



## **CONSTRUINDO NOVOS ESPAÇOS ATRAVÉS DO JOGO: A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO MEIO DE RENOVAÇÃO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

**CLÁUDIA GIGANTE<sup>1</sup>; MARINA DE OLIVEIRA<sup>2</sup>;**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [claudialgigante@gmail.com](mailto:claudialgigante@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [marinadolufpel@gmail.com](mailto:marinadolufpel@gmail.com)

### **1. INTRODUÇÃO**

Este trabalho busca apresentar a elaboração e experiência inicial da ação *Construindo novos espaços através do jogo*, que consiste em uma oficina remota de jogos tradicionais e teatrais. O objetivo da ação é instrumentalizar professores atuantes na rede de ensino quanto ao lúdico como método pedagógico.

O jogo é um fenômeno cultural que caminha junto ao homem desde seu princípio, mas que surgiu muito antes dele, estando presente também no convívio entre os animais. O conceito de jogo é complexo, tendo em vista as suas mais diversas formas. O historiador holandês Johan Huizinga (2000) estabeleceu oito características básicas identificadas em todos os jogos: é atividade voluntária; é entusiasmante; é uma suspensão da vida real; tem limitação de tempo e espaço; possui fim em si mesmo; tem ritmo e harmonia; possui regras; e contém tensão.

Apesar da dificuldade em conceituar o jogo, é inegável a sua existência e concretude, afinal ‘em toda parte encontramos o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida ‘comum’’. (HUIZINGA, 2000, p. 9)

Os jogos foram percebidos, por Viola Spolin, como excelentes instrumentos para a apreensão da linguagem teatral e como efetivos meios de elaboração e exercício de inúmeras outras capacidades e habilidades pessoais e sociais. Denominados como “jogos teatrais” por Spolin, eles foram sistematizados e explorados como campo pedagógico, pois agem “ampliando a consciência de problemas e ideias fundamentais para o desenvolvimento intelectual dos alunos”, de acordo com SPOLIN (2012).

A ação faz parte do projeto de extensão da Universidade Federal de Pelotas, *Brincando de faz-de-conta: o aprendizado dos fundamentos da linguagem teatral*, coordenado pela professora Marina de Oliveira, tendo a mim, Cláudia Gigante, como ministrante e bolsista.

O projeto *Brincando de faz-de-conta* existe desde 2017 e tem como objetivo introduzir os fundamentos da linguagem teatral para grupos de pessoas vulneráveis. Entre 2017 e 2019 atuou junto às crianças do Instituto Nossa Senhora da Conceição e em 2020 iniciaria um trabalho com crianças e adolescentes vinculados ao Centro de Referência de Assistência Social (CRAS – Fragata). Em virtude da pandemia e da impossibilidade de trabalhar de modo remoto com as pessoas atendidas pelo CRAS, o público alvo tornou-se mais abrangente, de modo que a oficina foi direcionada para professores da rede, de todas as áreas, interessados em saber mais sobre jogos e seu potencial como construtor de conhecimentos.

A oficina foi desenvolvida com o propósito de sanar a lacuna criada no âmbito do trabalho prático presencial, que é usualmente efetivado pelos participantes do projeto junto à comunidade. Em decorrência do distanciamento social em tempos de pandemia da COVID-19, fomos instigados a nos adaptar. Como aponta o professor José Moran,



O confinamento aguçou nosso olhar para a educação como encontro vivo entre pessoas – todos os envolvidos – que desenvolvem competências cognitivas, socioemocionais e éticas. Mostrou a importância da empatia, da resiliência, do acolhimento, da escuta ativa, do estabelecimento de vínculos, do compartilhamento de saberes, da flexibilidade para entender que a situação e necessidades de cada um são diferentes. Muitos perceberam a fragilidade da vida, a importância do afeto, de valorizar-se, de desenvolver projetos interessantes, de gostar de aprender e de viver de forma mais simples. (MORAN, 2020, p. 1)

## 2. METODOLOGIA

A ação foi idealizada pela coordenadora Marina de Oliveira, cabendo a mim a tarefa de elaborar uma metodologia adequada para o desenvolvimento do tema dentro do período estipulado, considerando o público alvo e, principalmente, a forma remota de comunicação. Após decidirmos que o tema seria a introdução de jogos tradicionais e teatrais através de uma perspectiva espacial, procuramos material teórico para o embasamento da oficina.

O processo criativo para a elaboração da oficina se deu através de conversas sobre as possibilidades existentes dentro do momento atual e de estudo quanto à possibilidade de adesão de professores na ação. A partir do ponderamento sobre pontos decisivos que permeiam a prática pedagógica no modo *online*, decidiu-se que a oficina seria formada por uma turma de no máximo 20 participantes. A limitação ocorreu para que houvesse a possibilidade de diálogo entre participantes e ministrante dentro do tempo estipulado. Entendemos que cinco encontros, que juntos totalizariam 10 horas, seriam o suficiente para uma primeira experimentação de oficinas de jogos no modo remoto. Com esta carga horária e o material de leitura definidos, ofertamos aos participantes certificado de 20 horas, desde que estivessem presentes em pelo menos quatro encontros síncronos da oficina.

Estabelecemos a seguinte divisão para a distribuição dos conteúdos: 1. No modo síncrono: encontros remotos semanais com duração de duas horas; e 2. No modo assíncrono: disponibilização de material de leitura e de vídeos elaborados pela coordenadora e pela bolsista do projeto.

A partir dessas delimitações, iniciei um trabalho de pesquisa a fim de descobrir a melhor forma de efetivarmos a ideia: investiguei sobre as plataformas de transmissão de imagem e som a partir de testes, estudei sobre edição de vídeos para a formulação do material assíncrono, criei a identidade visual da ação, material de divulgação e material de introdução às plataformas selecionadas (Google Meet e Google Drive).

O conteúdo programático baseado no tema jogo, proposto pela coordenadora, foi dividido por mim em cinco unidades: 1. O que é jogo?; 2. A vida de Viola Spolin e suas obras; 3. Jogos de roda/Jogos de ocupação de espaço; 4. Jogos de dupla/Jogos de grupo; e 5. Onde, Quem, O quê.

Como material assíncrono, foram disponibilizados no drive os seguintes capítulos teóricos, discutidos em cada um dos encontros: 1. “O jogo como elemento da cultura”, de *Homo ludens*, de Johan Huizinga; 2. “Por que trazer os jogos para a sala de aula?”, de *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*, de Viola Spolin; 3. “Na dança e na educação: o círculo como princípio”, de Luciana Ostetto; 4. “Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil”, de Amanda Alencar Machado Rolim, Siena Sales Freitas Guerra e Mônica Mota Tassigny; e 5. “ONDE, QUEM, O QUÊ”, de *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*, de Viola Spolin. De outra parte,

preparamos cinco vídeos curtos, produzidos por nós, que sintetizam, de acordo com a nossa leitura, os conteúdos que achamos pertinentes destacar, a partir da leitura dos capítulos.

Buscamos obter o máximo de aproveitamento do tema, tendo em vista a educação à distância, para que houvesse articulação entre ministrante e participantes de forma totalmente *online*. Como Moran sugere “cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e procedimentos metodológicos”. (MORAN, 2000, p. 1)

Outro conceito que nos norteou, por trabalhar com a ideia da possibilidade de educação presencial atrelada ao remoto, foi a metodologia híbrida de educação que traz em suas características uma educação proposta de forma a dar mais autonomia aos educandos quanto à forma de apreensão dos conteúdos indicados pelo professor.

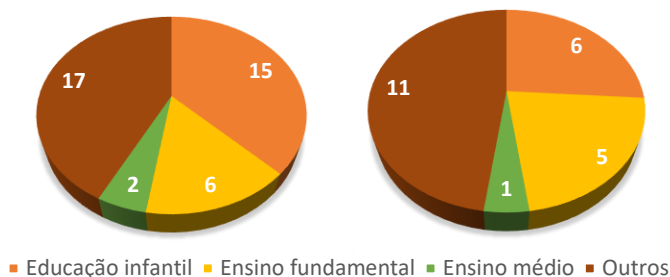
### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inscrições - A busca por vagas na oficina foi positiva, tanto por professores atuantes das diferentes etapas da educação básica, como por outros, estudantes de diversas licenciaturas. 40 pessoas fizeram sua inscrição. Por conta da quantidade de manifestações de interesse, decidiu-se formar duas turmas, porém a adesão dos inscritos aos encontros foi menor que o esperado. Seria um reflexo do momento pandêmico?

Presença - Com dois encontros realizados com ambas as turmas tivemos a participação de 22 pessoas no total.

Com isso, obtivemos a seguinte relação de inscrições de professores *versus* presença dos professores atuantes das diferentes etapas do ensino, sendo que os professores que trabalham em mais de uma etapa são contabilizados mais de uma vez:

Inscrições *versus* Presença



Ou seja, 45% dos inscritos não aderiram aos encontros. O número de inscrições *versus* o número de presença demonstrados no gráfico nos leva a duas leituras. Existe interesse por parte dos professores da rede de ensino e dos estudantes que um dia estarão no mesmo mercado de trabalho em conferir a possibilidade de renovação da prática pedagógica através do jogo como método de ensino. Por outro lado, o contexto da pandemia, a falta de prática com as plataformas *online* de transmissão, e até mesmo uma rejeição à construção de conhecimento no modo remoto podem ter influenciado na desistência daqueles que se inscreveram sem chegarem a ir no primeiro encontro.

Construção de conhecimento - Escolhi conduzir as oficinas disponibilizando de forma gradativa o material de leitura através do drive, de modo que os participantes podem ler os capítulos uma semana antes do encontro síncrono. No momento do encontro síncrono, eu apresento o vídeo referente à leitura prévia e partimos para um diálogo sobre o material lido e visto. Após as turmas assistirem



aos vídeos, eu os disponibilizo no drive para que eles possam ter acesso ao material completo e usufruir dele em suas práticas.

A turma 1 tem mais resistência quanto à participação nas discussões feitas nos encontros, por isso precisa ser orientada com mais estímulos síncronos do que apenas o vídeo (compartilhando a leitura assíncrona na tela e conduzindo questões sobre ela, por exemplo). Já a turma 2 tem mais autonomia, os participantes trazem para o encontro síncrono questionamentos e apontamentos sobre a leitura e elaboram inúmeros outros após assistirem ao vídeo, tornando o encontro mais fluído, dinâmico, e menos unilateral. Por um lado a turma 1 me estimula a procurar meios de instigá-la a participar ativamente do encontro, por outro, a turma 2 me faz aguçar a minha escuta quanto à bagagem que os participantes trazem para a partilha.

Com este reconhecimento e adequação inicial feitos por mim, consigo notar que mesmo com as diferenças acerca de como as turmas envolvem-se nos encontros, as duas recebem o conteúdo e elaboram suas opiniões de forma bastante equivalente.

#### 4. CONCLUSÕES

A experiência de elaborar junto com a coordenadora Marina de Oliveira e de ministrar a oficina está sendo gratificante, de modo que consigo visualizar a aquisição de saberes que está acontecendo tanto por parte dos participantes, quanto por mim como estudante e futura profissional da área da educação.

Ainda com a oficina em andamento percebo, através das discussões que promovo sobre os subtemas, que os participantes começam a apropriar-se dos jogos como método pedagógico, demonstrando que a construção de conhecimento está sendo efetivada.

Através do retorno que tenho em conversas nos finais dos encontros, identifico a vontade dos professores em complementar e buscar material de apoio para a renovação de suas práticas de ensino. Com isso, posso afirmar o crescimento do interesse dos participantes pelo campo lúdico como método pedagógico, não só de apreensão dos elementos da linguagem teatral mas também como meio de formação pessoal e social dos alunos.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MORAN, J. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. **Informática na educação**: teoria & prática. Porto Alegre, vol. 3, n.1 (set. 2000) UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, p. 137-144.

MORAN, J. **Transformações na educação impulsionadas pela crise**. Blog Educação Transformadora, 28 abr. 2020. Online. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2020/05/Transforma%C3%A7%C3%B5es.pdf>.

OSTETTO, L. Na dança e da educação: o círculo como princípio. **Educ. Pesqui.** São Paulo, v.35, n.1, p.177-193, 2009.

ROLIM, A.; GUERRA, S.; TASSIGNY, M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**. Fortaleza: v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008.

SPOLIN, V. **Jogos teatrais na sala de aula**: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2012.