



A PRESENÇA DO BRINCAR NAS AULAS DE ARTES

Glenda Pereira dos Santos Lopes¹ – UFMS

Inara Fernandes Brida² – UFMS

Este relato de experiência trata de nossa atuação enquanto acadêmicas na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), do qual participamos por 12 meses como voluntárias, realizando nossas atividades em uma Escola Municipal do município de Campo Grande, Mato Grosso do Sul, em turmas de Grupo 5 (crianças de 5 anos, na Educação Infantil) e Fundamental I.

Durante nossa experiência conjunta no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, vivemos grandes e marcantes momentos que contribuíram e enriqueceram nossa graduação. Mas, em meio a tantas possibilidades de relato, escolhemos tratar da inclusão do brincar durante as aulas de arte no ensino infantil, especificando-se no Grupo 5. Na grade curricular da nossa graduação não existem estágios focados nas turmas de ensino inicial, portanto, nos estágios acabamos vivenciando o dia a dia do Fundamental I e II e, em seguida, turmas de ensino médio. Assim, acreditamos que fomos sortudas de poder experimentar uma rotina diferente do que esperávamos e de poder presenciar a construção do ensino de artes nesse período tão importante de desenvolvimento da criança. De acordo com Ostetto (2011, p. 5), “no âmbito da Educação Infantil, falamos em ampliação dos repertórios vivenciais e culturais das crianças como um dos objetivos a serem conquistados, assim como na necessidade de um trabalho que considere as múltiplas linguagens da infância”. Durante essa fase escolar é necessária a

¹ Licencianda em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, (UFMS), 6º Semestre. glenda.pereira@ufms.br

² Licencianda em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), 6º semestre. inara_f@ufms.br



experimentação e ampliação do repertório infantil, e nada mais adequado do que utilizar ferramentas presentes no cotidiano das crianças.

A respeito do brincar dentro de sala de aula, mais especificamente na disciplina de artes, o Referencial Curricular de Linguagens da Rede Municipal de Ensino (REME) prevê que, através das brincadeiras, jogos e brinquedos, a criança saiba reconhecer, conhecer e experimentar as diferentes tradições culturais e também familiares, especificadas nas habilidades:“(CG.EF15AR77.n) Conhecer produções artísticas, brincadeiras, jogos e canções de diferentes tradições culturais presentes em sua comunidade familiar, bairro e cidade.”;“(CG.EF15AR79.n) Reconhecer as semelhanças e diferenças entre as formas do brincar tradicional e atual (brinquedos tecnológicos e virtuais).”; e “(CG.EF15AR24.s) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.”

Nas aulas de Arte, assim como em qualquer outra disciplina, é preciso envolver os alunos e torná-los participativos na aula e também em seu próprio aprendizado. Brinquedos e brincadeiras são conteúdos obrigatórios na Educação Infantil e Fundamental I, conforme o Referencial Curricular (RC) de Linguagens da Rede Municipal de Ensino (REME), e foi quando a professora supervisora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), em conversas de planejamento, nos avisou para pensarmos bem nesse conteúdo, planejando materiais que fizessem os alunos aprenderem sobre arte, mas que, ao mesmo tempo, trabalhassem o conteúdo exigido. Foi então que começamos nossas pesquisas sobre a ludicidade ligada ao aprendizado. As atividades propostas por nós e pela professora supervisora para atender ao que é previsto como conteúdo no RC, consistiu na criação de brinquedos, exposição de obras de arte que envolviam o brincar, e a produção de um jogo da memória, composto de obras do Artista Cândido Portinari e Ivan Cruz, nas quais eram simbolizadas brincadeiras populares. As brincadeiras foram desenvolvidas em conjunto com a matéria de educação física, e por fim, as produções artísticas feitas foram embasadas nessas brincadeiras e



brinquedos estudados. Utilizar desses recursos para o desenvolvimento das aulas, gerou uma conexão com o conteúdo programático e entre os próprios alunos, já que as atividades foram realizadas em grupo. Nesse sentido, ao tratarmos da ludicidade como elemento pedagógico, encaramos com base em experiências vividas na educação infantil o uso do lúdico como uma metodologia para o aprendizado em artes. Usando a ludicidade no ensino e aprendizagem em artes, as aulas se tornam mais dinâmicas e proveitosas, já que as atividades que envolvem o brincar são fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. No decorrer de nossa participação notamos um maior envolvimento dos alunos quando meios lúdicos foram usados nas aulas. Neste sentido, o lúdico e o brincar foram abordados através desses jogos e do brincar direto da criança por meio destes.

“No Brasil, muitos estudiosos sobre a ludicidade há algumas décadas vêm apontando o jogo como um instrumento pedagógico muito significativo e de grande valor social, oferecendo, assim, diferentes possibilidades educacionais.” (RAU, 2013, p. 21).

O que a Autora Maria Cristina Rau (2013) afirma é exatamente o que vivenciamos em relação aos jogos que desenvolvemos, pois os alunos com o passar das aulas já conseguiam distinguir o nome dos artistas e os nomes de algumas das obras como: *“Menino com pião”*(1947), *“Futebol”*(1935) e *“Meninos soltando pipa”*(1947) de Candido Portinari, e as obras *“Barquinho de papel”*(1990) e *“Aviãozinho de papel”*(1990) de Ivan Cruz eram algumas das mais reconhecidas pelos alunos ao decorrer dos meses, conforme registrado na Figura 1.

Maria Cristina Rau (2013) defende a prática docente com o apoio da ludicidade, trazendo a tona até mesmo questões sociais envoltas nas metodologias pedagógicas, já que os processos lúdicos conseguem atender as demandas da maioria dos educandos que estão inseridos em diferentes contextos sociais, pois diversas são as abordagens, desde as de brincadeiras e jogos analógicos aos meios digitais, que atualmente são os mais usados, incrivelmente até por crianças da mesma faixa etária do Grupo 5.



Figura 1 – Registro de alunos brincando com o jogo da memória elaborado por bolsistas PIBID.



Fonte: A autora²

Em nossas pesquisas, compreendemos que o docente (ou futuro docente), deve estar ciente das possibilidades pedagógicas existentes, que podem ajudá-lo em sala e que favorecem o envolvimento e a participação dos alunos. O adulto e, neste caso, o professor, ao se permitir “ser criança” em seus planejamentos, assume o olhar do aluno, seja ele criança ou adolescente, conseguindo perceber o que funciona, o que não funciona e de que forma o processo lúdico pode se desenvolver. Afinal, o brincar permanece presente também na fase adulta, e, como futuras docentes, reconhecemos a importância de estar em sintonia com o mundo na visão do aluno, compreendendo-o para criar maior proximidade entre estudante e conteúdo.

Ao trabalhar com artes visuais tendo como condutor atividades lúdicas, temos que ter em mente que a arte e o jogo, estão centrados na mesma busca pelo novo e pelo criar, porém cabe ao arte-educador também saber adaptar com clareza sua forma de mediação para que a proposta da aula não seja insuficiente para o aprendizado da criança.

Estar dentro de turmas de Grupo 5 é como voltar no tempo e ser criança novamente, percebendo que aprendemos não somente dentro de sala de aula mas



também fora dela, brincando. Aprendemos mais brincando em coletivo com nossos colegas e amigos do que individualmente, na etapa da educação infantil toda experiência se torna aprendizado, e unir essas ideias ao conteúdo a ser ensinado a criança, permitiu que enxergássemos além do óbvio no ensino da arte.

“Se estivesse claro para nós que foi aprendendo que percebemos ser possível ensinar, teríamos entendido com facilidade a importância das experiências informais nas ruas, nas praças, no trabalho, nas salas de aula das escolas, nos pátios dos recreios, em que variados gestos de alunos, de pessoal administrativo, de pessoal docente se cruzam cheios de significação.” (FREIRE, 1996, p. 44–45).

Podemos dizer que o lúdico atravessa as barreiras para além da sala de aula a partir do momento em que a criança socializa, aprende e se desenvolve culturalmente. Desde cantigas antigas, passadas de geração em geração, a brincadeiras novas ou até de outras culturas, a prática contribui e enriquece o repertório da criança. A ludicidade e o aprender se divertindo sem perceber que aquilo também é educar, seguindo regras, comandos, sabendo esperar sua vez de agir ou falar, viver em grupo, traçar estratégias e principalmente, saber perder, tudo isso é possível aprender dessa forma. Uma ferramenta tão antiga, acessível e extrema variedade, pode fazer total diferença, tanto para o educador quanto para o educando, dentro de sala e até mesmo fora dela. A educação transpassa os limites físicos da escola, e a ludicidade caminha junto. Percebemos por meio dessas vivências no PIBID e por meio de nossas pesquisas e experimentações, a importância de entender e tentar enxergar a realidade pelos olhos das crianças. No mundo tecnológico que vivemos, cada vez mais prezamos o instantâneo e esquecemos do espontâneo. Ser criança é autenticidade e liberdade, aprender através do brincar estimula e apresenta à criança questões sociais. A ludicidade na educação infantil no ensino de artes mostrou a nós resultados que não esperávamos, um envolvimento e aprendizado que foi se construindo ao longo dos



12 meses de projeto, e que evidenciou o quão valioso é a educação quando se respeita as necessidades do aluno.

REFERÊNCIAS:

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Paulo Freire. 25ª edição – São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. (2008) 8ª edição. Cortez Editora.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo, a criança e a educação. Tese de Livre-docência apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992.

OSTETTO, Luciana Esmeralda. Educação Infantil e Arte: Sentidos e Práticas Possíveis. Universidade Estadual Paulista, 2011.

PESSI, Maria Cristina Alves dos Santos. O ensino da arte em foco. Universidade Federal de Santa Catarina, 1994. (Série: Caderno de Arte Educação).

Rau, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica [livro eletrônico]/ Maria Cristina Trois Dorneles Rau. – Curitiba: Ibpex, 2013. – (Série Dimensões da educação).