

PRÁTICA DE AULA: INSERINDO O GRADUANDO EM DANÇA-LICENCIATURA NA ESCOLA

WELLINGTON ARANHA DOS SANTOS¹; MANOEL GILDO ALVES NETO²

¹Universidade Federal de Pelotas – was.sls@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – manoelalvesrso@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresentará experiências vivenciadas dentro do contexto escolar, na sala de aula, reforçando a relevância do conhecimento adquirido através das práticas pedagógicas desenvolvidas pelxs bolsistas do *Programa de Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Artes Cênicas*, da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Esta reflexão visa compreender situações que irão ocorrer ao longo do percurso acadêmico, dando a devida importância ao aprendizado duplo, que acontece tanto para xs alunxs quanto para x professor(a).

Dessa forma, podemos entender, valorizar e respeitar a pluralidade dos alunos, suas adversidades que surgem ao longo das aulas, assim, vemos a importância de projetos como o PIBID que tem a finalidade de inserir o aluno na docência que desde o primeiro momento em sala possa ter um preparo para aprimorar as práticas e didáticas para com estes estudantes.

Busca-se então compreender as situações que possivelmente o futuro professor irá lidar a partir da multiplicidade de alunos encontradas em sala de aula e mostrar maneiras de entendimento de uma situação-problema sem a existência de um protocolo de ação.

2. METODOLOGIA

A reflexão a seguir foi desenvolvida por bolsistas de iniciação da docência da UFPel (PIBID-UFPel), subprojeto Artes Cênicas, no Instituto Estadual de Educação Assis Brasil, na cidade de Pelotas/RS, com crianças do 4º ano do ensino primário, utilizando diversos jogos lúdicos para expandir a criatividade dos alunos e fazer com que eles percebam o que é a dança, além de instigarmos a serem os próprios autores da sua arte. Um dos jogos usados foi o “espelhamento”, os alunos deveriam ficar um de frente para o outro e fazerem um movimento de sua escolha, o que estivesse na frente deveria repeti-lo, dando a ideia de espelho. Após o primeiro jogo, foi pedido para que os alunos fizessem desenhos do que é a dança no cotidiano, para que depois relacionassem a outras atividades, juntando aos movimentos já criados dentro das atividades propostas. Foram produzidos diversos movimentos de diferentes contextos sociais, como funk, ballet, capoeira, entre outros. Para prosseguir, foi realizado o jogo com os bonecos de palitos. Eles escolheram três dos desenhos levados para reproduzirem à sua maneira como tinham entendido o movimento, dando início a uma criação coreográfica única e própria. Para finalizar a atividade, foi feito um jogo no qual os alunos deveriam formar um círculo e gritar a palavra “Ninja”, após o chamado tinham que fazer uma posição de seu gosto, o aluno que iniciava a brincadeira tentaria atingir a mão do colega com apenas um movimento, se

errasse continuaria no mesmo lugar, se acertasse o aluno atingido esconderia uma das mãos, quando perdesse as duas seria eliminado.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos utilizados nas aulas são jogos já existentes e alguns idealizados pelos docentes, sendo atribuídos a leitura proposta dentro formação do livro “Por que arte-educação?” de João-Francisco Duarte Júnior (2012), no qual o autor adverte no capítulo *Fundamentos da Arte-Educação* que o ensino dos alunos não deve ser codificado, pois dentro da escola os educandos passam pela educação mecânica sem exercer senso crítico e social, a arte visa justamente o contrário, despertando o coletivo dos alunos e percepção de mundo maior, trazendo a aprendizagem e o sentimento em conjunto (DUARTE JR, 2012, p. 66).

Segundo, Susanne Langer¹ (1971, apud DUARTE JUNIOR, 2012, p. 90) é necessário promover a ideia de educação da emoção, não efetuada pela aprovação e desaprovação social mas com contato tácito, com símbolos de sentimento.

No capítulo ‘*Linguagem e Arte*’ menciona que o sentimento é a primeira manifestação de como se capture o mundo, ou seja, o sentimento é algo do cotidiano e a arte faz uma tentativa de alcançá-los (DUARTE JR. 2012).

Dentre todos os jogos lúdicos utilizados, um deles despertou uma sensação em um dos alunos, gerando uma situação-problema. Ao “perder” o jogo “Ninja”, o estudante lamentou-se, correndo para fora da sala, em um descontrole emocional. Neste momento, dois dos três pibidianos tentaram acalmá-lo, mas não conseguiram, pois quando chegaram ao local a criança estava desesperada, causando ferimentos na mão ao bater na parede. Após isso, outro docente solicitou que eles ficassem com os alunos para tentar fazer mais uma intervenção. Ao chegar, o discente então declarou que não gostava de jogos competitivos e que não participaria mais do projeto, foi feito uma proposta para que este jogo não fosse mais utilizado, ele aceitou e retornou as atividades.

Em uma reflexão disso, pode-se perceber que abolir o jogo não seria uma solução, mas encontrar uma forma para que aquele aluno também participasse de modo que se sinta confortável, fazê-lo compreender que a “competição” que o jogo promove não é o importante, mas sim a forma como ele está interagindo com o coletivo, trabalhando sua coordenação e sua percepção do outro. A partir disso, entendeu-se que o aluno poderia ter alguma necessidade especial. Este aluno em específico foi atingido de uma maneira que o fez se sentir mal por ter “perdido” o jogo, sentindo-se inferior e rejeitado, o que nos leva a notar que aquela criança estava fora da “normalidade” escolar, algo acontecia com ela.

Conversando com a Professora desta turma, foi descoberto que este aluno já havia demonstrado algumas reações parecidas, levando-a crer que ele necessita de uma atenção especial, pois suas ações sugerem um déficit intelectual, emocional ou cognitivo ainda sem diagnóstico e ainda, existe a resistência dos pais que não acreditam que o filho possa ter alguma destas adversidades.

Vemos a importância do diagnóstico para as crianças em sala de aula não para haver um olhar diferente sobre ela, mas para que o professor se prepare melhor e busque uma forma de atender a todos de maneira ideal, para que assim nenhuma criança se sinta deslocada.

¹Filósofa, Escritora e Educadora norte-americana.

4. CONCLUSÕES

A prática proporcionada pelo PIBID prepara o docente para a realidade que enfrentará desde o minuto que é inserido no projeto, sejam com alunos, professores ou mesmo na estrutura escolar. Ao estar em sala de aula aprende-se a superar as adversidades que se encontrarão no caminho da docência, auxiliando para uma melhor compreensão e a qualificação da abordagens pedagógicas, utilizadas cotidianamente no preparo do futuro professor, onde teoria e prática podem entrar em harmonia.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUARTE JR, João-Francisco. **Por que Arte-Educação?**.22^a ed., Campinas, SP: Papirus, 2012.