



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS

CAMPUS GURUPI

CURSO SUPERIOR LICENCIATURA EM ARTES CÊNICAS

MARTA LUANA OLIVEIRA COSTA

A ARTE DA LUDICIDADE: Estudo de caso nas séries de 3º e 4º ano da primeira fase na Escola Estadual Girassol de Tempo Integral José Seabra Lemos

**GURUPI - TO
2015**

MARTA LUANA OLIVEIRA COSTA

A ARTE DA LUDICIDADE: Estudo de caso nas series de 3º e 4º ano da primeira fase na Escola Estadual Girassol de Tempo Integral José Seabra Lemos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Artes Cênicas do Instituto Federal do Tocantins- Campus Gurupi, como exigência à obtenção do grau de Licenciatura em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Me. Claudemir Figueiredo Pessoa

**GURUPI - TO
2015**

Costa, Marta Luana Oliveira.

A arte da ludicidade: Estudo de caso nas series de 3º e 4º ano da primeira fase na Escola Estadual Girassol de Tempo Integral José Seabra Lemos/
Marta Luana Oliveira Costa. – Gurupi, 2015. 36 f.

Monografia (Licenciatura em Artes Cênicas) – Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins, Campus Gurupi, 2015.

Orientador: Prof. Me. Claudemir Figueiredo Pessoa

1. Arte 2. Ludicidade 3. Ensino I. Título

MARTA LUANA OLIVEIRA COSTA

A ARTE DA LUDICIDADE: Estudo de caso nas series de 3º e 4º ano da primeira fase na Escola Estadual Girassol de Tempo Integral José Seabra Lemos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Artes Cênicas do Instituto Federal do Tocantins- Campus Gurupi, como exigência à obtenção do grau de Licenciatura em Artes Cênicas.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA AVALIADORA

Prof. Me. Claudemir Figueiredo Pessoa (orientador)

IFTO - Campus Gurupi

Prof. Esp. André Luiz Moura Siqueira (Membro)

IFTO - Campus Gurupi

Prof. Dr. Helber Verás Nunes (Membro)

IFTO- Campus Gurupi

Dedico primeiramente a Deus por me presentear com a vida, para que eu chegasse até aqui, e também a minha mãe por me dar força e nunca me deixar desistir dos meus sonhos e me apoiar nas minhas decisões mesmo que por mais difíceis que fossem nunca desistiu de mim e hoje compartilha aqui a minha vitória.

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos a todos que contribuíram para a construção e a realização desse meu trabalho.

Á Deus primeiramente pelas graças que derrama todos os dias sobre mim e toda minha família e por me dar força todos os dias para que eu conseguisse enfrentar todas as dificuldades e os obstáculos encontrados durante o meu caminho.

Agradeço principalmente a minha mãe Terezinha Elza a minha avó Nailda Oliveira (In memória) ao meu marido Luiz Fernando e também ao meu filho Luiz Gustavo e aos meus irmãos Maikel e Renata e a minha amiga Ana Paula pela sua atenção e paciência nos momentos de tristeza e gloria.

Ao professor e mestre Claudemir Figueiredo Pessoa (Onasayo) “Orientador”, que acreditou em mim e teve muita paciência me ajudando nos momentos de dúvidas me incentivando sempre para a concretização do meu sonho.

A todos os amigos de turma Leonardo Silva, Maria da Consolação, Cristineide Guimarães, Gilma Tavares, Adílio Sabino, Suely Oliveira que estiveram comigo me dando forças para seguir com a minha pesquisa.

A Direção da Escola Estadual Girassol de Tempo Integral José Seabra Lemos e a professora Luciana Martins, por permitir que esta pesquisa fosse realizada.

A todos os professores do IFTO que contribuíram diretamente para o meu crescimento e que mesmo com as dificuldades conseguiram repassar valores que jamais serão esquecidos.

RESUMO

Esta pesquisa teve como temática A Arte da Ludicidade: Estudo de caso nas séries de 3º e 4º ano da primeira fase na Escola Estadual Girassol de tempo Integral José Seabra Lemos, demonstrando a realidade do dia-a-dia de uma Escola Estadual de Tempo Integral na cidade de Gurupi-TO. A metodologia usada foi a qualitativa, através da realização de observações e vivências com os próprios alunos do ensino fundamental desta mesma escola, sendo que ao final das atividades pudemos percorrer a escola atrás de educadores dispostos para responder a um questionário para análise da presente pesquisa. Tendo em vista que essas crianças são de famílias, onde o pai e a mãe trabalham o dia todo, e eles ficam o dia todo na escola são crianças que já se sentem cansadas, e fazem de tudo para chamar a atenção dos professores. Ao utilizar o lúdico nas aulas de arte, fica possível dizer que ele é de fundamental importância na formação pedagógica, e que os professores podem utilizá-lo em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, sendo que através da ludicidade os alunos poderão aprender brincando e de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, para uma educação de qualidade.

Palavras-Chaves: Arte. Ludicidade. Ensino.

ABSTRACT

This research had as theme The Art of Playfulness: Case study in the 3rd series and 4th year of the first phase in the State School Full Time Sunflower José Lemos Seabra, demonstrating the reality of day-to-day of a State School Full Time in the city of Gurupi-TO. The methodology was qualitative, by conducting observations and experiences with the elementary students themselves this same school, and at the end of the activities we could go to school behind educators willing to answer a questionnaire for analysis of this research. Considering that these children are from families where the father and the mother works all day and they stay all day in school are children who already feel tired and do everything to get the attention of teachers then to use the playful in art classes is possible to say that he and of fundamental importance in teacher training and teachers can use it in the classroom as methodological techniques in learning, and through playfulness students can learn while playing and more pleasurable, concretely and, consequently, more significant, for quality education.

Key Words: Art. Playfulness. Education.

LISTRA DE ILUSTRAÇÃO

Gráfico 1 - Percentual de Professores da Educação que Comprovam a Importância do Lúdico no Ensino de Artes 2014.....	24
Fotografia 1 - Criação Desenho Livres2014.....	25
Fotografia 2 - Atividades em Torno de Colagem com os Alunos, no ano de 2014..	26
Fotografia 3 - Jogos Teatrais Contação e Interpretação de Histórias, no ano de 2014.....	28

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
2 A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE ARTES NAS ESCOLAS COM O AUXILIO DO LÚDICO	11
2.1 O ensino de Arte na Escola.....	11
2.2 A utilização do Lúdico em sala de Aula.....	14
2.3 A Ludicidade no processo Educativo.....	16
3 A METODOLOGIA DA PESQUISA DA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	20
4 ATIVIDADES LUDICAS COM ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM TORNO DO ENSINO DE ARTES.....	23
CONSIDERAÇÕES SOBRE O TEMA.....	30
REFERÊNCIAS.....	32
ANEXO 1.....	34
ANEXO 2.....	35

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa apresenta as principais dificuldades encontradas por alunos da Escola Estadual Girassol de Tempo Integral José Seabra Lemos, onde se percebeu que eles carregavam consigo dificuldades em torno da leitura, do aprendizado e de relacionamento umas com as outras. Era necessário realizar uma intervenção pedagógica no ensino de Artes por meio do lúdico para que eles tivessem um maior envolvimento nas atividades propostas em sala de aula. Pensando nisso que tivemos a idéia de trabalhar o lúdico em sala através de desenhos, pintura, colagens e jogos teatrais, para fazer com que esses alunos saíssem da rotina, proporcionando a eles uma forma diferente de aprender se divertindo, com isso os professores possam conhecer e buscar em meio a sua capacidade pedagógica formas para suprir as reais necessidades de cada um. Neste sentido,

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. (Almeida, 1995, p.11)

Sabe-se que às crianças tem um conhecimento diferenciado, ou seja, cada uma tem um jeito diferente de aprender. Por isso, com a utilização do lúdico e a participação da família isto acaba sendo fundamental principalmente nesse momento de formação que acaba se tornando uns dos pontos importantes para o sucesso dessa criança no decorrer de sua formação.

Segundo Marcellino (1997, p.44), destaca que “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”. Ou seja, por meio do lúdico é possível trabalhar diversidades de assuntos, e principalmente obter resultados sem forçar o aprendizado da criança dando oportunidade para que elas aprendam naturalmente. É preciso salientar que as dificuldades apresentadas no início dessa pesquisa sempre estiveram presente na nossa educação, porém não está diferente da nossa realidade atual, é importante que a educação passe por adequações no sentido que, as crianças se sintam cada vez mais motivadas a apreender por meio dessa técnica.

Apresentar o lúdico como uma maneira de ensinar e repassar valores que são importantes para formação da criança, é de extrema relevância porque através de brincadeiras, podemos proporcionar as crianças utilizarem sua imaginação e

criatividade que acabam contribuindo para o bom desenvolvimento das atividades apresentadas no ambiente escolar.

Como enfatiza Almeida (1995, p.45):

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção seria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

O processo de aprendizagem reflete bastante na maneira que a criança irá receber a informação, pois esse momento acaba sendo importante para o bom desenvolvimento da criança principalmente por elas serem seres pensantes e que precisa expressar aquilo que sente ou deseja. Baseando-se neste fato é que a autora desta pesquisa decidiu, não somente apresentar a importância do lúdico, mas também demonstrar alguns dos avanços que ocorreu no momento de sua pesquisa na escola de campo.

Com este trabalho de Conclusão de Curso (TCC) pretendeu-se demonstrar a importância de inserir a ludicidade em sala de aula em especial nas aulas de Artes. Apresentando essa técnica que tem como foco proporcionar aos alunos uma interação e compreensão do assunto que está sendo abordado.

Nos capítulos a seguir iremos apresentar como foi o desenvolvimento dessa pesquisa onde a mesma tinha como intenção não somente detectar o problema, mas também trazer algumas soluções para as dificuldades encontradas. Tendo em vista que hoje o ensino de Artes acaba sendo levado como um momento de lazer, desmerecendo uma de suas principais importância que é fazer com que os alunos aprendam por meio de técnicas lúdicas a se respeitar, conhecer seus limites, e usar sua criatividade nas atividades aplicadas.

2 A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE ARTES NAS ESCOLAS COM O AUXÍLIO DO LÚDICO

Neste capítulo será apresentado a importância de se trabalhar o ensino de Artes a partir do lúdico na escola onde a pesquisa foi desenvolvida. Para isso foi preciso compreender as trajetórias e as necessidades em torno do ensino de Artes que estava sendo aplicado. Desta maneira pode-se entender que o ensino de Artes influencia diretamente no processo cognitivo destas crianças favorecendo assim o ensino aprendizagem. Com a utilização desta técnica em sala de aula, o aluno expõe a sua ludicidade por meio de sua criatividade perdendo assim a timidez fazendo com que participem e interajam cada vez mais nas aulas.

2.1 O ensino de Arte na Escola

Ao falar do ensino de arte é importante ressaltar o seu papel na formação das nossas crianças, jovens e até mesmo adultos, por esse motivo este trabalho destaca a importância do ensino de Arte na educação. Por isso é necessário salientar que nem sempre esse ensino teve grande aceitação, pois muitos acreditavam que a Arte não era tão importante quanto à matemática, português e a história.

Segundo Ferraz e Fusari (2010, p.17), com a Lei 5.962/1971 a Educação Artística foi incluída no currículo escolar no sentido de contribuir para a melhoria do processo expressivo e criativo dos alunos. Mas foi somente na Lei nº 9.394/1996, das Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que grandes avanços aconteceram permitindo assim que o ensino de Arte se tornasse obrigatório na educação básica no sentido que “O ensino de arte constituirá componente curricular obrigatório nos diversos níveis da Educação Básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (art. 26, § 2º).

Há arte quando o exprimir apresenta-se como um fazer e o fazer é, ao mesmo tempo, um exprimir, quando a formação de um conteúdo tem lugar como formação de uma matéria e a formação de uma matéria tem o sentido da formação de um conteúdo. A arte nasce no ponto em que não há outro modo de exprimir um conteúdo do que o de formar uma matéria, e a formação de uma matéria só é arte quando ela própria é a expressão de um conteúdo. (Pareyson, 2001, p.62)

Nesse momento essa disciplina passa a ser vista de outra forma demonstrando assim que a mesma pode contribuir com a formação da criança, fazendo com que o ensino de Arte passasse a ser compreendido como uma

atividade capaz de dar liberdade aos alunos usando assim sua criatividade de maneira que o fazer não fosse somente por “fazer por fazer”, mas como uma forma de conhecimento. Proporcionando assim que elas participassem diretamente desse momento de criação tendo em vista que elas são possuidoras de seus próprios gostos e invenções.

[...] é na cotidianidade que os conceitos sociais e culturais são construídos pela criança, por exemplo, os de gostar, desgostar, de beleza, feiúra, entre outros. Esta elaboração se faz de maneira ativa, a criança interagindo vivamente com pessoas e sua ambiência. (Ferraz e Fusari, 1993, p.42)

Buoro (2009, p.38), “Na verdade a criança que pretendemos livre, solta, criativa, só pode existir dentro de uma linguagem criada sobre ela e para ela, e daí que deve partir o trabalho”. Nesse sentido cabe ao professor fazer com que os alunos usufruam ainda mas de uma linguagem artística dentro da sala de aula, utilizando assim sua sensibilidade de imaginação através do ensino de Artes, e deste modo permitir com que todos esses conhecimentos estejam inseridos tanto na hora do desenho, cantar, dançar, ou nas práticas em torno do teatro e na dramatização mediados por um professor.

É preciso destacar que infelizmente quase não temos professores formados na área para se trabalhar o ensino de arte. Por esse motivo, o professor que se dispõe a ministrar essa disciplina precisa conhecer o sentido apropriado da Arte e também saber expressar o fazer artístico e seus fundamentos teóricos e práticos, principalmente no ensino fundamental, onde pode explorar a livre expressão das crianças, onde tudo o que é bom é fácil de ser absorvido por elas.

Para isso o professor precisa saber Arte, ou seja, pesquisar, conhecer e aperfeiçoar-se continuamente no campo artístico e estético. Precisa encontrar condições para aprimorar-se tanto em saberes artísticos e sua história, quanto em saberes sobre a organização e o desenvolvimento do trabalho de educação escolar de Arte. (Ferraz, e Fusari, 2009, p. 27)

Os benefícios que o ensino de Arte pode oferecer para a educação são inúmeros, porém esta pesquisa baseia-se em torno da aprendizagem cognitiva¹ da criança por entender os diversos benefícios que ela pode favorecer. Destacando a importância de se trabalhar os conceitos da pintura, do desenho e das colagens e

¹ A aprendizagem cognitiva é aquela que, no processamento, predomina os elementos da natureza intelectual, tais como a percepção, raciocínio, memória etc. (Campos, 2010, p. 53)

também na sensibilidade da criança no fazer e no sentir, e principalmente no aspecto cultural, ou seja, fazendo com que tudo que for apresentado ou aplicado no ensino de Arte apresente o seu valor criativo tanto na teoria como na prática, por isso tudo que for aplicado dentro da disciplina deve ter um por que e um sentido, para que desta forma a criança aprenda por meio de sua própria vivência.

O ensino de Artes não enfatiza sua importância acima de outras disciplinas do currículo, mais tem consciência que a elas se iguala como um conhecimento que aproxima pessoas por favorecer a percepção de semelhanças e diferenças entre as culturas, no tempo e no espaço. Todo aluno precisa ser ajudado por ser professor a perceber que seu “fazer artístico” é sempre fato humanizador, cultural e histórico capaz de construir e apresentar sentimentos, revelando consciência de tempo, lugar e pessoas. (Arte e Didática, 2010, p. 35)

Quando se utiliza do ensino de Arte em sala de aula o professor acaba encontrando outros métodos de trabalhar com esses alunos assuntos que precisam estar sendo abordados em sala de aula principalmente por estar visível em nosso cotidiano assuntos como violência, drogas, preconceitos dentre outros. Por meio do ensino de Arte, podemos trabalhar esses assuntos com a utilização de brincadeiras, jogos e atividades em torno de pinturas e colagens. A importância de inserir esse ensino na educação escolar nos apresenta outra maneira de fazer com que esses alunos aprendam a trabalhar em equipe ou até mesmo em grupo expressando assim o que desejam, tendo em vista que ao favorecer isso aos alunos, os resultados acabam sendo positivo.

Poucas são as oportunidades oferecidas às crianças para interferir na realidade, de forma que possam encontrar a si mesma. Seu mundo, controlado pelos adultos que lhes dizem o que fazer e quando fazer, oferece poucas oportunidades de agir ou aceitar responsabilidades comunitárias. (Spolin, 2010, p.30)

Baseando nisso é preciso apresentar a esses alunos uma nova forma de participar das atividades que forem proposta, pois só assim eles irão ter oportunidades de brincar, vivenciar e diferenciar a realidade da fantasia, apresentando a realidade conforme sua capacidade de assimilá-la.

2.2 A utilização do Lúdico em sala de aula

Segundo Antunes (2005, p.34), a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e foi mudando de acordo com a necessidade da sociedade em determinados períodos, por tanto o lúdico tem espaço na vida do ser humano e tem um papel importante na saúde mental das crianças, pois ele auxilia no desenvolvimento da mesma, através de novas técnicas de aprendizagem elas se entregam completamente para essas novas experiências.

Por isso, antes de utilizar o ensino de Artes em especial a técnica do lúdico, é preciso compreender qual é a sua origem e demonstrar em que ela pode contribuir para ser usado em sala de aula como um método de ensino. A origem da palavra lúdica vem do latim "ludus" e quer dizer "jogo", que vem desde a idade primitiva nas lutas, dança, caça e pesca para a sobrevivência do homem.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que contribui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (Negrine, 1994, p.19)

Deste modo a criança que tem dificuldades de assimilação na aprendizagem pode evoluir durante o seu processo de desenvolvimento pessoal, merecendo uma atenção especial dos pais e de educadores, com a utilização do lúdico a criança passa a ter um melhor desenvolvimento de raciocínio lógico e também uma boa relação afetiva com as pessoas inseridas no ambiente escolar. Nesse momento podemos aproveitar da ludicidade para extrair das crianças à vontade em aprender e dialoga, pois e brincando que as crianças aprendem.

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (Gomes, 2004, p.146)

O lúdico é tão importante, pois ajuda as crianças a desenvolverem habilidades que possam facilitar na sua sobrevivência, e a ter uma compreensão da cultura na flexibilidade de aprendizagem, fazendo assim com que o lúdico passe a ser um estímulo para o desenvolvimento das crianças principalmente nas atividades que necessitam de atenção e concentração. Apresentar o lúdico em sala de aula é proporcionar outra, forma de aprender já que por meio deste é possível levar informação acompanhado de alegria e muita interação. Por meio de jogos e brincadeiras, fazendo assim com que elas participem desse momento de aprendizado.

Segundo Spolin (2010, p.47), “Os jogos teatrais foram desenvolvidos para todas as idades e contextos”. Por isso, tudo pode ser modificado desde que o resultado seja alcançado, pois ao inserir os jogos em sala de aula o aluno se sente instigado a buscar meios para participar de tudo que é apresentado, fazendo com que eles juntamente com o professor sejam responsáveis pelo sucesso do jogo que foi aplicado. Dar a liberdade para as crianças participarem desse momento de criação é de extrema relevância porque elas serão as principais receptoras dos ensinamentos apresentados nos jogos seja ele por meio: do desenho, pintura, colagem servindo assim para uma fácil compreensão das atividades que será utilizada no jogo.

Mesmo sem a intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprender a brincar. Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, pois os brinquedos e o ato de brincar, é um só tempo, contam a história da humanidade e dela participam sendo aprendidos, e não uma disposição inata do homem. (Carvalho, 2003, p.21)

Baseando se nisso, é preciso ressaltar que com o passar do tempo as crianças vem se inserido cada vez, mas cedo na escola, aumentando assim a importância de estar apresentando novas formas de torná-las, mas presente nas atividades que são oferecidas por meio do jogo, brincadeira, pintura e colagem, favorecendo assim que alguns aspectos importantes da infância passem a ser abordados com mais clareza por meio do lúdico.

Parece que o homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia, da imaginação guiada pelo impulso lúdico. O brinquedo acabou sendo reduzido a um fenômeno marginal na paisagem da existência adulta, porque é modelada e determinada por fenômenos mais sérios. Tudo o que ele faz precisa ter resultado. O que interessa e o objetivo estranho do mesmo. (Santin, 2001, p.23)

É visível que o ensino de Arte, assim como o Lúdico, passem a ser vistos com outros olhos para que desta forma as crianças passem a compreender e aprender valores que é necessário estar presente na sua formação. Assim essas atividades lúdicas inserida em sala de aula irão passar a ter um caráter de extrema importância fazendo assim com que esse momento não seja visto somente como uma aula alternativa, recreação ou sem valor nenhum.

2.3 A Ludicidade no processo educativo

Segundo Luckesi (2007), o lúdico está ligado ao fato que a ludicidade não pode ser vista apenas como um divertimento. Porque a atividade lúdica esta relacionada não apenas as brincadeiras ou jogos, e sim por habilidade adequada a cada ação. Sabemos que em sala de aula o professor pode utilizar de vários mecanismos para repassar um ensino com qualidade dentre eles o lúdico, pois o mesmo é seguido com a utilização de desenho, pintura, colagem, jogos, brincadeiras, etc.

Neste sentido, quando se usa o lúdico a criança começa descobrir outra, maneira de aprender com essa técnica, uma delas é a atenção, memorização, imaginação, e também as funções motoras, e por meio disso favorecendo com que elas tenham mas envolvimento no momento da aprendizagem. É possível perceber todos os benefícios que surgem com o auxilio do lúdico, pois a forma de ensinar acaba se tornando mais fácil de ser compreendida com a utilização da ludicidade.

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objetivo lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: de 5 anos, integra predominante elementos da realidade. (Kiskimoto, 2000, p.19)

Segundo Oliveira (1993, p.67), “no universo do faz-de-conta há regras que devem ser seguidas”. Por isso o professor precisa ter um objetivo ao inserir as atividades lúdicas e os jogos que pretende aplicar, pois os professores precisam buscar formas diferentes de explorar esses métodos que pretendem utilizar para que demonstre às crianças a importância de trabalhar sua criatividade. Conforme Slade (1978, p.17), “O jogo dramático infantil é uma forma de arte por direito próprio; não é uma atividade inventada por alguém, mas sim o comportamento real dos seres humanos”. É preciso ressaltar que os jogos lúdicos que são ofertados nas escolas

ainda precisam sofrer algumas modificações, pois as crianças não conseguem identificar a importância de sua utilização.

A brincadeira simbólica dos 2 aos 4 anos se desenvolve incrivelmente, tanto em organização como em dramatização. A criança revive situações que lhes foram significativas, como elas viram ou como gostaria que tivesse acontecido. Aprende ao brincar a vivenciar e diferenciar a realidade da fantasia, o eu do outro e a ressignificar a realidade conforme sua capacidade de assimila. (Pelosi, 2000 p.34)

Segundo Ferraz e Fusari (2009, p. 122), “Com as atividades lúdicas, a criança exercita sua autonomia, sua criatividade; aprende o significado das coisas e dar sentido a elas. Ao brincar e jogar, a criança explora e desenvolve sua percepção, fantasias e sentimentos”. A criança utiliza do surreal e da imaginação onde jogos ou brincadeiras de faz de conta, fazem uma total importância na educação da criança. Cabe ao professor saber trabalhar a aprendizagem, o interesse nesse processo, pois sabemos que o seu papel influencia diretamente no desenvolvimento da criança através de brincadeiras imaginárias, o lúdico proporciona condições para que as crianças desenvolvam habilidades entre o individual e o coletivo.

É necessário salientar que é possível utilizar o lúdico em tudo que for proposto pela escola desde que seja adaptada aos costumes e as suas necessidades fazendo assim não só um momento de lazer ou descontração, mais também oportunizando com que às crianças passem a compreender as diversidades culturais, e desta maneira aprender valores fundamentais para sua formação. É possível utilizar do lúdico para adquirir responsabilidades sem tirar o encantamento da criança, por meio dele a criança adquire conhecimentos básicos como ler e escrever.

Para Baron (2004, p.62), “a cultura tem se tornado – talvez sempre tenha sido – nossa principal ferramenta de transformação social”. Nesse contexto o professor não pode apenas propor o ensino de Arte como um método de acalmar ou apenas de divertir, e sim utilizar desse mecanismo para apresentar as diversidades culturais que existe em torno da nossa história, podendo utilizar de um jogo ou uma brincadeira, disponibilizando a esse aluno vivenciar o lúdico no seu cotidiano e desta formar inseri-lo como um recurso educativo, o que quer dizer que ele tem que estar preparado para diferentes maneiras de ensino sem reprimir ou destruir a fantasia de seus alunos, pois nessa fase cada criança tem uma forma de conhecimento tanto com jogos ou brincadeiras.

O brincar é uma das formas privilegiadas das crianças se expressarem, se relacionarem, descobrirem, explorarem, conhecerem e darem significado ao mundo, bem como de construir sua própria subjetividade, constituindo-se como sujeitos humanos em determinada cultura. É, portanto, uma das linguagens da criança e, como as demais, aprendida social e culturalmente. (Faria e Salles, 2007, p.70)

Apresentar brincadeiras lúdicas, jogos e brinquedos como uma forma de educar as crianças permitirá a elas desenvolver suas funções cognitivas e sociais, pois esses métodos são tão importantes para se perceber a influência que exerce sobre elas.

Por esse motivo fica visível a importância do ensino de Arte e da Ludicidade na educação infantil, pois através deles e que podemos observar o comportamento, o desenvolvimento e a capacidade das crianças em expressar determinadas situações as quais elas vivenciam em seu cotidiano familiar.

Segundo Vygotsky (1998, p.38), “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”. A criança que brinca estimula o pensamento e age naturalmente, pois a brincadeira é uma ação privilegiada da educação infantil, por isso elas se sentem mais motivadas a usar sua própria inteligência e passam a querer cada vez mais superar seus obstáculos mesmo que no inconsciente.

Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual. (Antunes, 2005, p.36)

Ferraz e Fusari (2009, p.129), o entendimento de que as atividades lúdicas podem ser complementares aos métodos de ensino de arte integra hoje também os projetos educativos de museus e exposições de nosso país.

Desta forma o lúdico não pode ser visto como um passa-tempo, através dele no ensino de artes a criança pode brincar naturalmente, pois o mesmo traz enormes contribuições ao desenvolvimento e habilidades de aprender e pensar das crianças cabe ao professor, saber explorar todas às suas capacidade e espontaneidade criativa, fazendo assim com que as aulas sejam dinâmicas tornando a aprendizagem uma busca constante de conhecimento, e fazendo assim com que seu processo educativo evolua naturalmente.

Segundo Ferraz e Fusari (2009, p.123), “Com isso, a prática artística é vivenciada pelas crianças pequenas como uma atividade lúdica, onde o “fazer” se

identifica com “o brincar”, o imaginar com a experiência da linguagem ou da representação”. Pois sabemos que a criança é possuidora de uma criatividade impar onde a mesma consegue compreender com mais facilidade o que está sendo proposto quando utilizamos outra forma de ensinar seja por meio do lúdico, das brincadeiras, e dos jogos. É preciso deixar claro que o lúdico tem esse poder de fazer com que as crianças não só desenvolvam suas atividades em sala mais também permite com que elas utilizem de sua imaginação para execução das atividades que a elas forem apresentadas.

3 A METODOLOGIA DA PESQUISA DA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Este trabalho surge como uma pesquisa qualitativa, pois para iniciar foi necessário repensar qual seria a importância desta pesquisa e também conhecer de perto a realidade da escola, onde a mesma possui 11 salas de aula, 318 alunos matriculados, média de 29 a 30 alunos por sala e ofertam do 2º ao 9º ano, conta com três coordenadores onde dois são disponibilizados para cuidar das turmas do 2º ao 5º e outro do 6º ao 9º ano. Por ser uma escola de tempo integral os trabalhos são intensos. A escola possui alguns projetos em torno do ensino de Arte, mas que não é o suficiente para atender o ensino de Arte como pressupõe a Lei 9394/96. Desta forma esta pesquisa optou por conhecer de perto a realidade da escola para que assim o trabalho fosse desenvolvido a partir de observação e vivências.

É visível que além de conhecer era preciso apresentar meios que viessem suprir as necessidades encontradas, já que o trabalho tinha como proposta identificar o problema mas também trazer soluções para a educação, e principalmente para que o ensino de Arte passasse a ser visto com uma disciplina de extrema importância para a formação da criança. Por isso esse trabalho foi definido como uma pesquisa qualitativa, pois permiti vivenciar a realidade do ambiente que esta sendo estudado.

Pesquisa qualitativa é um termo que tem sido usado alternativamente para designar várias abordagens à pesquisa em ensino, tais como pesquisa etnográfica, participativa, observacional, estudo de caso, fenomenológica construtivista, interpretativa, antropológica cognitiva. (Moreira, 2011, p. 46,47)

Sendo que para essa pesquisa viesse a ter um melhor resultado foi preciso realizar reuniões, uma vez por semana, com o seu orientador no Instituto Federal para esclarecimento de dúvidas e foco no trabalho, também reuniões junto com os professores da escola para um melhor esclarecimento sobre a proposta pedagógica trazida para a escola, além disso, compreender sobre o comportamento dos alunos diante da pesquisa em questão, sendo que os demais membros da escola contribuíram para um melhor levantamento de dados.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa utilizou-se dois métodos: o primeiro foi o de observação ainda no estágio, foi necessário participar de aulas de Artes que

eram ministradas na Escola Estadual Girassol de Tempo Integral José Seabra Lemos. E o segundo, que teve início com a aplicação das atividades lúdicas em torno de colagens, desenhos, pinturas e jogos, pois o trabalho tinha o propósito de apresentar as diversas formas de utilizar a ludicidade no ensino de Artes, vale ressaltar que em várias aulas observou-se alguns momentos de dificuldades, pois por mas que as aulas fossem dinâmicas alguns alunos ainda evitava se entregar totalmente ao desenvolvimento das atividades propostas em sala de aula.

A Arte desempenha um papel extremamente vital na educação das crianças. Quando a criança desenha, faz uma escultura ou dramatiza uma situação, transmite com isso uma parte de si mesma: nos mostra como sentem, como pensa e como vê. (Reverbel, 1997, p.21)

É necessário salientar que o principal objetivo desta pesquisa não foi somente apontar as falhas que existe na forma que esta sendo ministradas as aulas de Artes, e sim apresentar soluções que venha a favorecer o professor que esta a frente desta disciplina. Compreender e identificar de que forma estava sendo aplicado o ensino de Artes na escola foi de grande importância já que nessa mesma Escola existem trabalhos em torno do ensino de Arte como o teatro, dança e aula de música.

Por ser uma escola de tempo integral e possível sim desenvolver diversas atividades em torno desse ensino, mas infelizmente por não ter um profissional da área tudo isso acaba se tornando mas complicado, porque a maioria dos professores que hoje ministram essas disciplinas acaba não sendo formado na área e isso acaba contribuindo para que essas atividades não sejam vista da maneira que se deve desmerecendo assim as reais importâncias de aplicar a atividade sem um objetivo.

Diante desta realidade encontrada foi preciso descobrir até onde a professora que esta a frente desta disciplina compreendesse sobre o lúdico no ensino de Artes. Tendo em vista que por estar trabalhando com crianças as atividades que tem como foco auxiliar os alunos que tem dificuldades na aprendizagem e principalmente na coordenação motora que consigam expressar e contribuir com as atividades que vem sendo apresentada aos alunos.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como diversão. O discurso do brincar sofre modificações, pensando na funcionalidade pedagógica, passa a ter uma conotação de seriedade, atendendo ao público adulto. (Santos, 1997, p. 12)

O público alvo escolhido para esse trabalho foi alunos da primeira fase do ensino fundamental sendo o 3º ano com 30 alunos e o 4º ano com 35, as atividades aplicadas seriam em torno das dificuldades apresentadas pela professora da disciplina, onde as respostas seriam apresentadas por meio de um questionário com nove perguntas em torno do ensino de Artes, onde as pessoas que iriam responder teriam que responder Sim ou Não. É importante destacar que esse questionário foi aplicado não somente para a professora da disciplina, mas também para outros responsáveis pela escola, com as respostas “adquiridas” por meio do questionário ficaria mais fácil de abranger as reais dificuldades que fossem apontadas, mas vale ressaltar que foram aplicados 35 questionários, e poucos foram entregues a autora, sendo que apenas 4 foram respondidos completamente, e que foram de fundamental importância para essa pesquisa.

Por meio das informações adquiridas, foi preciso desenvolver atividades Lúdicas em torno do ensino de Arte em duas turmas para identificar, comparar e criar soluções para os reais problemas mencionados pelo questionário, já que muitas dessas crianças são possuidoras de dificuldades na aprendizagem, neste sentido foi de extrema importância conhecer de perto as dificuldades apresentadas ainda no início dessa pesquisa na parte de observação para que assim esse trabalho viesse a apresentar formas de contribuir com o que esta sendo desenvolvido em torno do ensino de Arte.

4 ATIVIDADES LÚDICAS COM ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM TORNO DO ENSINO DE ARTES

Por meio da pesquisa aplicada na Escola Estadual Girassol de tempo Integral José Seabra Lemos, Gurupi-To, foi possível identificar como está sendo ofertado o ensino de Artes, e também as principais necessidades desse ensino, e assim apresentar ao professor algumas maneiras de trabalhar o ensino de Arte em sala de aula. Para que os mesmos compreendessem a importância da utilização do lúdico, colagens, pinturas, desenhos e jogos provocando às crianças a utilizarem sua criatividade nas atividades que apresentadas.

Com as atividades aplicadas nas series de 3^o e 4^o ano percebeu-se que às mesmas obtiveram bastante aceitação por parte das crianças, pois reconheceram que por meio dessa técnica podem expressar suas imaginações na confecção de seus desenhos, já que o mesmo possibilita que brinquem e se divertem mas também aprendam sobre as cores e principalmente trabalhar sua coordenação motora no momento que esta desenhando.

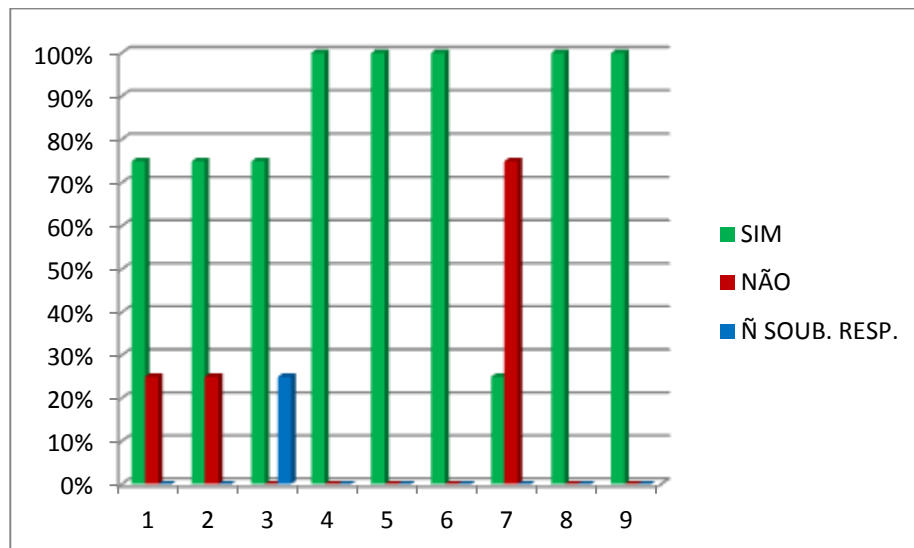
No início, a criança pode estar rabiscando pelo prazer de rabiscar más, á medida que vai dominando o gesto e percebendo visualmente que entre o gesto e as marcas que faz existe uma ligação, seus atos passam a ser mais propositados. Agora, entre o gesto e o traço a também a intenção. (Ferraz e Fusari, 2009, p.97)

Sabe-se que a criança é muito criativa e isso demonstrara o quanto podem aprender por meio dessa técnica já que no momento em que esta com um lápis de cor e uma folha branca na mão conseguem expressar muitas coisas, sendo o desenho ou ate mesmo por meio de um rabisco o professor pode conhecer como é a vida dessa criança, e seu relacionamento familiar. Com essa atividade o professor identifica que algumas delas ainda vivem num mundo infantil e inocente sonhando com contos de fadas, e outros já expressam como é a realidade a qual estão inseridos.

Acredita-se que o lúdico só não transforma uma sociedade, mas em junção com a arte na escola pode colaborar para o processo pedagógico fazendo seu papel de ensinar divertindo, sem perder o senso critico fornecendo assim instrumentos fundamentais para o exercício da cidadania reconhecendo que os alunos se desenvolvem no seu tempo, respeitando seus limites e possibilidades. Como foi apresentado no gráfico a seguir, sendo que teve algumas das questões apontadas que foram de fundamental relevância para a realização deste trabalho, onde na

questão n° 3 que indica que antes do lúdico ser inserido em sala os alunos tinha muitas dificuldades em torno da aprendizagem e também na questão n° 4 que pergunta aos professores se o lúdico influencia no processo do ensino aprendizado das crianças e na questão n° 9 onde pergunta se eles conseguiram perceber a diferença no rendimento e no interesse dos alunos após inserir o lúdico em sala de aula. Nesse sentido pode-se constatar com as respostas apontadas no questionário aplicado aos professores da escola campo, que o ensino de Artes por meio do lúdico pode sim trazer diversos resultados significativos para a melhoria no ensino fundamental.

Gráfico 1 – Percentual de professores da educação que comprovam a importância do lúdico no ensino de artes.



Fonte: Produção da Autora (2014)

Com a utilização do lúdico no ensino de artes em especial no ensino fundamental demonstrou aos professores outras maneiras de fazer com que eles conhecessem e participassem diretamente desse momento de formação das crianças.

Tendo em vista que o desenho é um dos meios que proporciona a criança a participar desse momento de informação e que autora propôs não só o momento de criar mas sim de expressar o que o desenho criado pela criança representava para ele, claro que em uma sala de aula possui vários tipos de crianças e isso contribui para que os pensamentos se divergissem uma das outras, mas as atividades lúdicas propostas em sala foram justamente para conseguir de

uma forma bem abrangente trabalhar com essas crianças suas diferenças e também solucionar os problemas em torno da atenção e da concentração.

Durante o fazer do desenho que parece uma simples atividade de passatempo ou “uma bagunça em sala”, na verdade faz com que as crianças se dediquem em fazer o seu melhor e a compartilhar suas idéias, pois para a criança uma atividade lúdica proposta em sala e como se fosse um desafio a ser alcançado, e sem perceberem elas conseguem desenvolver sua criatividade máxima formulando assim um pensamento crítico em meio a sua realidade, porque elas fazem do desenho e da pintura um espelho que reflete a sua imagem interior, pois é com um papel e um lápis de cor na mão que elas descarregam a maioria de suas energias tornando assim um saber divertido e prazeroso. Como nos apresenta a Fotografia 1.

Fotografia 1: Criação de desenhos livres



Fonte: Acervo pessoal da autora (2014)

Dando continuidade às atividades em torno da técnica do lúdico foram aplicadas também atividade em torno da colagem que utilizou se de cola e revistas velhas onde os próprios alunos ficaram responsáveis de trazer o material fazendo assim com eles participasse desse momento mas também descobrissem a importância de se reciclar e preserva o meio ambiente.

Com esse trabalho deu-se inicio a criação dos canudos que formariam assim uma moldura, essa atividade foi bastante produtiva, pois nos ajudou a trabalhar com essas crianças um problema muito comum hoje a individualidade, ou seja, cada um tem seu próprio material e não gostam de compartilhar, nessa aula em específico conseguimos superar esses obstáculos, onde todo o material foi utilizado coletivamente não dando espaço para que a individualidade em sala de aula.

Para as crianças nessa fase é importante propor a elas praticar sua criatividade de varias maneiras, pois ao propor isso em sala de aula pode se perceber criações surpreendentes dignos de crianças inteligentes, mas infelizmente é preciso salientar que ao mesmo tempo em que existem crianças rápidas no seu momento de criação existem também outras, que demonstraram dificuldades onde a pesquisadora teve que auxiliar alguns desses alunos, pois o importante na aplicação dessa atividade era justamente fazer com que todas as crianças participassem desse momento de criação e desta maneira proporcionar com que eles ajudassem uns aos outros dando a sua opinião e também a mão amiga.

Inserir a colagem em sala de aula é uma atividade prazerosa tanto para o professor quanto para o aluno, pois nesse momento os dois acabam se interagindo e também trabalhando sua mente e sua criatividade em torno da criação. Atividades como essa acaba se destacando em sala, pois proporciona a crianças descobrir a importância dela em tudo que é proposto em sala. O objetivo dessa aula foi demonstrar a essas crianças uma forma diferente de utilizar esse papel para expor sua criatividade na hora que estiver brincando. De acordo com a Fotografia 2.

Figura 2: Atividades em torno de colagem com os alunos, no ano de 2014.



Fonte: Acervo da autora (2014)

As atividades lúdicas apresentadas neste trabalho tiveram grande relevância, pois ajudou não só a inibir a timidez que ainda existia em alguns alunos, mas também ajudou a superar o individualismo, a atenção e a percepção sendo o jogo um dos mais importantes deles, pois além de promover a interação, e a socialização ainda promove também o conhecimento de algumas regras fundamentais que podem contribuir para a formação do caráter pessoal do ser humano. Pois a criança

recebe informações e assimila conhecimentos, incorporando assim regras e agregando valores necessários para seu convívio social.

Com a aplicação dos jogos teatrais em sala podemos perceber que os alunos desta escola além de ter dificuldades em torno da aprendizagem nos apresentou também dificuldade no relacionamento entre eles, por isso ao inserir o jogo teatral nesse ambiente era preciso apresentar as principais importância da utilização desse jogo já que tudo que é proposto em sala de aula precisa ter um porque de se utilizado.

O jogo é democrático! Todos podem aprender jogando! O jogo estimula vitalidade, despertando a pessoa como um todo mente e corpo, inteligência e criatividade, espontaneidade e intuição quando todos, professor e alunos unidos estão atentos para o momento presente. (Spolin, 2010, p.30)

Com a inserção de jogos em sala de aula foi possível perceber que as crianças melhoraram o seu crescimento intelectual, social e crítico dentro do cotidiano escolar, pois no início tudo isso era impossível de ser percebido, com os jogos utilizados pudemos trabalhar a arte da imitação, a concentração e principalmente a atenção, pois através dele é possível deixar a timidez e respeitar o tempo do outro.

Os Jogos Teatrais permitem aos estudantes uma relação com o cotidiano de cada um, tornando as aulas divertidas, despertando o interesse e a fantasia que os envolvem a cada momento e fazendo com que os mesmos se desatem da mesmice diária ao qual estão habituados. Por meio dos Jogos é possível trazer o mundo imaginário para realidade, despertando uma afinidade com o ser social em busca de sua própria autonomia.

É importante ressaltar que para o jogo teatral a sua matéria- prima é o corpo e a mente, ele tem o poder de fazer com que as crianças façam uma viagem para o extremo de sua imaginação e a vivenciar a realidade, utilizando não só a mente, mas também conhecendo o limite do próprio corpo, ao propor novos jogos teatrais em sala de aula, é preciso despertar nas crianças a curiosidade que permitirá momentos de criatividade e de troca de sugestões ou diferentes formas de agir com relação ao jogo, por isso a importância de um professor habilitado e conhecedor dessa técnica para desfrutar dos pequenos o melhor de si e com qualidade.

De acordo com a Fotografia 3

Figura 3: Jogos teatrais contação e interpretação de historias, no ano de 2014.



Fonte: Acervo da autora (2014)

As atividades envolvendo jogos permitem que as crianças diminuam a timidez, explorem suas reflexões sobre as diversas situações vividas no cotidiano familiar, aumentem a interação espontânea uns com os outros, fazendo assim com que as crianças ampliem seus conhecimentos cognitivos possibilitando uma importante ligação durante a aprendizagem tanto nas aulas de Artes quanto em outras disciplinas. Ao levar o Lúdico como uma forma de conhecimento para as crianças desta escola foi de extrema valia, pois além de brincar durante as aulas essas crianças por meio do ensino de Artes passaram a se ver com outros olhos e a respeitar o colega ao lado.

Ao fazer uma comparação desde a primeira atividade aplicada até a última pudemos perceber as diferenças e o amadurecimento da mente em meio os desenhos, no comportamento ao ter que dividir os materiais para fazer as colagens e também saber que ao utilizar materiais velhos sem valor em casa pudesse ajudar o meio ambiente. Pudemos também conhecer os limites do próprio corpo através dos jogos teatrais, que para muitos no começo confundia-o com meras brincadeiras realizadas com seus colegas da escola, amigos, vizinhos ou familiares, mas no momento que passaram a praticar os jogos teatrais com um objetivo e entenderam seus fundamentos com ajuda da professora.

No entanto em diversos momentos durante as aulas os próprios alunos se sentiam constrangidos e com vergonha de fazer qualquer movimento na frente para que seus colegas o observassem, vale ressaltar também que nessa faixa etária da

idade a timidez e muito grande e por vários momentos e difícil de desinibir alguns desses alunos, para que as atividades dessem certo em uma sala de aula era preciso, ter um professor da área o que hoje em dia está escasso no mercado de trabalho.

Pois só os profissionais formados na área irão repassar conhecimentos com propriedade as crianças para que eles possam conhecer, entender e principalmente analisar a importância das diferenças entre jogar e brincar, por exemplo, o objetivo de se movimentar, e à hora de se divertir com os amigos, qualidades essas que são importantes nos jogos teatrais, e também aprender a conhecer e superar seus limites.

CONSIDERAÇÕES SOBRE O TEMA

Esse trabalho foi desenvolvido na Escola Estadual Girassol de tempo Integral José Seabra Lemos, onde a autora desenvolveu seu estagio nesse momento surgiu a idéia de desenvolver sua pesquisa, pois a mesma conheceu a realidade e as dificuldades que estavam inseridas na escola.

Durante o desenvolvimento da pesquisa pode-se identificar como estava sendo desenvolvido o ensino de Artes no ensino fundamental tendo em vista que essa etapa do ensino é de extrema importância para a formação da criança.

É importante salientar que a finalização desse trabalho só ocorreu pelo apoio dado pela gestão da escola, pois sabe-se que nem todos os gestores permitem que pesquisas como essa sejam concretizadas, porque muitos acreditam que esse tipo de trabalho apresenta somente os pontos negativos que estão presentes na escola, pois ao demonstrar a importância da ludicidade inserida nas aulas de arte, percebeu-se que muitas crianças conseguiram ter uma maior compreensão dos assuntos abordados em sala e também uma interação entre aluno e professor e também aluno e aluno.

Porém, não podemos ignorar as reais dificuldades encontradas tanto na forma do ensinar quanto na aprendizagem, pois quando foi iniciada essa pesquisa nos deparamos com crianças que acreditavam que as aulas de Artes não eram importantes para sua formação, outras levavam em plena brincadeira tudo que se aplicava. Com o avançar deste trabalho pudemos identificar que elas começaram a ver no ensino de Arte outra maneira de ver a vida e assim se conhecer e derrubar os limites que estavam presentes que era a timidez, a impaciência, e também a concentração.

No entanto o Lúdico nas aulas de Artes se tornou muito importante, pois é uma forma diferenciada de aprender, pois são crianças que estudam numa escola de tempo integral onde passa o dia inteiro, isso torna o aprendizado estressante tanto para as crianças quanto para os professores, essas atividades apresentadas pela autora tiveram uma grande importância, pois devemos ter em mente que buscar novas formas de trabalhar com crianças em sala de aula é muito válido, pois desta maneira acabamos fugido um pouco daquele modelo padrão onde só o professor seja o responsável pelo sucesso da aula assim os alunos também tenham responsabilidade permitindo, portanto com que haja uma interação entre professores e alunos.

Para que o desenvolvimento desta pesquisa tivesse seu objetivo alcançado foi preciso que a autora se aproximasse mais dos professores da escola campo, para que conhecesse o perfil de seus alunos por diferentes visões e assim conseguir assimilar as dificuldades e à realidade, permitindo com que essas crianças ao sair da rotina superassem suas dificuldades e tornassem o aprendizado prazeroso.

Por meio desta pesquisa percebeu-se que com os avanços adquiridos pelos alunos em torno da aprendizagem por meio do lúdico nas aulas, os professores que no início pensavam que a arte era importante para a criança, porém não faziam a mediação correta para esse conhecimento, passaram a adquirir a arte como uma ferramenta de aprendizagem para sua aulas mesmo que seja outra disciplina.

A cada aula por mais que fossem pequenas, as crianças se interessavam mas e poucas faltavam ou se negavam a participar das atividades sendo que o resultado foi satisfatório, porque até professores de outras disciplinas elogiaram o desempenho das turmas que participavam desta pesquisa desta forma a autora deste trabalho acabou alcançando o seu objetivo principal que era apresentar e demonstrar o lúdico como forma de trazer soluções de mudanças dentro do ambiente escolar, fazendo com que houvesse uma conexão do cotidiano com o lúdico oportunizando um melhor aproveitamento dos conteúdos que eram aplicados.

Com tudo os professores de Artes sentem-se com o objetivo alcançado e como se a sua voz fosse ouvida ao longo dos anos, ao ver que o lúdico, por meio da arte pode ser vista por outras disciplinas uma forma de transmitir conhecimento a outras pessoas, e saber que a Arte além de ser reconhecida esta sendo utilizada para uma maior compreensão dos assuntos abordados em qualquer disciplina sendo que a Arte é tão importante quanto qualquer outra disciplina do currículo escolar.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes, de. **Educação Lúdica: Técnica e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995. Disponível em :<http://iesp-rn.com.br/ftpiesp/Disciplinas%20PROISEP/M%F3dulo%206/OFICINA%20DE%20BRINQUEDOS/Texto%203.pdf>> Acesso em: 20 de Novembro 2014.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papyrus, 2005.
- ARTE E DIDÁTICA. Petrópolis, Rj : Vozes, 2010. (Coleção Como Bem Ensinar/ Coordenação Celso Antunes).
- BARON, Dan. **Alfabetização Cultural**: a luta íntima por uma nova humanidade. São Paulo: Alfarrábio, 2004.
- BRASIL, LDB – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei no 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.
- BUORO, Anamelia Bueno. **O olhar em construção: uma experiencia de ensino e aprendizagem da arte na escola**. 8 ed. – São Paulo: Cortez, 2009.
- CAMPOS, Dinah Martins de Souza. **Psicologia da Aprendizagem**. 38 ed. – Petrópolis, Vozes, 2010.
- CARVALHO, A. M. C; ET, ALL, **Brincadeiras e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: casa do psicólogo, 2003. <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/71912/000880442.pdf?sequenc> Acesso em 09 de Janeiro 2015
- FARIA, Vitória & SALLES, Fátima. **Currículo na Educação Infantil**. Diálogo com os demais elementos da Proposta Pedagógica. (Percurso). São Paulo: Editora Scipione, 2007,
- FERRAZ, Heloisa; FUSARI, Maria F. de Resende; **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1993 disponível em: http://www.ufrgs.br/gearte/dissertacoes/dissertacao_gilvania.pdf> Acesso em 04 de Dezembro de 2014
- FERRAZ, Maria Heloísa C. de T. Maria F. de Resende e FUSARI. **Metodologia do ensino de Arte**: Fundamentos e proposições. –2 ed. rev. e ampl. - São Paulo: Cortez, 2009.
- FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo; FUSARI, Maria Felisminda de Resende. 4 ed. **Arte na Educação escolar**. São Paulo: Cortez, 2010.
- GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida, **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e desenvolvimento humano**. In.: D'Ávila, Cristina Maria (Org.) **Educação e Ludicidade: ensaios 04**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Gipel, 2007.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo-SP, Editora Papyrus, 1997.

<http://www.ufpi.br/subsiteFiles/picos/arquivos/files/Monografia%20%20Corrigida.pdf>

Acesso em 13 de Outubro de 2014

MOREIRA, Marco Antonio. **Metodologias de pesquisa em ensino/** Marco Antonio Moreira. – São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – Um processo sócio-histórico**. Editora Scipione; São Paulo, 1993.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. Trad. Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 2001. disponível em <<http://www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/00003F/00003F62.pdf>> Acesso em 08 de Dezembro de 2014

PELOSI, M.S. **Psicopedagogia: didática aplicada à Psicopedagogia**. UFRJ/CFCH, 2000.

REVERBEL, Olga. **Teatro na escola/** -- São Paulo: Scipione, 1997. – (Pensamento e ação no magistério)

SANTIN, Silvino. **Educação Física da alegria do lúdico a opressão do rendimento**. Porto Alegre: EST, 2001

SANTOS. S. M. Pires dos; CRUZ, Dulce R. Mesquita. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. Volume 2 .São Paulo: Summus, 1978.

SPOLIN, V. **Jogos Teatrais para a sala de aula: um manual para o professor/** Viola Spolin; [tradução Ingrid Dormien Koudela] – 2. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

ANEXO 1**QUESTIONARIO**

1. Ao longo de sua prática docente, você desenvolve atividades lúdicas, como: (desenho, pintura, colagem e jogos) na sala de aula?

() sim () não

2. Você enquanto educador faz a mediação necessária para que a criança desenvolva as suas capacidades e habilidades durante as atividades lúdicas?

() sim () não

3. Antes de introduzir o lúdico nas suas aulas você acha que as crianças tinham dificuldades na aprendizagem?

() sim () não

4. Na sua opinião sobre o lúdico influencia no processo de ensino aprendizagem das crianças?

() sim () não

5. Você acredita que a arte também proporciona o aprendizado?

() sim () não

6. A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças?

() sim () não

7. Você acredita que o material lúdico disponível na sua instituição de ensino seja suficiente?

() sim () não

8. Enquanto as crianças se relacionam com as atividades lúdicas propostas em sala e possível perceber a sua realidade no convívio em casa?

() sim () não

9. Você percebe diferença no rendimento e no interesse dos seus alunos pelas atividades quando estas dispõem de suporte lúdico?

() sim () não

Obrigada pela colaboração.

ANEXO 2

Fotos do Arquivo da Autora (Agosto/2014 – Março/2015)



