoria de Pierre Normando Gomes-da-Silva, consiste em uma obra que toma os fundamentos da semiótica, a ciência dos signos, como base de compreensão e interpretação da Educação Física, num trabalho pioneiro na área. Ratifica o lugar da Educação Física como linguagem, mas a especifica pelo prisma da semiose. Assim, oferece à área conceituações e procedimentos de observação, intervenção e pesquisa analítica que podem ajudar discentes, docentes, pesquisadores e treinadores na efetiva compreensão do jogo como uma codificação do movimento humano, que produz um ambiente comunicativo específico, *zona de corporeidade*, em que cada participante percebe e traduz as informações do meio, agindo e interpretando se a resposta foi coerente com as demandas circunstanciais.

O trabalho em questão é uma coletânea de ensaios e pesquisas que descreve a Pedagogia da Corporeidade (PC) como um método eficaz de ensino e de pesquisa para a Educação Física. Uma teorização que foi originada no final dos anos 1990 (Gomes-da-Silva, 1998) e início



Artigo está licenciado sob forma de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

1 Universidade Federal da Paraíba.

2 Universidade Federal da Paraíba.

3 Universidade Federal da Paraíba.

dos anos 2000 (Gomes-da-Silva, 2001, 2003), e vem sendo multiplicada pelo Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade – GEPEC/UFPB/CNPq – desde 2006.

Este livro se aprofunda numa das bases teóricas da PC, que é a semiótica, dentre a psicanálise e o existencialismo. O autor dialoga com as formulações de Charles Sanders Peirce (semiótica americana), Roland Barthes (semiótica francesa) e Iúri Lotman (semiótica russa), com fins didáticos e analíticos para a Educação Física, na especificidade dos jogos analisados.

Esta coletânea de pesquisas do próprio autor está organizada em três partes e dois horizontes, das quais, a primeira corresponde ao desenvolvimento dos principais conceitos desta teorização (corporeidade, jogo, semiótica), enquanto as duas outras estão destinadas à apresentação do horizonte apreciativo do jogo: são pesquisas com uso das semióticas americana e europeia. Essas pesquisas oferecem uma ferramenta eficaz para interpretar as significações do jogo. Elegem algumas situações de movimento, aquelas principais do jogo, e passam a tratar da movimentação dos jogadores comunicando-se consigo, com o meio ambiente e com os outros.

No *Horizonte Conceitual*, parte I do livro, trata-se do conceito de corporeidade. Para além da compreensão fenomenológica de sujeito perceptivo ou mente encarnada, tematiza a corporeidade como tangibilidade, força de entrelaçamento entre natureza e cultura, biodinâmica e cardiometabólica com sócio-histórica e ambiental, na qual emoção, mobilidade e cognição delineiam um hábito, uma forma de interação, um perfil de conduta no mundo.

A corporeidade diz respeito ao modo habitual do ser de habitar o tempo. Trata-se de uma forma existencial, uma tendência de interação, seja pessoal ou comunitária, já que para o autor há um contínuo entre elas. A corporeidade, em seu viés existencial, é o *ser-com* heideggeriano, passando por contínuas transformações ao longo do tempo, mas tendente ao não-autêntico. Num viés mais semiótico, a ontologia da corporeidade é um nível de interpretação dependente das experiências vividas por cada pessoa, ou, por consequência, do seu grupo social. O modo habitual de interagir com o mundo pode ser alterado conforme as semioses vividas, processo denominado modelização.

Com base nesse pressuposto de um sujeito exposto às experiências sensorio-motoras e suas derivadas interpretações, desenvolve uma pedagogia, propondo métodos e programas de ensino-aprendizagem-treinamento que ampliam as corporeidades dos sujeitos, reconfigurando-se, reinventando a si mesmo e ao entorno. Neste sentido, a Educação Física é direcionada como um componente curricular e campo de conhecimentos e práticas, que favorece situações de movimento no jogo capazes de ampliar as formas de interação consigo e com o mundo. A expansão do conhecimento, que é resultante da interpretação, possibilita o refazimento de “crenças” sensorio-motoras, de táticas ineficazes, com seus decorrentes modos de pensar e agir reducionistas, objetivando a constituição de novos hábitos de existir, de interagir, e de interpretar a si e ao entorno.

Gomes-da-Silva (2015) conceitua zona de corporeidade (ZC) como o ambiente afetivo, decorrente e correspondente ao que ocorre nas situações de movimento (SM). Toda movimentação realizada pode ou não gerar uma zona que melhora a eficiência da comunicação; como numa conversa, cujo ambiente comunicativo é favorável para o diálogo fluir. Assim, ilustra com as movimentações de interação entre educador e educandos durante a aula de Educação Física, que pode gerar um ambiente de envolvimento e investimento afetivo dos participantes em prol da aula. É nessa zona de corporeidade, quando favorável, que o comportamento de cada participante e/ou do grupo vai sendo reconfigurado, mesmo que em pequenos ajustes, nas novas formas de percepção, coordenada de ação e interpretação. Nesse sentido, trata de melhorar as aulas de Educação Física, melhor qualificando as interações nas situações de movimento propostas na aula. É a qualidade das interações que influenciará na qualidade da zona de corporeidade, que por sua vez, poderá resultar em expansões de conhecimento e de autoconhecimento.

De acordo com o autor, é na zona de corporeidade que se processará as aprendizagens. O professor propõe as situações de movimento, mas a zona é autogerada, de acordo com o grau de envolvimento,

e é nela que ocorrerá as afetações, marcando os sujeitos participantes, produzindo experiências de movimento. E, estas experiências, quando interpretadas, geram o conhecimento, seja do movimento, do meio socioambiental do jogo, ou de si mesmo, quando relaciona a singularidade do vivido com a generalidade das formulações. Esse processo de aprender, configurando a corporeidade do sujeito, é descrito como um processo de modelização, em que ocorre um duplo de semiose: a modelação, que se refere às alterações observáveis da conduta e da forma corporal, e a modulação, que se refere ao interpretante energético desta configuração, alterando os sentimentos e pensamentos dos sujeitos. As modelagens referem-se às impressões que as repetidas SM, com suas respectivas ZC, imprimiram nos corpos em movimento, observável na qualidade do movimento e/ou da massa corporal, por exemplo. E as modulações referem-se à regulação da frequência de intensidades, dos disparos emocionais, do ritmo da respiração, dos sentimentos e pensamentos provocados.

Para além de descrever o aprender como processo de modelização do corpo e da mente em movimento, também sugere que há, pelo menos, dois tipos gerais, resultantes da modelização. Desconsiderando os que se mantiveram indiferentes ao processo, há duas tendências que foram tipificadas em Atiramento e Poetante, como dois modos ideais de interagir e agir nas circunstâncias. O primeiro, mais atirado, impulsivo, desatento a si mesmo e sem o hábito de interpretação. O segundo, mais inventivo, autoral, mais consciente de suas tendências e preferências e dado à interpretação das ocorrências. São tipos gerais, comunicantes entre si, com infinitas variações entre ambos.

A partir dessa discussão epistemológica de base, o autor conduz-nos a compreender o objetivo da aula de Educação Física pelo enriquecimento de informações nas situações de movimento dos jogos, que resultem na multiplicação dos signos, portanto, nas ampliações de percepção-ação e interpretação. Esses pressupostos são aprofundados nas partes seguintes, quando se analisam as situações de movimento em diferentes jogos como viva profusão de signos.

Assim, Gomes-da-Silva (2015) substancia tratar a Educação Física pelo campo da linguagem, quando o movimento é compreendido como signo, produzindo informação, favorecendo possibilidades de interação, de aprender e conhecer na circunstância educativa. De tal modo, os textos que compõem as partes seguintes do livro contribuem à área da Educação Física pela apresentação de diferentes possibilidades de observar, descrever, documentar e interpretar as situações de movimento como linguagem, multiplicação de signos.

As partes II e III do livro referem-se ao Horizonte apreciativo do jogo, sendo a primeira com três capítulos e a segunda com dois. A parte II é composta por análises de jogos a partir da semiótica americana (Charles Sanders Peirce, 1839-1914). A parte III, igualmente composta por análises de jogos, a partir da semiótica francesa (Roland Barthes, 1915-1980), e da semiótica russa (Íuri Lotman, 1922-1993). A semiótica americana investiga a vida dos signos, trata-se de uma arquitetura teórica de análise, comunicação e interpretação de todas as possibilidades de signos que constituem o mundo físico e cultural. Os signos designam um processo de mediação da realidade envolvendo contínua capacidade de crescimento das formas de conhecimento. Isso porque, para Peirce, o signo é o elemento básico do ato de conhecer, o signo conduz à ação de pensar, o pensamento se desenvolve por intermédio de signos, cuja função é formar novos signos mais eficientes e evoluídos.

Nesta parte II do livro, Gomes-da-Silva (2015) analisa a face simbólica e indicial do jogo a partir de caixas de brinquedos de diferentes crianças, ressaltando o que chama de pulsão lúdica. Outro capítulo analisa o jogo da bola de gude, descrevendo suas qualidades, singularidades e generalidades. O terceiro analisa comparativamente a indexicalidade dos jogos de roleta em cassinos, e jogos dos bebês nos berços. Os espaços, tempos, jogadores, implementos e jogadas são analisados em suas territorializações, emoções e hábitos motores e cognitivos.

A partir desses capítulos, fica plausível como compreender, por exemplo, em que medida as situações de movimento são capazes de gerar efeitos nos jogadores, em termos emocionais, energéticos

e lógicos. As situações de movimento contribuem para que determinado jogo seja capaz de impactar a experiência dos indivíduos com novas interpretações da realidade, gestando sensibilizações, conflitos de conhecimentos e generalizações do aprendizado. Por conseguinte, os efeitos gerados pelas SM nos jogos possibilitam aos participantes duvidarem das antigas “crenças” ou hábitos motores, pela constituição de novas situações que requerem novas formas de interação e ação nas circunstâncias.

Na última parte do livro, o autor apresenta dois capítulos, também resultados de investigação semiótica, desta feita, embasados na semiótica de tradição europeia (francesa e russa). No primeiro, analisa o jogo de dar susto e a aprendizagem da convivência, tematizando a comunicação e significação deste jogo. Utiliza o método dos níveis de sentido como operador de colocar várias instâncias de descrição numa perspectiva integrativa de narrativa ou escritura. O outro capítulo analisa três jogos, um de saltar degraus, na primeira infância, outros sobre o banho de mar e o saltar de plataformas em rios, de crianças quase adolescentes. Estes jogos foram analisados como textos culturais ou semiosferas, sistema de produção e transmissão do fluxo de signos, portanto, foi descrito como os dialogismos se desenvolveram em cada uma das situações de movimento analisadas.

Estes cinco capítulos constituem, pela primeira vez na Educação Física, uma proposição de método de pesquisa do movimento com base semiótica, que estabelece uma continuidade entre os aspectos biodinâmico, psicanalítico e sociocultural. São cinco capítulos em que estão delineados os procedimentos de três desenhos metodológicos do que ficou conhecido como métodos semióticos: escritural, dialógico e pragmático (Gomes-da-Silva, 2016). O escritural e o dialógico, com arcabouços francês e russo, respectivamente; e o pragmático, baseado na semiótica americana. Por estes métodos, as movimentações táticas, as ações e reações, as aprendizagens e os conhecimentos foram descritos como produções sgnicas do crescimento da cultura do jogo. Sendo assim, este livro é um convite a entrarmos, como docentes e pesquisadores, no entrecruzamento dos movimentos no espaço-tempo do jogo como produção de linguagem. Assim, nos chamando a atenção para as minúcias gestuais, espaciais e sonoras, tomadas como significantes que geram significados e significâncias.

O autor nos provoca a despertar mais atenção e abertura para com as brincadeiras vividas pelos nossos educandos ou propostas por nós mesmos, porque nelas estão implicados o ensinar da convivência humana, a reafirmação ou modificação de hábitos, e a ampliação de valores, desejos e afetos. Atenção à corporeidade dos aprendentes é o convite do autor, elevando o movimentar-se como atualização cultural e memória coletiva, que armazena informações ao passo que é traduzida e recriada pelos contínuos processos de significação em sociedade.

O autor descreveu, em seus estudos, a ação da criança como transgressora em seu ambiente de interação. O seu agir em resposta às provocações do mundo são movimentos que possibilitam à criança desfrutar da situação, conhecer e descobrir-se nas possibilidades da circunstância. Os capítulos revelam a movimentação da criança como evolução da inteligência, criando memória, recriando a cultura.

A obra faz-nos compreender, pelas análises semióticas, como o ser humano é um sistema vivo, produto de uma interação com o ambiente natural e cultural. E, quanto mais complexo for o sistema do jogo, maior a exigência de interação, favorecendo a criação de uma cultura do jogo, um código lúdico de interação. Ao examinar as crianças brincando, o autor notou que elas haviam mapeado os dados do ambiente e se adaptado a este, e que ao realizarem suas movimentações, elas estavam impondo suas necessidades de vida, desfrutando e integrando-se ao ambiente.

Diante das informações aqui brevemente comentadas, consideramos que a referida obra tem méritos de inovações para o campo didático e analítico da Educação Física, em especial, ou para as outras áreas que tematizam o jogo. O livro realça a relevância da Pedagogia da Corporeidade por embasar-se na semiótica, oferecendo uma compreensão inovadora para atuar com o movimento humano como linguagem.

A obra dialoga com os autores clássicos, cujas concepções e contribuições ainda são pouco ou nada exploradas na Educação Física. Além do mais, é primorosa a articulação e aprofundamento que

Gomes-da-Silva (2003, 2015, 2016) realiza nas proposições de Peirce, Barthes e Lotman para pensar as situações de movimento nos jogos com seus fluxos de informação e conhecimento.

O diálogo com essas escolas semióticas fez da PC um método semiótico da Educação Física, por onde as situações de movimento nos jogos foram eleitas como pivôs da aprendizagem e centros do conhecimento de si e do entorno sociocultural e ambiental. Cada um dos capítulos que compõem este livro nos inspira a pensar o potencial e capacidade do jogo (especialmente, os jogos infantis), em produzir conhecimento e alterar as relações do participante consigo e com o outro.

Sendo assim, propõe a Pedagogia da Corporeidade o jogo semiotizado como caminho metodológico para reconfigurar corporeidades e civilidades. De modo que este livro se torna uma referência importante para os que trabalham com crianças, e para os profissionais do jogo (pedagogos, treinadores, terapeutas, promotores culturais, animadores), porque sinaliza o caminho de tratar o jogo pedagogicamente, interpretando suas linguagens e seus efeitos nos processos de modelização do ser-com (corporeidade), em seu modo de agir no mundo.

## Referências

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *Cultura corporal burguesa: história e sistematização pedagógica*. 1998. 303f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 1998.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *Educação física pela Pedagogia da corporeidade: um convite ao brincar*. Curitiba: CRV, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade*. 2003. 350f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2003.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Por uma ontologia do movimento comunicativo. In: GUEDES, Onacir Carneiro (Org.). *Atividade física e esportes: contextos e perspectivas evolutivas*. João Pessoa: UNIPÊ, 2001. p. 47-65.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *Semiótica dos jogos infantis*. João Pessoa: Ed. Universitária da UFPB, 2015.



# COGNITIO

Revista de Filosofia  
Centro de Estudos de Pragmatismo

São Paulo, v. 25, n. 1, p. 1-6, jan.-dez. 2024  
e-ISSN: 2316-5278

 <https://doi.org/10.23925/2316-5278.2024v25i1:e67349>