

---

## O ESPAÇO DO LÚDICO, DO JOGO E DA DANÇA NA ESCOLA, UMA PROPOSTA DE FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

*Ester Rosa Rocha*<sup>1</sup>; *Leisi Fernanda Moya*<sup>2</sup>; *Nadia Rocha Veriguine*<sup>3</sup>; *Andrea Cristina Gomes Monteiro*<sup>4</sup>

### RESUMO

A formação docente é debatida por vários autores ligados à educação, como Nóvoa (1995 1997); Gómez (1997); Pimenta (2000), entre esses autores existe uma consonância no que tange a necessidade de formação continuada aos professores. No intuito de contribuir com o processo de formação continuada dos professores de nossa região, oferecemos um curso de formação continuada interdisciplinar no qual professores de diferentes áreas de conhecimento contribuem com os saberes específicos, na discussão e vivência de temáticas que possibilitarão um maior conhecimento acerca de estratégias didáticas que envolvam o jogo, a dança e a brincadeira no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem. Lúdico. Dança.

### INTRODUÇÃO

A sociedade do século XX e XXI tem exigido que os profissionais sejam mais capacitados; que estejam preparados para o exercício de uma profissão; que saibam lidar com as pessoas; tenham versatilidade; criatividade; equilíbrio e saibam inovar. Diante destas exigências, um novo processo de formação profissional vem sendo desenvolvido, mesmo que timidamente, por meio de uma revisão e adequação do já existente, para que, assim, seja possível atender às necessidades do atual mundo do trabalho (Kullock, 2000). Esse projeto de extensão, relatado nesse artigo, teve início em 2011, por meio de um programa interno do Instituto Federal Catarinense - Campus Camboriú (IFC - CC), de incentivo a pesquisa e a projetos de extensão elaborados por alunos do ensino técnico integrado, sob orientação do corpo docente.

Um dos objetivos do projeto é exaltar o papel da extensão nos Institutos Federais e demais entidades de ensino, por tanto, o que procuramos possibilitar com esse projeto é a interligação das atividades de ensino e pesquisa às demandas da sociedade, aplicando-se à comunidade interna e, sobre tudo, externa do campus. Dessa maneira, contribuir, por meio das atividades de extensão, com uma das demandas observadas na comunidade local, ou seja, a formação continuada de professores.

Por tanto, a justificativa do projeto "O espaço do lúdico, do jogo e da dança na escola, uma proposta de formação continuada de professores" está em possibilitar essa ponte entre o conhecimento cultural e historicamente construído e a sociedade, abrindo às portas do IFC-CC a comunidade local da região e estendendo práticas educativas a professores da rede municipal de ensino.

---

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia, Instituto Federal Catarinense, Campus Camboriú. E-mail: teka712@gmail.com.

<sup>2</sup>Mestre em Educação, UEL; professora do Instituto Federal Catarinense, Campus Camboriú. E-mail: lasinha2@gmail.com.

<sup>3</sup>Mestre em Psicologia pela UfSC, professora do Instituto Federal Catarinense, Campus Camboriú. E-mail: nadia@ifc-camboriu.edu.br.

<sup>4</sup>Especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Estrangeira professora do Instituto Federal Catarinense, Campus Camboriú. E-mail: jve3043@bol.com.br.

A questão problema que norteia o projeto é: "como tornar o processo ensino-aprendizagem mais lúdico e significativo para os alunos?". Uma das respostas que encontramos essa problemática foi a de contribuir com o processo de formação de professores e de compartilhar nossas experiências e conhecimentos pessoais sobre a dança, os jogos, o lúdico e o processo de ensino-aprendizagem, visando estratégias e meios para um avanço qualitativo no processo de ensino-aprendizagem.

Nossa pesquisa utiliza como metodologia a revisão de literatura sobre o assunto e também a inserção na comunidade, por meio das atividades realizadas com a população local. Além disso, conta com a participação destes na construção do saber, por meio das impressões e relatos feitos, o que caracteriza a mesma como uma pesquisa-ação. Portanto, contamos com a contribuição direta dos participantes do projeto para realizarmos nossa proposta que se encontra em andamento.

O eixo norteador do projeto é a relação entre o lúdico e o processo de ensino-aprendizagem, compreendendo o lúdico não como um contraponto a seriedade, ou ao que culturalmente se denomina como sério e sim como facilitador do aprendizado. Por meio da atividade lúdica o aluno poderá aprender de uma maneira agradável, compreendendo que toda a atividade lúdica pode ser um meio de expressão que possibilita a aprendizagem das coisas e do mundo. Teixeira (1995) afirma:

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de desenvolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. (p.23)

Ainda segundo Teixeira (1995), em consequência da atmosfera de prazer que está envolta a ludicidade, esta tem o poder de focar os esforços do indivíduo para a execução do seu objetivo. Essas atividades requerem um esforço espontâneo. O autor também afirma que as atividades lúdicas trabalham as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando assim o pensamento. Teixeira coloca que a atividade lúdica também estimula o físico e afetivo do indivíduo, desenvolvendo assim o ser por completo.

Compreendendo a importância do jogo e a estreita relação deste com o lúdico, entendemos que o jogo pode ser definido como uma estratégia de ensino muito eficaz, pelo fato deste contribuir com o processo de interação social, com a nossa capacidade de desenvolvimento cognitivo, afetivo e de nossa motricidade, de modo lúdico e prazeroso.

De acordo com Oliveira (2009, p. 17), o jogo contribui com a aprendizagem uma vez que o mesmo "representa uma prática significativa, pois oferece flexibilidade, desafio e exigência de raciocínio", o que nos possibilita inferir que o jogo é importante no processo ensino-aprendizagem.

O estudioso Alain corrobora com Oliveira e desde a década de 50 já defende o emprego do jogo como estratégia de ensino nas escolas. O autor justifica sua defesa pautado na ideia de que "o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas" (ALAIN, 1957, p.19 apud KHISHIMOTO, 1994, p. 21). O autor defende ainda que o jogo pode ser uma atividade ausente de pressão e

avaliação, no qual é possível se criar um clima mais favorável à investigação e à busca de respostas, sem causar constrangimentos diante dos erros.

Diante de todo o exposto, defendemos a presença do jogo e do lúdico nas salas de aulas, no entanto, concordamos com a afirmação de Khishimoto (1994), quando a mesma afirma que o jogo não é algo inato ao ser humano e sim algo que faz parte de uma construção social. Ou seja, não nascemos sabendo jogar, precisamos aprender, da mesma maneira que o professor não nasce professor, precisa aprender e esse aprender implica também no aprender a jogar e saber utilizar o jogo e o lúdico como uma das estratégias de ensino.

Vale ressaltar que o jogo aplicado à educação deve buscar um equilíbrio entre a função lúdica de propiciar diversão e a função pedagógica de promover aprendizagem. Uma função não pode ser supervalorizada em detrimento da outra. Se o prazer é privilegiado pode-se perder de vista o objetivo proposto. Da mesma maneira, se a função educativa é prioridade, o jogo torna-se apenas mais uma ferramenta de trabalho do educador e não uma atividade rica de emoções e significados (KISHIMOTO, 1994).

No campo teórico da Psicologia, um dos autores que contribuiu significativamente com estudos sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança foi Vygotsky. Para esse autor, a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal, estimulando a criança a aprender conhecimentos e habilidades que ainda não domina sozinha, mas que é capaz de exercer com a ajuda de outra pessoa mais capacitada.

No brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VIGOTSKI, 2007, p. 122).

A atividade lúdica provoca importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança, preparando-a cognitivamente para a próxima etapa de seu desenvolvimento. A criança pequena ainda não tem desenvolvida a atividade teórica abstrata e nem a consciência do mundo objetivo (LEONTIEV, 2010). É extremamente difícil para a criança separar o seu pensamento dos objetos reais existentes a sua volta. Para imaginar uma determinada ação, ela precisa fazê-la, e a faz por meio da brincadeira. Desta maneira, a partir das atividades lúdicas, a criança desenvolve seu raciocínio, passa da necessidade de fazer fisicamente uma ação para a habilidade de pensar sobre a ação e/ou sobre o objeto de forma abstrata. Além disso, brincar é uma possibilidade de incorporar os elementos da cultura na qual ela está inserida e experimentar as mais variadas emoções, tal como se fosse um adulto. Brincar também exige interação social e por essa razão, a atividade lúdica também possibilita que a criança ajuste seu comportamento conforme o seu contexto social. Em outras palavras, a brincadeira “é o mais complexo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança” (BOMTEMPO, 2012, p 22).

Já a dança, aliada à educação das crianças, deve possibilitar o desenvolvimento de várias habilidades, movimentos, autoconhecimento e a harmonia entre a razão e o coração. Corroboramos com Marques, (2003, 2008), quando esta menciona que as gerações que não tiveram a dança incluída em suas vidas escolares não conseguem

atribuir o sentido e significado da mesma no contexto da escola, o que possibilita inferir que, uma vez que os professores não tiveram um contato pessoal com a dança, os mesmos não terão condições de compreender a sua importância no processo educacional. Um dos objetivos do curso é, justamente, possibilitar, por meio do jogo e das brincadeiras, estratégias de ensino que possam contribuir com ensino da dança nas escolas, permitindo um acesso mais democrático e lúdico desse conteúdo que está presente em nossa cultura corporal e que vem sendo tão pouco explorado e compreendido nas escolas.

Por tanto, nosso projeto, apesar de firmar-se em um eixo comum, pode ser considerado como interdisciplinar, visto que possibilita o olhar sobre o lúdico por meio de várias lentes, ou áreas de saber. O grupo de docentes, hoje responsável pelo curso, é composto por áreas diferentes de graduação, com isso é possível estabelecermos diálogos entre a área da educação física, da psicologia e das letras. Acreditamos que essa diversidade somente vem a acrescentar e enriquecer ainda essa proposta de formação continuada.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

O curso de extensão tem uma carga horária aproximada de 40 horas, no qual são desenvolvidas atividades presenciais e atividades a distancia, envolvendo, vivências corporais, atividades práticas relacionadas ao tema central do curso, elaboração e reelaboração de atividades lúdicas voltadas para o ensino aprendido da dança, jogos cooperativos, assim como leituras e discussão de textos, análise de filmes e recursos midiáticos que podem contribuir com a temática. As atividades são realizadas dentro do Instituto Federal Campus Camboriú, o que possibilita uma maior aproximação entre a comunidade externa e o instituto, o qual o participante deverá cumprir 85% da carga horária total dos encontros presenciais. Além das atividades presenciais, cada participante, para finalizar o curso, deve entregar um portfólio, no qual estará todas as atividades realizadas, a apropriação de conhecimento de cada um, indicações de textos e filmes sobre o assunto, resenhas de textos que serão utilizados como material de apoio e a experimentação das atividades vivenciadas no curso com crianças no ambiente escolar.

A metodologia utilizada no desenvolvimento do projeto tem aproximações com a pesquisa qualitativa e se baseia nos princípios da pesquisa-ação, que de acordo com Thiollent (1996, p.14, apud Confortin, Berria e Santos, 2012), é definida como uma pesquisa:

(...) realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Portanto, propõe-se, uma maior aproximação com a comunidade e a participação desta como agente ativo nesse processo de descobrir uma melhor qualificação e atuação docente.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este artigo é um relato de experiências a partir de um projeto de extensão em andamento, no entanto já podemos constatar uma real necessidade de oferta de cursos como esse, de formação continuada. Tal fato se comprova pela quantidade de pessoas interessadas em participar da formação. Ao abrirmos as inscrições para o curso, havia 40 vagas disponíveis, e nos deparamos com 97 inscrições, isto mostra o grande número de professores que procuram por formação continuada. Em cada uma das turmas é realizado um total de seis encontros presenciais, nos quais professores e acadêmicos, participantes do curso, têm demonstrado comprometimento, compartilhado saberes e aprimorado seus conhecimentos, tanto nos momentos das atividades corporais como das discussões sobre os módulos e o filme envolvendo temas relacionados ao curso, transmitido e discutido pela turma.

O encantamento com todas as atividades realizadas durante as vivências com brincadeiras, jogos e danças, realizadas nos encontros, tem contribuído muito para a formação dos participantes, e ao mesmo tempo tem provocado uma inquietação e desejo de saber mais sobre essas manifestações cultural e socialmente elaboradas ao longo dos tempos, assim como, sobre a importância do lúdico nas escolas.

Outro item que consideramos importante ressaltar é a aproximação entre o Instituto Federal Catarinense - Campus Camboriú e a comunidade local, tendo em vista que muitos dos moradores de Camboriú não têm conhecimento dos cursos que o Instituto oferece, pois o mesmo antes era um Colégio Agrícola, e por isso a população não tinha acesso ao lugar. Atualmente como Instituto Federal temos vários cursos disponíveis e por intermédio desse e de outros cursos de extensão temos possibilitado um estreitamento entre o Instituto e a comunidade local.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora o projeto esteja em andamento, as informações aqui contidas só foram possíveis por meio dos relatos de experiências repassadas verbalmente e por escrito pelos participantes do curso. Como professores, acadêmicos de licenciatura e até mesmo pessoas que não atuam na área da educação estão matriculados no curso, podemos inferir que o ensino por meio de estratégias lúdicas e os conteúdos de dança, jogos e brincadeiras, poderão ser mais fortalecidos, podendo tornar-se mais frequentes no dia a dia das escolas de Camboriú e região.

Finalizamos nosso relato assegurando que confiamos na relevância da formação que temos proposto, por acreditarmos que o lúdico e as manifestações culturais como as brincadeiras, jogos e danças podem tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, à medida que proporcionam um aprendizado com maior satisfação por parte de quem aprende e de quem ensina.

## REFÊRENCIAS

BOMTEMPO, Edda. Brincadeira simbólica: imaginação e criatividade. In: BOMTEMPO, Edda; GOING, Luana Carramillo. (Orgs). Felizes e brincalhões: uma reflexão sobre o lúdico na educação. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

CONFORTIN, Susana; BERRIA, Julia; SANTOS, Saray Giovana dos. Pesquisa Ação e Pesquisa Participante. In: SANTOS, Saray Giovana, MORETTI-PIRES, Rodrigo Otávio (org.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa Qualitativa aplicada à Educação Física**. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2012. p. 123-141.

GÓMEZ PÉREZ, Antônio. **O pensamento do Professor: a formação do professor como profissional reflexivo**. Instituto de Inovação Educacional; Lisboa: Nova Enciclopédia, 2<sup>a</sup> ed., junho de 1997.

KHISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 1994.

KULLOCK, Maisa Gomes Brandão. **As exigências da Formação do professor na atualidade**. Maceió: Edufal, 2000.

LEONTIEV, Alex. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. IN: VI-GOTSKII, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11 ed. São Paulo: Ícone, 2010.

MARQUES, Isabel A. **Dançando na Escola**. São Paulo: Cortez, 2003.

MARQUES, Isabel A. **Ensino de dança hoje: textos e contextos**. São Paulo: Cortez, 2008.

NÓVOA, Antônio. (org.) **Os professores e a sua formação. Instituto de Inovação Educacional: Nova Enciclopédia, 2<sup>a</sup> ed., junho de 1997.**

OLIVEIRA, Francismara N. de; BAZON, Fernanda Vilhena M. (org.). **(Re) significando o lúdico: jogar e brincar como espaço de reflexão**. Londrina: EDUEL, 2009.

PIMENTA, Selma Garrido (org.). **Saberes Pedagógicos e atividade docente**. São Paulo: Cortez, 2000.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.