

ESTÁGIO DE ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL NO ENSINO REMOTO: RELATO DE EXPERIÊNCIA¹

Danielle Perete de Freitas Neves,

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

Milene Cunha de Souza,

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

Silvan Menezes dos Santos,

Universidade Federal de Alagoas (UFAL)

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: Animação Sociocultural; Ensino Remoto; Estágio

INTRODUÇÃO

A Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) está entre as seis universidades federais que deram sequência, ininterruptamente, às suas atividades de ensino no formato remoto desde o mês de março de 2020, no início da pandemia (BRASIL, 2021). Neste contexto, os cursos de Educação Física viram-se condicionados a ofertarem os seus currículos na referida modalidade educacional. O objetivo deste trabalho é, portanto, descrever a experiência formativa do estágio em Animação Sociocultural no ensino remoto emergencial durante a pandemia da Covid-19.

DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES

O lazer se caracterizou como não essencial na pandemia e a dificuldade de acesso a ele por parcela da sociedade só aumentou, seja pela desigualdade social ou pelo respeito ao distanciamento social e às regras de biossegurança indicadas pelas instituições científicas e sanitárias. Assim, aliamos a proposta do estágio acadêmico à possibilidade de proporcionar lazer aos que permaneciam em seus respectivos lares. Para tanto, foram idealizados dois eventos, necessariamente vivenciados em ambiente virtual.

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

Éramos sete estagiários matriculados. Nos dividimos em diferentes funções como, por exemplo, infraestrutura e logística, divulgação e mídias sociais, patrocínios e apoios, relações públicas e avaliação dos eventos. Distribuídos em cada uma delas, vivenciamos os desafios da experiência de atuação na Animação Sociocultural.

A primeira ação foi um Karaokê desenvolvido na plataforma *Google Meet*, que teve três horas de duração. A maneira desprendida com a qual os cantores amadores envolveram-se no evento demonstrou um interesse por oportunidades de lazer, extremamente tolhidas em virtude da pandemia. Algumas pessoas venceram a timidez, outras inscreveram-se para cantar mais de uma vez e alguns apenas se divertiram assistindo o evento, sendo latente que a interação social se sobressaiu.

Todavia, alguns aspectos dificultaram o desenvolvimento do evento. A qualidade da conexão dos participantes, a falta de equipamentos adequados (fones de ouvido com microfone, por exemplo), bem como a diferença entre as velocidades de retorno da imagem e do som promoveram uma assincronia durante as participações. Além disso, pessoas desconhecidas invadiram a transmissão, colocando músicas e falas em volume alto.

Para o segundo evento, propomos a *Copa Gartic*. O game é uma atividade *online* do clássico jogo de tabuleiro dos anos 90, denominado “Imagem e Ação”. Basicamente cada participante recebe um termo e deve fazer um desenho para que os demais jogadores acertem.

Foram três rodadas classificatórias com seis jogadores cada, nas quais apenas os dois primeiros colocados habilitavam-se para a rodada final. Assim como no evento anterior, os participantes demonstraram, através de sua postura e ações, que buscaram o evento para vivenciar o lazer. Todos eles haviam jogado *Gartic* anteriormente e buscavam salas do jogo com o objetivo lúdico e social.

Este evento teve menos intercorrências que o anterior. A única dificuldade grave foi acompanhar o *ranking* do jogo em andamento no exato momento em que as partidas eram encerradas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Educação para o lazer ficou implícita na promoção de eventos lúdicos e desassociados de uma visão utilitária, onde os participantes se desligaram de sua rotina laboral para simplesmente se divertirem à vontade. A Educação pelo lazer se expressou, por

sua vez, ao tomarmos conhecimento, tanto nós como os participantes, sobre possibilidades de cantar, de dançar, de jogar, de brincar e de interagir, mesmo que remotamente, por meio de plataformas digitais tão utilizadas para atividades laborais no contexto pandêmico.

Achávamos pouco provável que um estágio em Educação Física na modalidade remota fosse uma experiência formativa válida. Todavia, baseados na mediação teórica e científica da supervisão do estágio, vivenciamos a atuação na Animação Sociocultural e proporcionamos à comunidade uma oportunidade de lazer.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Coronavírus:** monitoramento nas instituições de ensino. Brasília, DF: MEC, 2021. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/coronavirus/>. Acesso em 17 de junho de 2021.