

JOGOS DE IMPROVISAÇÃO E DANÇAS POPULARES COMO PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS NO ENSINO DA DANÇA

Lívia Camille Maciel de Oliveira

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)¹

Naira Neide Ciotti

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)²

Teodora de Araújo Alves

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)³

DOI: <https://doi.org/10.21680/2595-4024.2022v5n1ID21701>

RESUMO: Este artigo consiste em uma pesquisa de mestrado em andamento e pretende refletir sobre princípios metodológicos pensados a partir de jogos corporais de improvisação e de danças populares com vista ao aprendizado e à criação em dança. É uma pesquisa de natureza prática com abordagem qualitativa, desenvolvida com alunos do Ensino Fundamental I e partiu da experiência como professora em sala de aula numa escola pública onde a principal questão apresentada nesse período era sobre como propor uma aula de dança em que os alunos se motivassem a participar e a conhecer outras possibilidades do ensino da arte.

PALAVRAS-CHAVES: Ensino. Arte. Dança. Danças populares.

ABSTRACT: This article intends to reflect about methodological principles thought from body improvisation plays and folk dances for the purpose of learning and creating in dance. It is an practical research with a qualitative approach, developed with students of an Elementary School. It started from the experience as a teacher in a public school when the main question was raised about how to do a dance class in which the students were motivated to participate and to know other possibilities regarding to the teaching of art.

KEYWORDS: Teaching. Art. Dance. Folk Dances.

INTRODUÇÃO

Este artigo discorre sobre um estudo de natureza prática com abordagem qualitativa e que pretende refletir sobre princípios metodológicos pensados a partir de jogos corporais de improvisação e de danças populares com vista ao aprendizado e à criação em dança. Este estudo faz parte da primeira fase da pesquisa de mestrado junto ao programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) e visa apresentar um caminho, entre tantos outros, para professores que trabalham com crianças.

A proposta de realização de uma pesquisa relacionada a jogos e danças populares na escola derivou de diversas reflexões a partir da experiência como professora de Arte-Dança vivenciada em uma escola pública, no município de Parnamirim (RN), com alunos de 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I no ano de 2018. Eram 10 turmas no total do turno vespertino que tinham duas aulas de Arte de 50 minutos por semana e experimentaram com mais ênfase o mundo da dança a partir da minha chegada como professora efetiva da disciplina de Arte-Dança.

A cena da aula nesses minutos era composta de vários atos, a saber: a chegada da professora na sala de aula; a apresentação da proposta do que seria feito no dia; a primeira tentativa de realização; as atitudes que se instauravam e a segunda tentativa de realização da proposta para a finalização da aula e sua consequente finalização. Esses fatos corriqueiros foram motivos de preocupação nos meus primeiros dois anos de ensino na escola pública e me fizeram recorrer à pesquisa acadêmica como meio de encontrar novas possibilidades de trabalhar a educação pela dança.

Por isso, comecei a pesquisar estratégias de ensino na dança e a observar a maneira como os alunos se comportavam durante essas aulas para que eu pudesse encontrar uma forma que me auxiliasse no desenvolvimento de uma proposta metodológica para desenvolver a aula de dança na escola e para que os

alunos se envolvessem mais com as aulas. Nessa perspectiva, percebi que o brincar estava presente na fala da maioria desses alunos e as conversas paralelas se baseavam nos seguintes assuntos: o querer jogar bola no intervalo e o querer saber a hora exata e os minutos que faltavam para a aula de educação física. Então, refletindo acerca dessas falas, percebi que eu estava deixando de aproveitar uma estratégia que poderia estar presente também em minhas aulas: o brincar. A necessidade de se trabalhar as danças populares na escola se fez presente durante o ano letivo e, para que isso acontecesse, foi necessário buscar alternativas a fim de que os alunos pudessem, então, aprender de outra maneira, predominantemente mais lúdica, os novos conteúdos propostos.

A brincadeira foi encontrada como chave de possibilidade de aplicar uma metodologia que aproximasse os alunos do conteúdo da arte. Ela também poderia ajudar na organização corporal e na relação do respeito com os outros corpos e o espaço.

Considera-se o brincar no universo infantil como uma atividade fundamental na vida das crianças para o desenvolvimento desses seres no mundo adulto e para viver em sociedade. Pires (2019, p. 34) explica que “[...] segundo vários estudos científicos, brincar estimula a plasticidade cerebral, a adaptabilidade, o raciocínio lógico, a socialização, a empatia e a criatividade. Mais do que isso, é um antídoto para o estresse”.

Então, após a experimentação de alguns jogos corporais, percebeu-se que a aula fluía mais, como se toda a tensão apresentada naquelas primeiras aulas e nos primeiros encontros estivesse, aos poucos, mudando e dando espaço para o entusiasmo, a vontade de jogar, de experimentar e de conhecer novas maneiras de se mover. Durante a prática, era possível observar a mudança de comportamento dos alunos quando era informado que em determinada aula teria

um jogo, ao invés de escrever algum conteúdo no quadro, como os alunos faziam quase todos os dias nas demais aulas.

Nesse momento, começou a ser percebido que

O jogo é um meio para se chegar à dança. Nesse sentido, o jogo aplicado aos processos de ensino e aprendizado da dança abrange o caráter lúdico, com um propósito ou uma intenção que pode estar relacionada à investigação e à criação de movimento, à composição, à criação de uma coreografia, de um espetáculo, de uma cena, entre outras finalidades que podem alterar-se conforme cada situação planejada pelo professor em acordo com as crianças (ANDRADE; GODOY, 2018, p. 60).

Dessa maneira, alguns aspectos da dança foram organizados e aplicados pelo professor ao adotar uma postura investigativa e metodologicamente criativa, o que se reflete em suas propostas de aula relacionadas à criação de movimento na dança. Com isso, pode-se propiciar ludicidade, aprendizagem e desenvolvimento da autonomia a partir das interações presentes na atividade do brincar.

Para entender mais a ideia de jogo, o autor de Homo Ludens, Huizinga (2007, p. 3) explica que “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana, mas, os animais não esperavam que os homens os iniciassem na atividade lúdica”. Então, para observar e compreender a complexidade do lúdico ao brincar, é preciso desenvolver uma postura investigativa e proporcionar às crianças possibilidades de brincadeiras de diferentes naturezas, como as brincadeiras exploratórias, os jogos e as brincadeiras mediadas pelos adultos.

Além disso, Huizinga (2007, p. 4) afirma que, em relação ao jogo, “trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo”. Sob essa ótica, o jogo se torna outra forma de organização que o sistema de ensino tradicional, por

vezes, não compreende. É um encontro do indivíduo consigo mesmo e parte disso se deve ao fato de que o jogo possibilita o autocontrole que Huizinga menciona.

Assim, pesquisas como esta – com ludicidade como proposta metodológica – encontram-se na realidade atual de escolas que consideram a brincadeira como fator fundamental para a aprendizagem da criança. De modo geral, tratam a relação de ensino-aprendizagem como um veículo de mão dupla, de modo que o aluno constrói o conhecimento junto ao professor. Dessa forma, a proposta de jogos em sala de aula proporciona ao próprio aluno sentir-se corresponsável por aquele momento, pois, muitas vezes, propõem ideias de realizar atividades de jogos a partir de seus próprios contextos.

A esse respeito, o professor precisa escutar essas propostas e tentar relacioná-las com o que se tem como objetivo de aula naquele dia, porém, lembrando da flexibilidade da aula e considerando o aluno como propositor do conhecimento. Nesse sentido, Libâneo (1992, p. 33) afirma que “A preparação das crianças e jovens para a participação ativa na vida social é o objetivo mais imediato na escola pública”. Desse modo, dar voz ao aluno para que ele proponha alternativas de jogos é estimulá-lo a ter voz na vida fora da escola.

Percebendo essa potencialidade na aula de Arte, compreendi que estava com uma grande missão em mãos: mostrar caminhos para os alunos terem vozes ativas. Aliada a essa tarefa, veio a importância de lembrar a atitude de professor em sala de aula. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN ARTE:

A atitude do professor em sala de aula é importante para criar climas de atenção e concentração, sem que se perca a alegria. As aulas tanto podem inibir o aluno quanto fazer com que atue de maneira indisciplinada. Estabelecer regras de uso do espaço e de relacionamento entre os alunos é importante para garantir o bom andamento da aula. [...] É preciso dar condições para o aluno criar confiança para explorar movimentos, para estimular a inventividade e a coordenação de suas ações com a dos outros (BRASIL, 1997, p. 50).

Portanto, era necessário lembrar aos alunos a importância daquela aula, a seriedade com que ela deveria ser vista (apesar de se trabalhar com jogos), e a disciplina que deveria estar presente durante aquela ação. Assim, chegou o momento em que as danças populares iriam ser estudadas no conteúdo de Arte e foi preciso iniciar uma pesquisa, como professora, para investigar maneiras de inserir as danças populares nos jogos que vinham sendo trazidos para abordar os conteúdos de dança.

Nessa perspectiva, as danças populares não estavam sendo consideradas como brincadeiras. Portanto, não seria necessário criar ou “tentar” colocar as danças populares em algum jogo pré-existente, mas sim, realizá-las com ênfase no jogo que a elas já pertencem. Compartilho, como exemplo, uma das aulas na qual a dança do frevo foi escolhida como objetivo da aula.

A decisão de se trabalhar essa dança ocorreu ao considerar que a comunidade onde a escola está inserida é um dos polos de carnaval do Rio Grande do Norte (RN), ou seja, o frevo é bem representado nesse período de festa pelo litoral do município e os alunos dessa comunidade praticam essa dança durante esse período. Durante as aulas, a música do frevo era apresentada para eles escutarem. Com isso, era solicitado aos alunos que fossem até o meio da sala para brincar de fazer movimentos com a sombrinha de frevo no ritmo da música.

A maioria dos alunos trazia movimentos que já conheciam do frevo nesse momento de improvisação. Comecei a pensar em *como* seria se houvesse um jogo que relacionasse os movimentos da dança do frevo (que os alunos pudessem brincar em qualquer lugar) e como eu poderia desenvolver essa ideia, pois, compreendi que, dessa forma, o jogo utilizado em sala de aula possibilitaria uma ampliação de movimentos dos alunos ludicamente em conjunto com alguns passos dessa dança específica.

Com a prática dos jogos, percebi, então, que abordar o conteúdo das danças populares se torna parte da proposta metodológica, pois, assim, os alunos conseguem entender a dinamicidade presente na relação de jogo na própria dança. Dependendo da turma e da disponibilidade dos alunos, poderia ser que o jogo se tornasse uma composição coreográfica, mas isso não é um fim nessa pesquisa e sim uma possível chegada.

O BRINCAR NO ENSINO INFANTIL

Andrade e Godoy (2018) apresentam em seu livro *Dança com crianças*, perguntas que o professor deve fazer para si mesmo ao trabalhar com a proposta de jogos corporais no ensino da dança. Dessa obra, compartilho duas perguntas que norteiam até hoje as minhas aulas para que eu possa desenvolver o conteúdo da dança durante o ano letivo: “O que precisamos considerar antes das crianças dançarem?” (p.51) e “Será que uma criança dança?” (p.55).

A partir de perguntas como essas posso desenvolver as aulas, criar objetivos e avaliar se o ensino da dança está acontecendo como planejado ou de acordo como eu escolhi desenvolver as aulas. A esse respeito, a jornalista Daniela Pires (2019, p. 34) apresentou um artigo na revista *Vida Simples*, reunindo alguns especialistas que discutem sobre o brincar. Um deles, o psiquiatra Stuart Brown, explica que o brincar é: “uma atividade que fazemos apenas pela alegria de fazer, sem uma finalidade específica. [...]. Brincar é a essência da vida, é o que faz com que ela seja possível de ser vivida”.

Por isso, entender que o brincar no universo infantil encontra-se como uma atividade fundamental na vida das crianças para o desenvolvimento delas no mundo adulto e para viver em sociedade foi de suma importância. Dessa forma, alguns aspectos podem ser organizados e aplicados pelo professor, mantendo

uma postura investigativa, uma vez que as propostas possibilitam ludicidade, aprendizagem e desenvolvimento da autonomia a partir das interações na atividade do brincar. Ademais, por meio da imersão no contexto, a criança construirá outros elementos culturais. Nessa direção, segundo Braga (2017),

[...] o ato de brincar é próprio dessa fase da vida e é um momento no qual a criança manifesta, de diferentes formas, a sua criatividade. A brincadeira revela-se como um processo de descoberta que tem desdobramentos no presente e que contribuirá para o desenvolvimento da mesma, na vida cotidiana e no futuro, por se tratar de um período fértil para a elaboração das primeiras noções referentes ao contato pessoal e ao convívio social (BRAGA, 2017, p. 53).

Com isso, é necessário deixar o tempo para a brincadeira mantido como proposta curricular nas escolas, pois o brincar é uma experiência criativa, na qual a criança aprende, imagina e se baseia em experiências anteriores para criar outras brincadeiras e se relacionar com os demais colegas. Por meio das brincadeiras, a criança aprende a criar e a desenvolver também sua liberdade de expressão.

A ludicidade é uma forma de expressão utilizada pela criança. É por meio do brincar que as crianças criam e recriam outras formas de brincadeiras e jogos. Para se observar e compreender a complexidade do brincar, é preciso desenvolver e proporcionar às crianças possibilidades de brincadeiras de diferentes naturezas, como as brincadeiras exploratórias, os jogos simbólicos e as brincadeiras mediadas pelos adultos.

É por meio do faz-de-conta que a criança pode experimentar diferentes papéis sociais. Por intermédio dos jogos simbólicos, as crianças elaboram conteúdo da realidade adulta e atuam em um mundo imaginário, em que os objetivos cotidianos passam a fazer parte do enredo: cabos de vassoura se tornam

espadas, pedras se transformam em doces, a caixa vira uma caverna e assim a imaginação flui. Além disso, Andrade e Godoy (2018) explicam que

Para estabelecer essas relações, é necessário que o professor amplie suas possibilidades, use sua imaginação e conceba jogos que possam despertar o movimento criativo da criança pequena por meio do faz de conta, integrados a uma proposta de ensino. Tais jogos podem potencializar a composição e a Criação em Dança (ANDRADE; GODOY, 2018, p. 121).

Por esse motivo, a intenção deste estudo é evidenciar os princípios de natureza lúdica já presentes nos jogos e danças populares e, a partir deles, concebermos novos jogos, novos aprendizados, muito embora, nesse processo, os jogos populares também possam ser considerados, tais como: passa anel, amarelinha, pula corda e outros que as crianças trazem como conhecimento delas, pois esses tipos de jogos também contribuem com o processo de ensino-aprendizagem.

Sob esse viés, Lopes (1989) explica que após a fase do faz de conta, o atuante do jogo dramático chega à intenção do *realismo*, mostrando a realidade que o sujeito percebe à sua volta, refletindo suas emoções e relações com a natureza. Nesse processo, se o brincar pressupõe a livre iniciativa e a liberdade; as regras e os limites podem ser negociados entre as próprias crianças. O adulto, por sua vez, assume uma postura de observação, com mediações pontuais em relação a possíveis conflitos que as crianças não deem conta de resolver.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões deste estudo, conclui-se que é necessário que haja espaços livres que permitam a exploração, a interação e a partilha para as crianças agirem como protagonistas. Nesse processo, o jogo e o brincar são

relevantes, pois se apresentam como situações importantes na vida dessas crianças. Para que o trabalho funcione, é importante administrar o tempo, os espaços e os materiais, sem deixar as propostas com rigidez, de maneira que as crianças possam escolher, já que o brincar pressupõe a escolha e a autonomia (Figura 1). Desse modo, os espaços podem ser transformados e organizados considerando que o ambiente deve retratar a cultura e o meio social da criança.

Figura 1 – Alunos do 3º ano experimentando as formas de pular em um dos jogos propostos por eles



Fonte: Livia Oliveira

Após refletir sobre os princípios metodológicos pensados a partir de jogos corporais de improvisação e de danças populares com vista ao aprendizado e a criação em dança, essa fase da pesquisa buscou desenvolver e visa apresentar possibilidades de caminhos de ensino de dança na escola. Apesar de esta pesquisa estar no início, já é possível perceber a demonstração de um caminho favorável à

compreensão de que os princípios da ludicidade presentes em jogos e danças populares podem ser impulsionadores de novos aprendizados em dança.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Carolina Romano de; GODOY Kathya Maria Ayres de. Dança com crianças: propostas, ensino e possibilidades. Curitiba: Appris, 2018.

BRAGA, Lia Franco. Onde o corpo é jogo: uma mediação lúdica na educação infantil. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2017.

BRASIL. Ministério da educação. Secretaria de educação básica. Parâmetros curriculares nacionais: arte. Brasília: MEC/SEF, 1997.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1992.

LOPES, Joana. Pega Teatro. Campinas: Papirus, 1989.

PIRES, Daniela. Vamos brincar? Revista Vida simples, ed. 205, 2019.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. E-mail: liviamaciel@live.com

² Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. E-mail: nairaciotti@gmail.com

³ Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. E-mail: teodora.alves@gmail.com