



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CAPANEMA
FACULDADE DE PEDAGOGIA

CÁSSIA RAYARA DO NASCIMENTO ALVES

**A INFLUÊNCIA DA ARTE NO DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COGNITIVO
DAS CRIANÇAS POR MEIO DA LUDICIDADE.**

CAPANEMA-PA
2022

CÁSSIA RAYARA DO NASCIMENTO ALVES

**A INFLUÊNCIA DA ARTE NO DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COGNITIVO
DAS CRIANÇAS POR MEIO DA LUDICIDADE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Pedagogia, do Campus Universitário de Capanema, da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado(a) em Pedagogia.

Orientador(a): Prof. Dr. Luís Júnior Costa Saraiva

CAPANEMA-PA
2022

CÁSSIA RAYARA DO NASCIMENTO ALVES

**A INFLUÊNCIA DA ARTE NO DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COGNITIVO
DAS CRIANÇAS POR MEIO DA LUDICIDADE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Pedagogia, do Campus Universitário de Capanema, da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado(a) em Pedagogia.

Data da aprovação: 30 / 06 / 2022

Conceito: Excelente

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Luís Júnior Costa Saraiva
Orientador- UFPA

Prof^a Dr^a Neide Maria Fernandes Rodrigues de Sousa
Examinadora Interna- UFPA

Prof^a Ma. Jéssica do Socorro Leite Corrêa
Examinadora Externa- UFPA

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, pela saúde e por todas as bênçãos que tem me proporcionado, ele sempre foi minha motivação e a luz da minha vida, quando eu não acreditava mais em mim ele me fez ressurgir.

A minha família, vocês são demais, por sempre estarem ao meu lado segurando minha mão e me incentivando a nunca desistir dos meus sonhos. A minha avó que não está mais entre nós, mas tenho certeza que está muito orgulhosa, Te Amo Vó!

A meu Pai, Rubens, você é o amor da minha vida, minha inspiração, obrigada por sempre fazer de tudo para permitir que eu chegasse até aqui. A minha mãe, Socorro, quero um dia chegar perto de ser uma mulher como a senhora, generosa, batalhadora e sempre disposta a ajudar a todos a sua volta, você é incrível mãe, Te Amo.

A minha irmã, Nayara, que sempre está ao meu lado e me defende de tudo, obrigada pelas caronas para faculdade (risos), pelos concelhos e por sempre lembrar que eu conseguiria. A meu irmão, Rubenilson, sei que é uma das pessoas que mais me ama, ele se faz de durão, mas tem um coração gigante, obrigada por todos os conselhos.

A minha cunhada, Antonia e meu cunhado, Geilson, vocês são demais, obrigada por tudo. Agradeço também meus sobrinhos, vocês me incentivam a cada dia ser uma pessoa melhor, obrigada por tornarem meus dias mais felizes. Família, Eu Amo vocês!

A toda minha turma de Pedagogia-2017, vocês fazem parte de um dos momentos mais importantes da minha vida, em especial: Maria Beatriz, Paula Suelen, Natália Monteiro, Vanessa Borges, Samara Brito, que desde o início do curso foram minhas parceiras de trabalho e desesperos (risos). Um agradecimento especial a Jheovanda Santos, que ao lado de Samara Brito tornaram-se minhas grandes amigas, confidentes, parceiras e incentivadoras, elas não me deixaram desistir, vocês são demais meninas.

Um agradecimento especial ao meu orientador, Luís Saraiva, por embarcar em minhas ideias e incentivo, agradeço a professora, Jéssica Leite, a senhora é sensacional foi luz em minha vida, minha eterna gratidão, minha gratidão especial a Professora Neide por participar da banca de avaliação e por todo ensinamento. Aos professores do curso, meu muito obrigada por contribuírem na minha formação acadêmica e pelas trocas de conhecimento.

A meus alunos, que todos os dias me ensinam algo novo, graças a eles decidi ser Pedagoga. Enfim, deixo aqui registrada minha gratidão a todos que contribuíram direta ou indiretamente com minha formação.

“A Expressão Lúdica tem a capacidade de unir o conhecimento e o sonho”.

(SANS, 1994, p.76).

RESUMO

A pesquisa tem por objetivo verificar como a arte pode influenciar no desenvolvimento das crianças durante sua trajetória escolar e o que ela pode refletir em seu desenvolvimento cognitivo e social. Para isso, foi necessário analisar entrevistas direcionadas a duas professoras do Ensino Fundamental anos iniciais, questionamentos realizados com quatro crianças com idade de 7 a 10 anos, visando identificar como o cinema, o desenho, o teatro, a literatura e a imaginação com auxílio da ludicidade estão presentes no contexto escolar, além de verificar a importância que o teatro teve na formação pessoal e social da autora, tendo como base os aposes teóricos para chegar aos objetivos. A fundamentação teórica da pesquisa tem como base Vygotsky (1991), Piaget (1999), Kishimoto (2010), Sans (1994), Slade (1987), Spolin (2010), Oaklander (1980), Cohn (2005), Corsaro (2005), Sarmiento (2005), dentre outros autores que serão abordados no decorrer da monografia. O trabalho se caracteriza por meio de uma abordagem qualitativa, em que, os resultados foram obtidos por meio de um levantamento realizado através dos embasamentos teóricos, de uma entrevista com professoras, questionamento com crianças e relato de experiência da autora. Posteriormente as análises dos dados, evidenciasse a importância da arte auxiliada com os métodos lúdicos e o uso da imaginação para o desenvolvimento cognitivo, individual e social das crianças, tornando-as seres críticos e autônomas.

Palavras-chave: arte; desenvolvimento; criança; escola.

ABSTRACT

The research aims to verify how art can influence the development of children during their school trajectory and what it can reflect on their cognitive and social development. For this, it was necessary to analyze interviews directed to two elementary school teachers in the early years, questions carried out with four children aged 7 to 10 years, in order to identify how cinema, drawing, theater, literature and imagination with the help of playfulness are present in the school context, in addition to verifying the importance that the theater had in the personal and social formation of the author, based on the theoretical bets to reach the objectives. The theoretical foundation of the research is based on Vygotsky (1991), Piaget (1999), Kishimoto (2010), Sans (1994), Slade (1987), Spolin (2010), Oaklander (1980), Cohn (2005), Corsaro (2005), Sarmiento (2005), among other authors that will be addressed in the course of the research. The work is characterized by a qualitative approach, in which the results were obtained through a survey carried out through theoretical foundations, an interview with teachers, questioning with children and the author's experience report. After analyzing the data, the importance of art aided with playful methods and the use of imagination for the cognitive, individual and social development of children was highlighted, making them critical and autonomous beings.

Keywords: art; development; child; school.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1- Atores sociais da pesquisa	15
Figura 1- Sistematização das diretrizes da BNCC	20
Figura 2 e 3 - A Escola dos Sonhos	33
Figura 4 e 5 – Escola Pompom do Sonho	34
Figura 6 e 7 – Escola Divertitiva	35
Figura 8 e 9 – Escola P.R.O	36

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 DIÁLOGOS SOBRE ARTE E EDUCAÇÃO	11
3 TRAÇOS METODOLÓGICOS	14
4 DESCORTINANDO SENTIDOS: abrindo as cortinas para um mundo de possibilidades	16
4.1 As diferentes manifestações artísticas na sala de aula: a arte de educar	19
4.2 Traços e cores: o olhar da criança	26
4.3 O teatro e a autora	37
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
REFERÊNCIAS	42
APÊNDICE	44
ANEXO	46

1 INTRODUÇÃO

A arte quando mediada adequadamente, torna-se elemento essencial no processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem individual e social das crianças. Infelizmente as manifestações artísticas: teatro, cinema, desenho e muitas outras formas artísticas de linguagem, ainda são pouco utilizadas dentro da sala de aula no processo de ensino e aprendizagem e quando usadas, algumas vezes, ainda são vistas por muitos apenas como um “passatempo”.

O uso da arte “possibilitará o seu ensino adequado, tanto para as crianças como para os adultos” (SANS, 1994, p. 13) permitindo que através da maneira correta de ensino das diferentes linguagens artísticas, as mesmas possam auxiliar na formação da criança, vindo a torná-la um adulto com amplo desenvolvimento e autonomia.

O desenvolvimento infantil é o processo pelo qual as crianças passam e está ligado diretamente ao meio social e ao ambiente que elas estão inseridas, durante esse período os sujeitos irão desenvolver habilidades individuais e em grupo, aprendendo e compartilhando conhecimentos de acordo com os contextos vivenciados.

Todas as crianças passam por fases desde o seu nascimento. Fases estas que estão interligadas ao desenvolvimento cognitivo, podendo ocorrer de modo mais acelerado ou não, dependendo das influências e incentivos do meio. Em cada idade os seres humanos possuem fases em que irão se desenvolver de maneira pessoal e social.

Quando uma criança nasce e tem sua primeira familiaridade com a mãe, ela irá iniciar seu primeiro estágio de desenvolvimento individual, para Vygotsky (1991) a criança inicia sua aprendizagem antes de chegar à escola, ainda no seio familiar, mas quando tem contato com a instituição escolar irá absorver novos elementos para o seu desenvolvimento, pois ao ter contato com a escola a criança passará a conviver com outros alunos, nesse momento ela passa a se desenvolver socialmente, com indivíduos diferentes, com isso, inicia a construção de sua personalidade individual, passando a conviver com uma realidade distinta daquilo que estava habituada.

Durante o processo de desenvolvimento da criança é fundamental a mediação e o contato com os símbolos e signos, de acordo com Vygotsky (2010) a criança primeiro aprende para depois se desenvolver, ou seja, a construção dos espaços de interação e de extrema importância, pois os mesmos devem influenciar positivamente à construção do aprendizado da criança, devendo ser adequadamente mediada.

A linguagem teatral, o cinema, o desenho e outras formas de arte, se mediadas adequadamente, irão interferir diretamente e positivamente no desenvolvimento humano, na aprendizagem, na construção pessoal e social. Em algumas escolas essas manifestações artísticas são vistas apenas como parte de culminâncias em datas comemorativas, não sendo assim utilizadas como parte das aulas e dos planos de ensino para auxiliar no desenvolvimento dos alunos.

Segundo Piaget (1999) o desenvolvimento se classifica com uma equilibração progressiva, passando de um estado de menor equilíbrio para um superior, a partir do momento que a criança brinca e interage diretamente com outros sujeitos, ocorrerá à apropriação e assimilação, podendo assim passar a construir hipóteses e interligar a realidade humana. Através da arte com ênfase nos métodos lúdicos, a criança passará a fazer uso da imaginação, do faz de conta, da brincadeira e da interação.

Assim, a pesquisa tem como intuito analisar como ocorre o desenvolvimento das crianças através da arte e por meio da ludicidade, do brincar, do faz de conta, do desenho, das interações, dos movimentos e da oralidade. Tendo como objetivo analisar a influência da arte na educação e no desenvolvimento dos alunos, verificando como as professoras trabalham as diferentes manifestações artísticas na sala de aula, o olhar da criança sobre esse método de ensino e a importância do mesmo no processo de desenvolvimento do aluno.

Nesse sentido o estudo se justifica pela carência na utilização das manifestações artísticas como instrumento de ensino e aprendizagem, na construção do desenvolvimento sociocognitivo das crianças. Tendo como base o cinema, o desenho, o teatro e a literatura, além das experiências vivenciadas pela pesquisadora, em que a linguagem teatral foi de fundamental importância ao longo de sua vida acadêmica, para seu desenvolvimento social e cognitivo, a mesma passou a interagir, expressar-se com mais facilidade, fazer uso da imaginação e de outros aspectos fundamentais para sua construção individual e em grupo, deste modo, a escola e o momento que o ensino e a aprendizagem se tornam prazerosos e diversificados.

Com base nessa perspectiva foram realizadas entrevistas com duas professoras a respeito da influência e da importância da arte no processo de desenvolvimento das crianças, conversas direcionadas com quatro crianças para conhecer a opinião delas sobre as diferentes atividades educacionais que envolvem a arte e a ludicidade, além das experiências da autora.

Dialogando com essas vivências e experiências com os atores sociais Professores e Crianças, apresento como aporte teórico Vygotsky (1991), Piaget (1999) autores que abordam

o desenvolvimento infantil, Kishimoto (2010) que ressalta a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, além de autores como, Sans (1994), Slade (1987), Spolin (2010), Oaklander (1980) que tratam das manifestações artísticas, do faz de conta, o uso da imaginação no processo de desenvolvimento da criança. Cohn (2005), Corsaro (2005), Sarmiento (2005) que apresentam perspectivas diferenciadas para pesquisas realizadas com crianças.

Para melhor desenvolver, a monografia foi dividida em seções: Seção II apresenta o referencial teórico denominado de diálogos sobre arte e educação, Seção III a metodologia, definida como traços metodológicos, espaço direcionado a apresentar como o trabalho foi desenvolvido e Seção IV irá abordar os resultados e discussões da pesquisa, que chamo de descortinando sentidos: abrindo as cortinas para um mundo de possibilidades.

Além disso, serão ressaltadas algumas questões importantes: As diferentes manifestações artísticas na sala de aula: a arte de educar; Traços e cores: o olhar da criança; O teatro e a autora. Vale ressaltar que cada ponto norteador da pesquisa tem o objetivo de mostrar que as manifestações artísticas devem ser utilizadas como ferramentas de ensino, buscando tornar o processo de ensino e aprendizagem diversificado e fazendo do ambiente escolar um local prazeroso, enriquecedor e significativo.

2 DIÁLOGOS SOBRE ARTE E EDUCAÇÃO

Ao analisar a abordagem de pesquisa para a elaboração do trabalho foi necessário um aprofundamento teórico, relacionando algumas teorias com a temática desenvolvida, para assim obter os resultados.

Segundo Vygotsky (2010) a interação social da criança com o meio é fundamental para que ocorra seu desenvolvimento. Com isso, os signos e instrumentos utilizados para mediar o conhecimento fazem parte de experiências sociais, na fase do desenvolvimento toda atividade ou ação terá um significado.

Desta forma, evidenciasse a importância da mediação adequada no processo de aprendizagem da criança, levando-nos a pensar que o aluno quando estimulado da maneira correta terá amplo desenvolvimento na sua vida, por isso, saber fazer uso da imaginação, do faz de conta e da brincadeira, possibilitará ao aluno passar por cada fase de seu desenvolvimento da maneira significativa.

Na concepção de Piaget (1999) a criança passa por quatro estágios de desenvolvimento, esses estágios iniciam-se no momento do nascimento e termina quando nos tornamos adultos. Esse desenvolvimento se classifica como uma equilibração progressiva, em que passamos de um estado de menor equilíbrio para um equilíbrio superior. Para que ocorra a equilibração, momento que ocorrerá a aprendizagem da criança será necessário uma assimilação do processo, no qual se desenvolve o cognitivo das crianças, para acontecer esse conhecimento é necessária à interação com o objeto, ou seja, a criança precisa ter contado com os objetos e signos para desenvolver seu cognitivo.

Por meio de ações lúdicas a criança se desenvolve integralmente, de maneira prazerosa e diversificada, podendo utilizar objetos, jogos e brincadeiras como instrumentos de aprendizagem, pois a ação de brincar é livre e permite aos sujeitos a liberdade de aprender com o ambiente que está inserido. Para Kishimoto (2013) por meio do lúdico a criança melhora seu desenvolvimento social e individual, permitindo melhorar a interação. O lúdico permite que a criança se torne um ser humano seguro, flexível, com autonomia, capaz de resolver seus próprios problemas e que saiba se relacionar com outras pessoas presente em seu meio social, para isso é necessário que a criança tenha acesso ao brinquedo que ela possa manuseá-lo e usar a imaginação.

A ludicidade pode ser usada na aprendizagem das crianças, possibilitando que elas aprendam a se expressar, desenvolver a coordenação motora, a aprendizagem intelectual e a interação social. As diferentes linguagens artísticas permitem o desenvolvimento de aspectos diversos do campo social, cultural, cognitivo e emocional das crianças em diferentes etapas do desenvolvimento. Dentre as linguagens artísticas, destaco: o teatro, o desenho, o cinema e a literatura.

Segundo Slade (1987, p. 17-21), “Teatro significa uma ocasião de entretenimento ordenada e uma experiência emocional”, para que a criança tenha interesse no teatro ela necessita de estímulos, por isso, a importância da interação e mediação entre professor e aluno. Para Slade (1987) o professor pode, de maneira construtiva, orientar a criança para que através do drama criado por elas, prover regras de atuação, pois o jogo dramático inserido no cotidiano de ensino aprendizagem oferece ao aluno práticas educacionais prazerosas.

Desta forma, o jogo dramático pode ser inserido nas aulas por meio do faz de conta e da imaginação, já que, o uso do faz de conta também é importante na vida da criança pela sua grande capacidade imaginativa, como bem enfatizada por Violet Oaklander (1980) que a fantasia é um mecanismo e até mesmo um processo psicossocial, que diferente de mentira, ela

indica projeção, interpretação e transformação. O faz de conta pode facilmente ser apresentado nos mais diversos segmentos artísticos e fundamenta todo um processo de discussão cultural, direcionador de aprendizagem, além de autoconhecimento da criança sobre si e o outro.

Portanto, pode ser usada como ferramenta no processo de ensino, pois permite que a criança use a sua imaginação, que desde muito cedo já é utilizada por esses sujeitos, podendo assim fazer uso do faz de conta por meio da arte, que poderá ser mediada pelo professor. A educação “se faz através da própria experiência do aluno, a qual é inteiramente determinada pelo meio, e nesse processo o papel do mestre consiste em organizar e regular o meio” (VYGOTSKY, 2004, p. 67).

A criança desde muito cedo ama rabiscar as paredes, cadeiras, mesas e papéis. O desenho é uma forma delas se expressarem, podemos ver que as crianças quando tem o primeiro contato com um lápis, tentam através dele mostra o que sentem, pensam ou mesmo só rabiscar sem um significado próprio, desse modo, o desenho deve ser utilizado na sala de aula, pois estimula a coordenação motora, a imaginação, apropriação do assunto apresentado e a interação com o meio. A partir do momento que a criança desenha ela passa a ter grande concentração sobre algo “ela desenha somente o que lhe interessa, o que lhe chama mais atenção, ou seja, faz o que considera ser importante no motivo focalizado” (SANS, 1994, p. 37).

Através do desenho ela poderá se expressar, além de aperfeiçoar suas habilidades. Assim como o desenho, os filmes também estão frequentemente presentes na vida das crianças, que desde muito cedo têm contato direto com o audiovisual. Mas, muitas vezes na sala de aula o cinema é usado sem significado e sem uma mediação adequada, alguns educadores utilizam o filme como um “passatempo” durante as aulas, ou mesmo uma forma de fazer com que os alunos fiquem comportados assistindo.

Utilizar o filme como ferramenta de ensino e aprendizagem para as crianças permite que esses sujeitos aprendam de uma forma contextualizada e diversificada, possibilitando que a criança relacione um momento prazeroso de assistir com aprender, já que, por meio do “vídeo sentimos, experienciamos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos” (MORAN, 1995, p. 27)

Visto que a criança é um ser que está em constante desenvolvimento, quanto mais o ambiente em que ela está inserida for explorado e os objetos ao seu redor forem significativos,

ela terá um amplo desenvolvimento social e individual, por isso, a arte quando usada é mediada adequadamente tornasse uma grande aliada no processo de ensino e aprendizagem.

Outra linguagem muito importante para ser utilizada dentro da sala de aula e talvez a mais utilizada pelos Professores, seja a literatura que pode se fazer presente por meio da contação de histórias. Na maioria das escolas é bem comum ter o dia da leitura ou um momento diário que é destinado a essa linguagem, momentos esses presentes na Educação Infantil e no Ensino Fundamental anos iniciais, fase que a criança passa a desenvolver seu imaginário, a compreensão e a leitura.

Fazer uso da contação de histórias na sala de aula permite que as crianças viagem por meio de sua imaginação, usem a criatividade, além de aguçar e desenvolver o processo de leitura, escrita e oralidade. Segundo Abramovich (2009) o ato de ouvir, contar, criar e imaginar histórias é importante para a formação dos alunos, pois escutar histórias é a base do processo de aprendizagem para um leitor, permitindo ter um longo caminho de descobertas que envolvem o mundo. Quando ouvi uma história a criança “pode sentir emoções importantes [...] é através duma história que se podem descobrir outros lugares, outros tempos, outros jeitos de agir e de ser, outra ética, outra ótica (...)” (ABRAMOVICH, 2009, p. 17)

Tendo como base esses elementos, os alunos poderão aguçar suas mais diversas habilidades, além de auxiliar em seu desenvolvimento individual e social. Partindo dessas concepções, a metodologia utilizada para realizar a pesquisa, busca ouvir as crianças e analisar como as professoras trabalham dentro da sala de aula essas manifestações artísticas e quais os benefícios elas podem trazer para o aluno.

3 TRAÇOS METODOLÓGICOS

A pesquisa de campo foi realizada com base em entrevistas, questionamentos e relato de experiência, sendo a entrevista realizada com duas professoras que foram denominadas com nomes fictícios de professora Celina, formada em Licenciatura plena em teatro-Especialista em metodologia do Ensino de Artes, Licenciada em Pedagogia e Bacharel em Contabilidade; atua a cerca de cinco anos como professora, atualmente trabalha como professora pedagoga no ciclo do fundamental menor 1º/9 e como professora de Artes no ensino fundamental maior do 6º ao 9º ano. E professora Letícia, tem sua formação em Pedagogia com Pós-Graduação em Educação Especial e Inclusiva, Gestão Escolar e

Coordenação Pedagógica, a mesma atua há cinco anos como professora, atualmente leciona na turma do 4º/9 do fundamental.

Além das educadoras, foi realizado um questionamento elaborado com base nas respostas das professoras, com crianças de 7 a 10 anos que foram denominadas com nomes de personagens escolhidos pelas mesmas, tendo o objetivo de analisar o ponto de vista dos alunos sobre o uso da arte em sala de aula. A conversa com as crianças aconteceu em dias diferentes, para não ocorrer influências nas respostas.

Outro ponto de observação do estudo está baseado no relato de experiência da autora, que durante sua vida educacional teve contato com o teatro, o mesmo, foi importante na sua formação pessoal e profissional. Neste ponto do texto, a autora se refere à pesquisa realizada de maneira pessoal, fazendo uso da primeira pessoa do singular (eu), sendo o relato de experiência de suma importância para as informações coletadas nos resultados da pesquisa.

O quadro abaixo apresenta os dados principais dos atores da pesquisa:

Quadro 1- Atores Sociais da Pesquisa

Idade	Nome Fictício	Sexo	Outros
32	Celina	Feminino	Professora 1º/9
43	Leticia	Feminino	Professora 4º/9
10	Homem Aranha	Masculino	Aluno 5º/9
09	Supergirl	Feminino	Aluna 3º/9
10	Batman	Masculino	Aluno 5º/9
07	Princesa Aurora	Feminino	Aluna 2º/9

Fonte: Elaborada pela autora do trabalho. Capanema, 2022.

Para a coleta de dados, foi utilizada uma entrevista estruturada com questionário de nove perguntas baseadas no tema principal da pesquisa, que foi direcionada para as duas professoras do ensino fundamental anos iniciais, além de alguns questionamentos com as crianças. As entrevistas “produzem uma riqueza de dados, recheados de palavras que revelam as perspectivas dos respondentes. As transcrições estão repletas de detalhes e de exemplos” (BOGDAN e BIKLEN, 1994, p. 136).

A pesquisa se classifica como exploratória. Para Gil (2008) ela tem o objetivo de esclarecer, modificar e desenvolver ideias e conceitos caracterizando a concepção de problemas ou hipóteses de investigação de estudos anteriores, proporcionando uma visão

geral acerca do foco da pesquisa, sendo mais utilizada quando a temática investigada não possui muito estudos, sendo um tema pouco explorado.

A abordagem utilizada neste trabalho é de caráter qualitativo, visando à característica do problema, trazendo a realidade social dos sujeitos da pesquisa e do ambiente escolar.

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 1993, pp. 21-22).

Com base nisso, a abordagem qualitativa estuda diretamente o assunto a ser pesquisado, visando analisar e responder os assuntos apresentados à pesquisa.

Os questionamentos realizados com as crianças tiveram como objetivo analisar as ideias e pontos de vistas delas, permitindo que o aluno seja ouvido e expresse sua opinião. Para Cohn (2005, pp. 27-28), “A criança atuante é aquela que tem um papel ativo na constituição das relações sociais em que se engaja, não sendo, portanto, passiva na incorporação de papéis e comportamentos sociais”, visto que é dotada de cultura e o meio que vivi interfere na sua formação social e individual.

Para a coleta de informações foi necessário um gravador de voz, câmera fotográfica, questionário de entrevista, papel, lápis, além de questionamento feito com as crianças e relato de experiência da pesquisadora.

A partir dos elementos apresentados como metodologia a IV seção chamada de “Descortinando sentidos: abrindo as cortinas para um mundo de possibilidades” aborda os resultados do trabalho, elencando os autores aqui apresentados com os atores sociais da pesquisa, buscando observar e relacionar as teorias com a prática utilizada pelas professoras e o olhar da criança sobre os aspectos pesquisados.

4 DESCORTINANDO SENTIDOS: abrindo as cortinas para um mundo de possibilidades

A arte colabora em diversas maneiras com o desenvolvimento humano. Para a criança do primeiro ano que está em transição para a socialização contribui no autocontrole das emoções e na convivência com o outro, na aprendizagem de forma dinâmica e expressão dos sentimentos e desejos. Também é possível atribuir limites e disciplina de forma leve ¹.

¹ Anotações da entrevista com a Professora Celina no dia 18/03/2022

A Arte estimula a visão de mundo da criança, a capacidade de se expressar, a criatividade, sua formação cultural e seu senso crítico².

Com base nas fundamentações teóricas e com os levantamentos de dados, serão apresentados os resultados a partir da perspectiva do uso da arte em sala de aula e sua importância para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, sendo detalhados em três subtópicos, em que serão expostas as falas das professoras entrevistadas e o ponto de vista das mesmas sobre a arte no contexto escolar. Trazendo também o olhar da criança sobre os pontos levantados, permitindo que elas possam manifestar suas opiniões e desejos; como último subtópico será apresentado à experiência da autora com o teatro na sua formação escolar.

Falar de arte na educação de crianças, nos remete a grandes possibilidades de ensino, desde o uso do desenho à utilização da imaginação no faz de conta. Como ressaltado pelas professoras Celina e Letícia, no início desta sessão, a arte interfere positivamente no desenvolvimento humano, fazendo parte do processo individual de criação dos sujeitos, estimulando a criatividade, o raciocínio lógico, crítico e o avanço sociocognitivo do aluno.

A criança que está em seu primeiro contato com a escola, vê-se diante de um ambiente novo de descobertas, e passa a conviver com pessoas e meios diferentes que irão possibilitar para elas novas experiências, podendo interferir de maneira positiva no seu desenvolvimento, por isso devem ser estimuladas adequadamente. Levando sempre em consideração que cada sujeito tem sua habilidade individual, assim, cada criança possui seu próprio ritmo no avanço de seus conhecimentos, habilidades etc.

Quando analisamos esse processo de desenvolvimento individual de cada criança, podemos ser levados à teoria de Lev Vygotsky, que aborda a Zona de Desenvolvimento Proximal que é dividida em três fases que justificam a relação entre a aprendizagem e o desenvolvimento, ressaltando que as vivências diárias vividas pelas crianças e mediadas por adultos experientes, remetem positivamente no processo de crescimento dos sujeitos.

Para Vygotsky (2010) as crianças sabem da necessidade e da importância das pessoas que vivem ao seu redor, pois no processo de descoberta e construção de seu desenvolvimento individual o ambiente que a cerca é fundamental. Deste modo, evidenciasse a importância e a função da mediação no processo de aprendizagem dos alunos durante o período escolar.

A mediação durante o processo educacional deve ser trabalhada adequadamente, buscando o aperfeiçoamento da aprendizagem e do desenvolvimento dos alunos, pois os mesmos quando estimulados de forma correta obtêm integralmente seus progressos sociais e

² Anotações da entrevista com a Professora Leticia no dia 17/03/2022

personais. Quando uma criança que está em seu primeiro contato com a escola, no início de sua vida educacional, tem dificuldades em se relacionar com as outras crianças ou com os objetos presentes nesse novo ambiente, elas buscam apoio na professora “recorrem à sua mediação em suas relações com outras crianças de sua idade. Pode-se dizer que as relações com a professora fazem parte do pequeno e íntimo círculo dos contatos das crianças” (VYGOTSKY, 2010, p. 60).

Compreendendo as relações entre o desenvolvimento, a aprendizagem e a mediação adequada, percebe-se que paralelamente estão ligadas às possibilidades de diferentes meios de transmissão do conhecimento educacional, social e cognitivo, ressaltando a importância do contato dos sujeitos entre si. Assim, torna-se evidente que quanto maior as possibilidades para difundir o conhecimento melhor serão os resultados no ensino, ressaltando a importância do uso da arte no processo de desenvolvimento da aprendizagem educacional.

Além das questões supracitadas, é válido ressaltar a influência das questões culturais que integram cada contexto em específico, de acordo com Sarmiento (2004, pp. 11-12) “o “mundo da fantasia” das crianças constitui, na expressão vulgar dos adultos, o reconhecimento, no senso comum, dos modos de construção de significado pelas crianças”.

Não obstante, a autonomia cultural das crianças continua sendo um tema envolto em alguma controvérsia (cf. Iturra, 1997; Sarmiento e Pinto, 1997; Frazão-Moreira, 2000). O debate não se centra no facto, reconhecido, das crianças produzirem significações autónomas, mas em saber se essas significações se estruturam e consolidam em sistemas simbólicos relativamente padronizados, ainda que dinâmicos e heterogéneos, isto é, em culturas. (SARMENTO, 2004, p. 12).

O autor enfatiza elementos culturais que cada ator social carrega consigo e que somado aos aspectos trabalhados nos espaços educacionais podem ampliar ou restringir as possibilidades e direcionar o desenvolvimento das crianças. Nesse aspecto, destaco ainda os contextos elaborados pelos adultos, como ressalta Graue e Walsh (2003, p. 29) que “a maior parte das vezes as crianças são colocadas em contextos sobre os quais têm um controlo muito limitado – os adultos tomam a maior parte das decisões por elas”, nesse sentido o trabalho em sala de aula com diferentes manifestações artísticas possibilita a criança também uma maior proximidade com o desenvolvimento da autonomia, quando se trabalha de forma coletiva, envolvendo inclusive as crianças nas tomadas de decisões e escolhas nos processos educacionais.

Nesse sentido, compreender de que forma poderemos utilizar dentro do espaço educacional, as diferentes manifestações artísticas, é o primeiro passo para o envolvimento e desenvolvimento significativo das crianças. A partir disso, na sequência apresento alguns segmentos artísticos que podem ser utilizadas em sala e a importância de cada um no desenvolvimento das crianças.

4.1 As diferentes manifestações artísticas na sala de aula: a arte de educar

Falar sobre a arte na educação nos remete ao ensino de estudar as cores, pintar e desenhar, será que a arte na sala de aula se resume apenas as pinturas, formas, cores e desenhos? Para algumas pessoas, sim, mas a arte na educação está muito além, pois não envolve apenas essas técnicas, podendo ir além como: cinema, teatro, música, dança, faz de conta, contação de história, desenho, esculturas e muitas outras. Todos esses segmentos artísticos podem ser trabalhados na escola para auxiliar no processo de desenvolvimento educacional e pessoal, mas, infelizmente não é utilizada com frequência nas escolas e quando usadas, a interação e mediação algumas vezes não ocorre de forma correta.

Por vezes a linguagem artística pode passar despercebida, não tendo seu devido reconhecimento no ambiente escolar. Contudo, essa linguagem influencia na formação cultural, ademais no desenvolvimento das habilidades cognitivas das crianças, visto que, a arte também auxilia no conhecimento individual dos sujeitos para a sociedade, permitindo a interpretação e compreensão dos elementos culturais que os cercam.

Conforme descrito na BNCC,

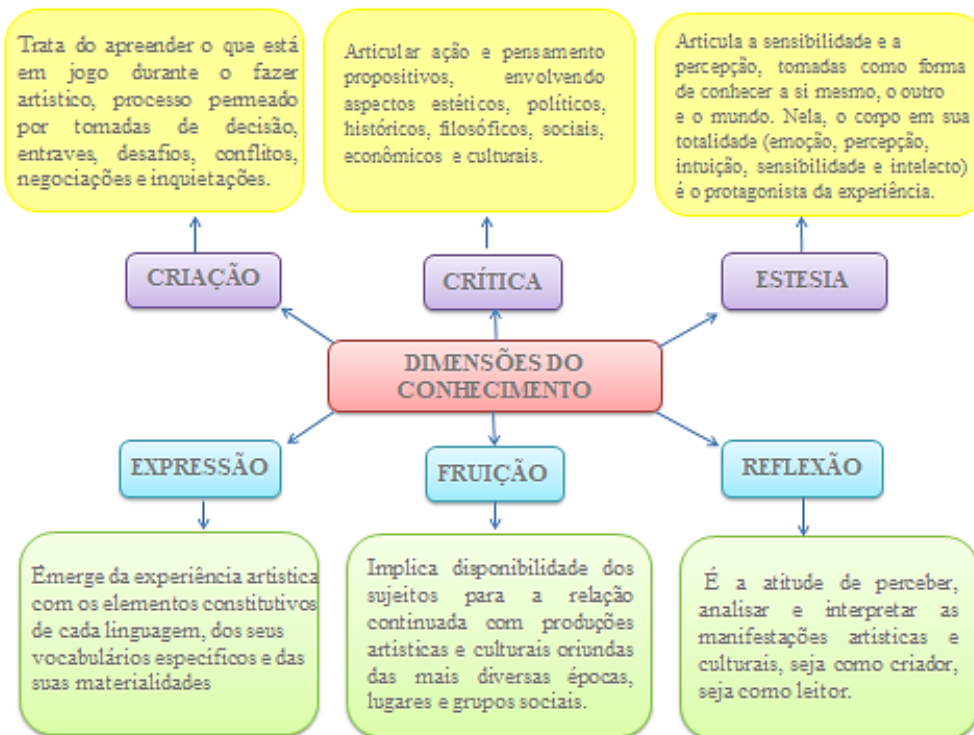
Conviver com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais, no cotidiano da instituição escolar, possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas, vivenciar diversas formas de expressão e linguagens [...]. Essas experiências contribuem para que, desde muito pequenas, as crianças desenvolvam senso estético e crítico, o conhecimento de si mesmas, dos outros e da realidade que as cerca. (BNCC, 2020, p. 39)

Desta maneira, trabalhando a arte na sala de aula, permitirá que a criança se aproprie de conhecimentos que estimulem suas singularidades por meio das experiências que irão vivenciar. De acordo com a professora Celina, ela gosta de trabalhar a arte no cotidiano da sala de aula, já que a arte influencia no desenvolvimento das crianças, para ela a “arte é manifestação das expressões sensoriais humanas e expressão de nossa cultura. Elas aprendem,

desenvolvem seu cognitivo, divertem-se e a infância acontece na sua essência plena com imaginação e alegria”³.

A Base Nacional Comum Curricular apresenta em sua área de linguagem, no campo da Arte, seis dimensões do conhecimento que deve ser manifestado no processo do ensino da Arte na educação escolar, devendo ser caracterizado de acordo com o contexto social e cultural dos alunos. Como pode ser visualizado no esquema abaixo, as dimensões do conhecimento buscam desenvolver o cognitivo e a criticidade, estimulando a autonomia da criança.

Figura 1- Sistematização das Diretrizes da BNCC



Fonte: Autora do trabalho. Capanema, 2022.

As dimensões trazem para o processo do ensino da arte, articulação do conhecimento e das experiências para processo curricular dos discentes, visto que, as crianças aprendem e se desenvolvem por meio das experiências vivenciadas e proporcionadas pelas pessoas e o meio que as cercam.

Ressaltando a importância de articular o conhecimento empírico e cultural, aquele em que a criança se baseia nas observações e experiências do meio em que vive, com a arte

³ Anotações da entrevista com a Professora Celina no dia 18/03/2022

auxiliada com os métodos lúdicos e a imaginação dos alunos, uma vez que a criança obtém através da ludicidade um amplo desenvolvimento.

Segundo as professoras Celina e Leticia, que gostam de trabalhar em suas aulas o lúdico, pois segundo elas é uma ferramenta essencial para o processo de desenvolvimento individual, social e da aprendizagem dos alunos que permite aprender brincando, o que torna as aulas divertidas e atrativas, já que para elas a ludicidade:

Mediada adequadamente desenvolve o potencial criativo, a capacidade de linguagem, melhora as habilidades cognitivas, estimula as habilidades psicomotoras, melhora a expressão corporal, a noção de espaço e incentiva o trabalho em equipe ⁴.

Ela tem a capacidade de potencializar a expressão e fala da criança, ampliar seu repertório de palavras e conhecimento gradual de mundo, além de colaborar em uma aprendizagem mais interessante e divertida. Para a criança que necessita de auxílio específico é possível tornar o processo de aprendizagem mais leve ⁵.

O lúdico permite que por meio de jogos e brincadeiras a criança trabalhe sua atenção, coordenação motora, interação em grupo e individual, a mesma pode brincar com outros sujeitos e sozinha, pois quando brinca “a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens” (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

Com o auxílio dos métodos lúdicos, a imaginação da criança deve ser explorada, pois desde muito cedo a criança já faz uso dessa ferramenta, ao brincar com seus brinquedos, desenhar ou até mesmo criar histórias, dando vida e significado aos objetos, exercitando sua criatividade e autonomia durante o processo criativo.

Quando criança, quem nunca brincou de cavalinho com o cabo de vassoura? Ou colocou um lençol branco cobrindo o corpo e criou um fantasma? Deu voz e vida aos seus brinquedos? Criou e encenou sozinha uma linda história? Acredito que todos que passaram pela infância, momento esse que a imaginação e o faz de conta estão muito presentes na vida dos atores sociais pertencentes ao grupo geracional das infâncias e devem ser estimulados.

Para isso a imaginação deve ser trabalhada dentro da sala de aula. Visando o melhor desempenho dos alunos, as professoras entrevistadas afirmam que usam o lúdico através de jogos e brincadeiras “pois toda criança tem o direito de brincar, para que se desenvolva de forma integral” ⁶ Sendo assim, no momento da aula por meio de uma brincadeira “simples”,

⁴ Anotações da entrevista com a Professora Leticia no dia 17/03/2022

⁵ Anotações da entrevista com a Professora Celina no dia 18/03/2022

⁶ Anotações da entrevista com a Professora Leticia no dia 17/03/2022

mas devidamente planejada pelo mediador educacional, a criança estará aguçando sua aprendizagem e aperfeiçoando seu conhecimento. Assim, a imaginação da criança deve ser estimulada, para as entrevistadas os alunos devem ser incentivados “sempre com alegria, afirmando o que já foi trabalhado e ela já sabe (lhe dando segurança para falar) e inserindo novos conhecimentos, aguçando a curiosidade delas primeiro”⁷.

Toda criança “têm uma porção de fantasias de coisas que jamais aconteceram realmente. No entanto, tais fantasias são muito reais para essas crianças [...]” (OAKLANDER, 1980, p. 26) quando estimuladas adequadamente a imaginação e o faz de conta fazem papel significativo no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças, permitindo que elas usem a autonomia e estimule o cognitivo, assim, quando uma criança cria uma história ou da vida a um objeto ela não está apenas brincando, sim promovendo seu desenvolvimento, lendo e interpretando o mundo ao seu modo.

Para trabalhar a ludicidade e as manifestações artísticas na sala de aula, o docente deve buscar sempre relacionar o ambiente que o aluno está inserido, pois a criança quando adentra a escola já traz consigo experiências vivenciadas no ambiente familiar, deste modo, é importante a mediação adequada dessas técnicas.

Fazer uso da ludicidade nas atividades propostas em sala de aula possui grande significado para os discentes, ao serem estimulados por meio de jogos e brincadeiras o aluno aprende de forma prazerosa relacionando a atividade de brincar, que é comum no seu dia a dia, com o aprendizado das disciplinas. O lúdico é um grande aliado para trabalhar com a arte, que deve ser mediada adequadamente e estimulada.

Como podemos verificar na fala da professora Letícia, que afirma trabalhar a arte por meio da ludicidade com seus alunos durante os processos educacionais.

A Arte estimula a visão de mundo da criança, a capacidade de se expressar, a criatividade, sua formação cultural e seu senso crítico e a ludicidade desenvolve o potencial criativo, a capacidade de linguagem, melhora as habilidades cognitivas, estimula as habilidades psicomotoras, melhora a expressão corporal, a noção de espaço e incentiva ao trabalho em equipe⁸.

É fundamental relacionar a arte e a ludicidade, pois ambas trabalham em equipe no processo de aprendizagem, estimulando e aperfeiçoando o conhecimento dos alunos, além de desenvolver habilidades cognitivas e psicomotoras, ademais, incentiva o processo de

⁷ Anotações da entrevista com a Professora Celina no dia 18/03/2022

⁸ Anotações da entrevista com a Professora Leticia no dia 17/03/2022

autonomia dos alunos que estão sendo moldadas para se relacionar socialmente. Visto que, para uma criança o mundo social inicia quando “interage com outras pessoas para aprender e expressar suas brincadeiras. Pular amarelinha, rodar um pião, jogar peteca: primeiro se aprende e depois se brinca” (KISHIMOTO, 2010, p. 12).

De acordo com a professora Celina, que em suas aulas costuma usar a arte de maneira interdisciplinar, pois acredita que desta forma os alunos terão amplo desenvolvimento, já que a Arte está presente em todos os lugares que envolvem os alunos.

Ao trabalhar alguma atividade de linguagem artística, seja teatro, música, dança ou pintura (artes visuais) nas séries iniciais, busco antecipar alguma história, criar um contexto onde a criança se insere nele de forma lúdica e ativa. Ao trabalharmos com sequências didáticas isso acontece naturalmente, pois ela já conhece o tema, os personagens e outras ações são desenvolvidas em conjunto, assim o lúdico permeia não somente na arte, mas em todas as disciplinas⁹.

Estimular o aluno em suas pequenas singularidades é importante para o processo de ensino e aprendizagem educacional, permitindo que através de uma aula a criança tenha autonomia para desempenhar um papel primordial em sua educação. Segundo Freire (1996) o processo de autonomia ocorre por meio de uma educação crítica que passa a considerar o homem como autor de sua história, obtendo sua identidade cultural, sendo capaz de transformar e compreender sua realidade. Permitindo aos discentes se expressarem e tomarem suas próprias decisões, fazendo com que a criança seja ator social e seja ouvida como todos.

Para isso, as atividades trabalhadas dentro de sala de aula devem ser pensadas e elaboradas buscando métodos que aperfeiçoem o conhecimento e desenvolvimento dos alunos. Usando as manifestações artísticas o professor amplia seu leque de métodos de ensino, utilizando ferramentas que permitem com que a criança destaque-se em seus horizontes de conhecimento de uma forma diversificada.

Na sequência apresento quatro diferentes manifestações artísticas que podem facilitar a compreensão da importância da arte dentro dos espaços educacionais, são elas: teatro, cinema e a contação de histórias.

A professora Letícia afirma que gosta de “trabalhar os gêneros textuais: contos e Fábulas através do teatro”¹⁰ fazendo com que os alunos socializem entre si as histórias contadas para assim interpretá-las, usando a imaginação e autonomia para criar e atuar de acordo com os personagens, a mesma ressalta que para trabalhar essa linguagem faz uma

⁹ Anotações da entrevista com a Professora Celina no dia 18/03/2022

¹⁰ Anotações da entrevista com a Professora Letícia no dia 17/03/2022

leitura “em seguida nós dividimos as equipes e os personagens de acordo com a história. As equipes se apresentam na nossa sala de aula aos colegas e depois se apresentam nas outras turmas”¹¹.

Trabalhando desta forma, a professora estará permitindo que os alunos tenham autonomia para criar dando voz aos personagens, possibilitando que eles estimulem sua criatividade, o cognitivo, trabalho em grupo, além de desenvolver um senso crítico perante a sociedade. Sendo de sua própria natureza, a criança é um ser observador “olha atentamente, examina, reflete e especula o que acontece ao seu redor. Assimilar e reter informações com facilidade. Em muitas ocasiões é vista com admiração pelos adultos por seus comentários inteligentes” (SANS, 1994, p. 37). Quanto mais explorada a imaginação e a criatividade das crianças, quanto mais familiarizadas forem com o ambiente que estão inseridas, mais amplo será seu desenvolvimento cognitivo, social e individual.

Assim, buscando a ampla aprendizagem dos alunos, a utilização dos jogos teatrais impulsiona regras que são muito importantes para desempenhar o papel na sociedade, principalmente por estar em constante formação humana, para isso o professor deve desempenhar o papel de ator principal (mediador) para que possa planejar, organizar e adequar os espaços educacionais para serem facilitadores dos processos educacionais.

A professora Celina gosta de trabalhar em suas aulas os jogos teatrais, pois acredita que através deles os alunos estimulam suas habilidades.

A criança de 06 anos recebe bem esses jogos, pois movimentam o corpo com destreza e essa metodologia auxilia na apreensão de regras do jogo e também de regras de convivência. Os jogos têm um objetivo que geralmente depende do grupo para alcançá-lo e para isso regras devem ser respeitadas¹².

Pode-se dizer que os jogos teatrais impulsionam as regras de convivência individual e em grupo, que devem ser mediadas adequadamente para que tenham significado positivo para a aprendizagem dos discentes, portanto, ter a oportunidades de jogar “significa ganho e desenvolvimento. A falta de jogo pode significar uma parte de si mesmo permanentemente perdida” (SLADE, 1987, p. 20) já que a criança é um ser que está constantemente jogando, brincando e se desenvolvendo, sendo também diretamente ligada ao ambiente que a cerca o teatro deve ser utilizado nas aulas de maneira adequada.

¹¹ Anotações da entrevista com a Professora Leticia no dia 17/03/2022

¹² Anotações da entrevista com a Professora Celina no dia 18/03/2022

Para Spolin (2012) a linguagem teatral é algo que está em constante desenvolvimento, pois não é algo acabado, o professor ele deve usar de sua criatividade e autonomia dentro de sala de aula para adaptar os jogos teatrais conforme a necessidade de cada aluno, para proporcionar para esses sujeitos uma aprendizagem e um desenvolvimento significativo através da linguagem teatral. Uma vez que, o teatro contribui para a construção do senso crítico e aperfeiçoa o poder de expressão dos sujeitos, é possível afirmar que os jogos teatrais e a escola possuem relação positiva, possibilitando o desenvolvimento da autonomia, flexibilidade nas aulas, autoconhecimento e a interação dos discentes.

Da mesma forma que a imaginação, a ludicidade e os jogos teatrais devem ser inseridos no cotidiano escolar para permitir que as crianças tenham uma aprendizagem diversificada, o cinema também deve ser introduzido nas aulas, mas não apenas como um passatempo e sim com objetivos e significado para todos os envolvidos.

O filme estimula a imaginação, a criatividade, a sensibilidade, a interpretação, além do poder de observação e crítica, proporcionando uma aprendizagem junto com a diversão. Durante suas aulas a professora Leticia busca trabalhar os filmes tendo “o objetivo de promover a reflexão e a leitura crítica das mensagens, estimulando nos alunos, por meio da apresentação de filmes, a observação e a sensibilidade”¹³.

Visto que o filme está constantemente presente no ambiente (domiciliar) em que os alunos estão inseridos, o mesmo deve ser explorado como recurso pedagógico, pois estimula diferentes aspectos sensoriais das crianças, fazendo com que elas tenham atenção, interajam entre si comentando o assunto tratado no material audiovisual, desenvolva suas emoções e o seu cognitivo, podendo ser um grande aliado no processo de aprendizagem, tornando a assimilação de conteúdos ainda mais eficiente e prazerosa.

Pode-se afirmar que o cinema como um recurso pedagógico é um grande aliado na educação dos alunos, principalmente quando os mesmos estão no processo de desenvolvimento do cognitivo, pois estimula diferentes habilidades. “A linguagem audiovisual desenvolve múltiplas atitudes perceptivas: solicita constantemente a imaginação e reinveste a afetividade com um papel de mediação primordial no mundo” (MORAN, 1995, p. 28). Vale ressaltar que o professor exerce papel importante nessa mediação da aprendizagem e do filme, sendo ele o responsável pela escolha e intermediação da temática apresentada.

¹³ Anotações da entrevista com a Professora Leticia no dia 17/03/2022

O cinema além de proporcionar uma aprendizagem divertida, muitas vezes está ligado aos livros, ou seja, o filme e a literatura podem ser trabalhados juntos, desta forma a contação de história que está muito presente no cotidiano das salas de aula, tendo o objetivo de estimular a leitura e a imaginação, consolidando a relação social e educacional dos alunos.

Quando a leitura é trabalhada de uma forma diferenciada na escola, ela torna o momento mais agradável, dando motivação para os alunos aguçarem ainda mais sua curiosidade, pois a mesma é um elo entre o mundo real e o imaginário. Toda criança demonstra satisfação em ouvir ou até mesmo em contar uma história, sendo um indicador que a fantasia e a imaginação são essenciais para que a criança estimule a sua compreensão e conhecimento sobre diferentes assuntos (ESTEVES, 1998).

A contação de história possibilita usar diversos recursos materiais e corporais, pois, ao contar uma história podemos gesticular utilizando objetos, dando vida a eles, ou mesmo modificando o tom de voz, fazendo com que a criança que esteja ouvindo divirta-se e aprenda. Quando a criança é quem conta a história ela passa a fazer uso da sua imaginação para representar as cenas, linguagem corporal, situações ou vozes dos personagens, permitindo que elas usem a criatividade e a imaginação, explorando o seu cognitivo. Além de tudo, esse gênero textual estimula a leitura e aperfeiçoa a oralidade e a escrita.

Ouvir as crianças é essencial para que possamos saber como ela pensa e o que é importante para estimular seu desenvolvimento integral, são atores sociais que estão em constante transformação e que possuem opinião própria, por isso devem ser sempre motivadas em todas as suas habilidades. No tópico abaixo será possível explorar a imaginação, a fala das crianças e observar o que elas desejam para que o ambiente escolar se torne um local prazeroso e como seria a escola dos sonhos, para isso o desenho foi uma ferramenta essencial de análise.

4.2 Traços e cores: o olhar da criança

Olha, eu sempre fui viciado em animes, eu gosto de um anime que tem o Homem-Aranha, então vou ser ele. Porque eu gosto dele mesmo ¹⁴.

A prima do Super-homem, a Supergirl, queria ser ela porque ela é incrível ¹⁵.

Batman, porque eu gosto de sei lá (risos) morcego ¹⁶.

¹⁴ Anotações do questionamento realizado com o Homem-Aranha, 10 anos, no dia 05/04/2022.

¹⁵ Anotações do questionamento realizado com a Supergirl, 9 anos, no dia 06/04/2022.

¹⁶ Anotações do questionamento realizado com o Batman, 10 anos, no dia 07/04/2022.

Princesa Aurora, porque eu amo ela, eu acho muito legal o desenho ¹⁷.

Pensando nas crianças como seres autônomos e criativos, foi solicitado, que cada uma que participou da pesquisa escolhesse seu personagem favorito de desenhos animados, para que, através dos nomes dos personagens elas fossem representadas, já que durante a infância é muito comum os alunos se identificarem com personagens animados e se espelham neles, muitas vezes através da imaginação vivem o papel de seu intérprete favorito.

Criar possibilidades para que a criança se expresse e faça uso de sua imaginação, permite que ela crie e estimule seu processo cognitivo, pois as crianças estão cobertas de cultura e possuem um olhar crítico que deve ser exercitado. De acordo com Sarmiento (2009, p. 2) “O imaginário infantil constitui uma das mais estudadas características das formas específicas de relação das crianças com o mundo” por essa razão é essencial que seja dada oportunidade para que o aluno realize seu processo criativo.

Podendo essa criatividade ser estimulada por vários fatores que cercam a rotina educacional dos discentes, desde o desenho ao faz de conta, que permitem a eles desenvolverem suas singularidades de forma espontânea e divertida, tornando o ambiente escolar um local de aprendizado leve e atrativo.

Ao permitir que a criança se expresse por meio do desenho estaremos consentindo que a mesma use uma ferramenta muito presente no seu dia a dia, que está vinculada com o ato de brincar. Dessa maneira, pode-se dizer que os métodos lúdicos estão diretamente ligados, visto que a ação de desenhar está relacionada com o brincar, sendo ambas “incentivadas pela mesma essência motivadora, que é caracterizada pela ação lúdica. Acontece um constante relacionamento mútuo entre esses dois atos que podem estar interligados em vários momentos estarão simultaneamente numa mesma função” (SANS, 1994, p. 39).

Afirmando a importância de proporcionar para a criança momentos lúdicos em que ela possa manifestar suas ideias e opiniões, pois é um ser observador sempre estando atenta a tudo que está ao seu redor. Portanto, o professor deve relacionar em sua rotina de sala de aula o desenho e o brincar, sempre estimulando ambos de forma espontânea, já que o aluno irá estimular suas mais variadas habilidades cognitivas e em grupo. A criança é um ser que tem consigo um senso observador sobre as coisas que ocorrem em seu meio, permitindo que através dessa habilidade ela possa se concentrar ao desenhar, demonstrando por meio desse

¹⁷ Anotações do questionamento realizado com a Princesa Aurora, 7 anos, no dia 08/04/2022.

ato sua interpretação gráfica, seus interesses, sentimentos e gostos sobre o que está presente em seu ambiente (SANS, 1994).

Vale ressaltar, que o aluno só irá desenhar se tiver intencionalidade, pois, assim como o brincar ele só irá manifestar suas ações se tiver vontade ou for algo que chame sua atenção. O momento em que a criança se expressa pelo ato de desenhar e brincar ela está estimulando seu desenvolvimento e seu interesse sobre alguma situação. Algumas vezes para o adulto o desenho é algo sem significado, classificando-se como um momento de distração e sem significado, não sendo valorizado por esses sujeitos.

Porém, ao desenhar a criança está realizando uma ligação entre o mundo real e imaginário, desta forma, todo desenho produzido por um aluno terá um significado e estarão ligados a algo que chamou sua atenção ou que faz parte de sua vida, através do desenho eles podem demonstrar seus traumas e medos ou mesmo momentos marcantes que lembram felicidade.

Desenhando a criança passa a fazer uso de sua criatividade auxiliada pelo mundo de fantasia que a envolve, pois, os alunos desde muito pequenos, antes mesmo de adentrarem o ambiente escolar já usam a fantasia para se expressar. Quando eles têm o primeiro contato com a escola já trazem consigo muitos conhecimentos que devem ser aprimorados, para isso, ressalta-se a importância do faz de conta para o desenvolvimento infantil, uma vez que o processo de criação e imaginação estão associados ao mundo de fantasia das crianças.

Na concepção de Sans,

A fantasia expande a faculdade criadora, tornando-se importante ao ser humano, pois é a essência do processo do pensamento, capaz de conduzir às ideias inovadoras, além do conhecido e do estabelecido. Quando convive com a fantasia, a criança armazena meios para superar a banalidade da imitação que conduz a uma repetição fútil dos valores e da conduta humana. (SANS, 1994, p.52)

A partir do momento que a criança descobre sua criatividade, ela passa a se expressar com mais facilidade, assim, o uso do faz de conta na sala de aula torna-se fundamental para o processo de desenvolvimento cognitivo e intelectual dos discentes, permitindo que através da fantasia elas usem a imaginação e aprimorem suas habilidades. Desse modo, uma criança que não faz uso da fantasia está sujeita a viver uma rotina desgastante e sem brilho, e provavelmente seu processo de infância não terá significado integral, pois seu emocional e sua imaginação não serão adequadamente incentivados.

Analisando o uso da imaginação, do faz de conta e do desenho interligados com os métodos lúdicos, foi investigado durante o estudo, desenhos e falas de crianças sobre suas opiniões e pontos de vistas sobre o processo de ensino em suas escolas, permitindo ouvi-las e conhecer suas ideias, pois as “crianças não são apenas produzidas pelas culturas, mas também produtoras de cultura. Elas elaboram sentidos para o mundo e suas experiências compartilhando plenamente de uma cultura” (COHN, 2005, p. 35).

Portanto, as crianças como sujeitos sociais dotadas de criatividade, que interagem ativamente com as pessoas ao seu redor e sendo produtores de culturas das infâncias é essencial permitir que elas expressem suas ideias e desejos. Partindo das concepções apresentadas sobre as infâncias, foram utilizados três questionamentos para as crianças participantes da pesquisa: a sua escola, o brincar como forma de aprendizado e a escola ideal.

Uma vez que a escola é um dos primeiros ambiente que possibilita que as crianças tenham contato com as diversidades culturais que as cercam, por isso é de fundamental importância para o desenvolvimento pessoal e em grupo dos alunos, sendo um local de múltiplas aprendizagens e de convívio social, que permite o aperfeiçoamento das inúmeras habilidades dos educandos. Quando uma criança tem seu primeiro contato com a escola, ela está descobrindo um novo ambiente, passando a conviver com costumes e hábitos diferentes do que já estava habituada.

Para o melhor desempenho da pesquisa, as crianças participantes falaram como é sua escola, se na mesma trabalham as manifestações artísticas e o brincar como métodos de aprendizagem. Visto que, a arte quando trabalhada com os métodos lúdicos e mediada adequadamente contribui para o amplo desenvolvimento dos discentes, que estão constantemente brincando em seu dia a dia. Dessa maneira, para a criança o brincar torna se importante porque possibilita “tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens” (KISHIMOTO, 2010, p.1).

Partindo desta perspectiva, o brincar e a ludicidade devem ser explorados como ferramentas de ensino, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social dos educandos. Quando questionadas as crianças ressaltam que em suas escolas não se utiliza o brincar junto com a ludicidade como métodos de ensino.

Na minha escola não tem brincadeira, só quando o professor de física chama, a gente vai pra lá e passa um tempinho, depois volta pra sala. O resto do dia fica só dentro da sala [...]. A professora nunca levou a gente pra assistir filme ¹⁸.

Na minha escola não tem brincadeira, só na educação física, 40 minutos, só assistir um vídeo uma vez, nunca assisti um filme. Na sala só faz o dever do quadro, só quando tem festinha, tipo da páscoa e do dia das crianças que a gente brinca e faz qualquer coisa ¹⁹.

Só brinca quando acaba o dever, na hora que a professora faz a chamada ou quando todo mundo termina o dever, a gente faz o dia do cinema e também brinca, na segunda é o dia do cinema e a gente conversa ²⁰.

Não brinca e não pode, só no recreio que pode brincar. Às vezes a gente assisti filme, eles explicam antes, depois a gente volta pra sala para esperar nossas mães [...] Eu gosto de pintar e desenhar, a gente escreve demais na escola, eu gosto mais de pintar ²¹.

Tendo em vista que o brincar está presente no cotidiano dos alunos e que o mesmo permite uma aprendizagem significativa, as escolas que não fazem uso desse método em sua rotina, perdem um grande aliado no desenvolvimento dos educandos. Em todas as falas dos alunos participantes é notório que em suas escolas o brincar é tido como uma forma de passatempo e não de aprendizado; evidenciando que as aulas se transcorrem de forma rotineira para repassar os conteúdos, tornando-se perceptível que o brincar é reservado para datas comemorativas, para a hora do recreio ou quando termina a aula, não sendo levado em consideração como um método de ensino.

A brincadeira não é apenas um momento de divertimento, em cada gesto, movimento e criação há um significado, de modo que “o brincar é a condição da aprendizagem e, desde logo, da aprendizagem da sociabilidade” (SARMENTO, 2004, p. 16), pois, ao brincar a criança se expressa e usa sua imaginação. Não podemos esquecer que o brincar está presente em todas as fases da infância, portanto, ao ser inserido no cotidiano escolar os resultados do desenvolvimento integral dos alunos serão significativos e os mesmo terão uma aprendizagem amplamente diversificada, refletido em sua construção social.

Visto que as crianças se adaptam ao meio em que vivem e reproduzem o que aprendem em seu cotidiano, levando-as a imitar hábitos e fala das pessoas que convivem. Fato que se torna evidente em conversas com as crianças participantes da pesquisa, quando levantado o questionamento, se seria possível aprender brincando, as respostas foram quase

¹⁸ Anotações do questionamento realizado com o Homem-Aranha, 10 anos, no dia 05/04/2022.

¹⁹ Anotações do questionamento realizado com o Batman, 10 anos, no dia 07/04/2022.

²⁰ Anotações do questionamento realizado com a Princesa Aurora, 7 anos, no dia 08/04/2022.

²¹ Anotações do questionamento realizado com a Supergirl, 9 anos, no dia 06/04/2022.

unânicos, em que não é possível aprender com brincadeiras, o que leva a pensar no cuidado e na importância do adulto na construção cidadã dos alunos.

Segundo as crianças não é possível conciliar o brincar com a aprendizagem, para a maioria delas a brincadeira atrapalharia nas aulas, não tendo significado no processo educacional.

Só pode aprender na aula, brincando não, tem uns alunos que são muito brincalhões e a professora manda se sentar todo mundo, mas eles não obedecem. A brincadeira atrapalha ²².

Não, porque se não atrapalha nos estudos. Tem que ter hora pra tudo, hora para brincar e hora para estudar ²³.

Mais ou menos, porque a gente precisa estudar para poder aprender e brincar só pra se divertir ²⁴.

Sim pode, lá na escola a gente brinca na hora do recreio, na educação física ²⁵.

Portanto é possível perceber que as crianças refletem o que escutam, pois em algumas de suas falas identificam-se questionamentos defendidos por alguns adultos, que acreditam que o brincar interfere negativamente quando inseridos a sala de aula, visão essa rotulada por uma sociedade que está acostumada a rotinas sem criatividade, que só acreditam em uma aprendizagem, em que o aluno vai para escola, senta-se em uma cadeira e retira textos do quadro, sempre sentado e obediente, sem questionamentos ou intervenções.

Nestas falas, o brincar é colocado como um momento prazeroso, mas, que não pode ser usado na escola para aprender, sendo que apenas uma criança confirmou que pode aprender brincando, mas relaciona o brincar, a hora do recreio e as aulas de Educação Física. O que levanta o questionamento, se a brincadeira é tão divertida por que não poderia se aprender brincando? Será que aprender se tornou algo desinteressante a ponto das crianças não acharem necessário brincar durante as aulas?

Certamente as respostas das crianças são reflexos do mundo que as rodeia, pois elas são dotadas de cultura, ou seja, sempre vão (re) produzir elementos daquilo que é familiar, próximo, para elas, de acordo com ambiente em que vivem, já que “as crianças apropriam-se criativamente da informação do mundo do adulto para produzir a sua própria cultura de pares”

²² Anotações do questionamento realizado com o Homem-Aranha, 10 anos, no dia 05/04/2022.

²³ Anotações do questionamento realizado com a Princesa Aurora, 7 anos, no dia 08/04/2022.

²⁴ Anotações do questionamento realizado com o Homem-Aranha, 10 anos, no dia 05/04/2022.

²⁵ Anotações do questionamento realizado com a Supergirl, 9 anos, no dia 06/04/2022.

(CORSARO, 2002, p.114), pois elas precisam da relação umas com as outras e com o mundo, para poderem desenvolver sua personalidade.

Para Sarmiento (2004, p.14), “o mundo da criança é muito heterogéneo, ela está em contacto com várias realidades diferentes, das quais vai aprender valores e estratégias que contribuem para a formação da sua identidade pessoal e social”. Sendo a família, o ambiente social e a escola uns dos responsáveis na construção individual dos alunos.

Durante a conversa com as crianças, elas afirmam que a escola “é legal” mais que “escrevem muito todos os dias” o paradigma criado em relação ao ambiente educacional por essas crianças, mostra que a ludicidade e o faz de conta devem, sim, ser inseridos na educação escolar, pois o rótulo de “ter hora para brincar e hora para estudar” deve ser desfeito, lembrando sempre, que toda brincadeira deve ter intencionalidade na sala de aula, ou seja, o professor tem que mediar adequadamente, visto que “a mediação da professora, quando esta valoriza as características de cada uma, auxilia a construção da identidade da criança” (KISHIMOTO, 2010, p.11), permitindo que o brincar e o educar se interliguem na aprendizagem.

Considerando que as crianças apresentaram em suas falas que não podem aprender brincando e que a escola é um local de aprendizagem, por isso não pode haver brincadeira, sendo o momento de brincar apenas nas aulas de Educação física e na hora do recreio. Foi solicitado a elas que representassem como gostariam que fosse a escola, através do desenho mostrassem “a escola dos sonhos”.

Possibilitando que a criança expresse a sua opinião, permitindo que elas tenham autonomia e sejam críticas, pois de acordo com o art. 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente, (Lei n.8.069, de 13 de julho de 1990), a criança possui o direito à liberdade, tendo como um dos aspectos manifestar sua opinião e expressão (BRASIL, 1990). Desta forma é de fundamental importância permitir que os alunos manifestem suas ideias e falem a partir de seu ponto de vista.

De acordo com as competências gerais da BNCC, a escola deve:

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas (BRASIL, 2020, p. 9).

Para assim permitir que a criança expresse suas opiniões, sendo esse o objetivo ao questioná-las sobre a escola dos sonhos.

Partindo da concepção da importância de estimular as habilidades dos alunos, as quatro crianças colaboradoras da pesquisa, representaram por meio do desenho as suas escolas do sonho. Visto que, o desenho é uma das formas de apresentar a opinião da criança, já que, desenhar aguça as capacidades motoras e o imaginário, além de permitir que o aluno expresse seus sentimentos, uma vez que “quando desenha, coloca um sentimento instantâneo a respeito do que transpõe graficamente, ao interpretar o que observa, ao criar ou ao relembrar cenas” (SANS, 1994, p.48).

Partindo desse pressuposto, as crianças usaram sua imaginação e através dos desenhos deram vida à escola idealizada por elas, colocando traços e cores em seus desejos, lembrando que cada uma escolheu um nome para sua escola.

Figura 2 e 3 - A Escola dos Sonhos



Fonte: Acervo pessoal. Capanema, 2022

As figuras 2 e 3 mostra a escola dos sonhos do Homem-Aranha, que escolheu para nome de sua instituição, A Escola dos Sonhos, segundo ele “todo mundo ia realizar os sonhos e ia querer estudar lá (risos)”²⁶. Nesta escola teria muita brincadeira, aula de Educação Física,

²⁶ Anotações do questionamento realizado com o Homem-Aranha, 10 anos, no dia 05/04/2022

uma sala de teatro, um jardim e um parque, a criança também ressaltou que teria aulas de Inglês, pois tem muita vontade de aprender.

Sempre sonhei em ter uma escola bacana que tenha brincadeiras todo dia, que a gente poderia brincar toda hora, ir lá pra fora brincar de boa, de fora. Queria que a escola tivesse brincadeiras, eu gosto de futebol, gosto de handebol e minha preferida que é queimada. Queria que tivesse aula de inglês, meu sonho é falar inglês²⁷.

A escola dos sonhos é aquela que alcança cada sujeito de forma diferenciada, mas que a todos conquista e incentiva a participar e envolver-se com as atividades propostas, nessa escola a brincadeira e o esporte estariam presente, dando liberdade para os alunos se divertirem.

A Escola Pompom do Sonho, escolhida pela Supergirl, segundo a autora do desenho, ela possui o nome mais bonito de todas as escolas, nesta instituição “ia ter brincadeiras, matérias fáceis, e ela seria toda amarela, porque amarelo é bonito. Tinha que ter doce para merendar, mais educação física e mais dever de pintar”²⁸.

A Escola Pompom do Sonho é aquela que brinca com a imaginação, ambiente onde ela pode ser criada e recriada diversas vezes para atrair e agradar a supergirl e tantas outras crianças.

Figura 4 e 5- Escola Pompom do Sonho



Fonte: Acervo pessoal. Capanema, 2022.

²⁷ Anotações do questionamento realizado com o Homem-Aranha, 10 anos, no dia 05/04/2022.

²⁸ Anotações do questionamento realizado com a Supergirl, 9 anos, no dia 06/04/2022.

Segundo a Princesa Aurora, sua escola que está representada nas figuras 6 e 7 teria como nome, Divertitiva, pois, para ela seria a mais divertida, teria aula de balé, Karatê, uma sala de história, de artes, natação e também todo mundo “brincaria muito, todo dia fazer educação física, estudar artes”²⁹. Nessa escola, diversão é a palavra que descreve, nela teria aulas diversificadas e todos os alunos iam querer estar na escola todos os dias, além disso, ela também chamaria atenção por ser toda colorida.

Figura 6 e 7- Escola Divertitiva

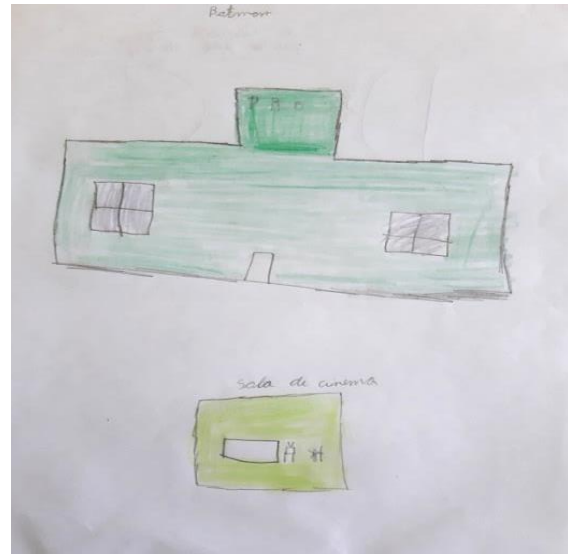
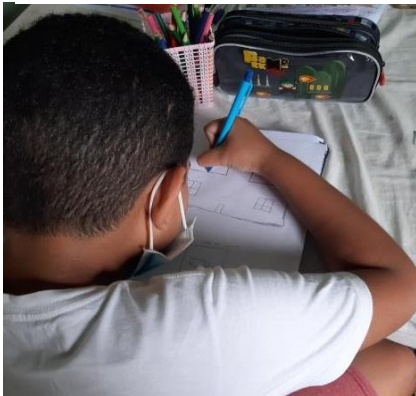


Fonte: Acervo pessoal. Capanema, 2022

A escola dos sonhos sempre está associada a diversão, brincadeira, e também a educação física – momento esse que os alunos vivenciam com maior proximidade daquilo que para eles seria um ideal de escola e de aula.

²⁹ Anotações do questionamento realizado com a Princesa Aurora, 7 anos, no dia 08/04/2022.

Figura 8 e 9- Escola P.R.O



Fonte: Acervo pessoal. Capanema, 2022

Para o Batman sua escola tinha que “ter pouco dever e também teria muita educação física porque é melhor, a gente ia passar mais tempo brincando”³⁰ o que para ele deixaria a escola mais divertida, o nome escolhido para sua instituição foram as iniciais de seu nome.

O ato de sempre escrever nas aulas, acaba tornando na concepção das crianças as aulas desinteressantes, já que, não trás métodos novos e inovadores que tire a criança da rotina escolar, por isso, na escola do Batman teria mais aulas de Educação Física, pois é o momento para ele associado à diversão e pouco dever.

Nas falas das crianças é perceptível que a disciplina de Educação Física, está em todas as escolas dos sonhos, pois do ponto de vista dos discentes é o único momento que ocorre brincadeira, em que eles podem correr, pular, jogar e socializarem em grupo. Alguns pontos podem ser destacados nas afirmações das crianças: o ato de brincar na escola torna-se frequente, as disciplinas serem mais fáceis e com pouca tarefa.

Tornando-se evidente que as crianças veem a escola como um local muitas vezes sem atrativo, em que só se escreve. Para isso, na escola que elas imaginam a brincadeira se destaca, permitindo que através do imaginário elas realizem o que desejam. Ao brincar as crianças criam ideias de faz de conta, relacionando com suas experiências reais do convívio familiar e do meio que a cerca (CORSARO, 2002).

³⁰ Anotações do questionamento realizado com o Batman, 10 anos, no dia 07/04/2022.

Vale ressaltar que a escola deve inserir o brincar em sua rotina, mas sempre contextualizado, planejado e com objetivos definidos, tornado as aulas mais lúdicas, sendo que, utilizar a ludicidade nas aulas não anula a importância das regras e dos métodos já utilizados nas escolas para transmitir os conteúdos, ou seja, o lúdico é apenas uma ferramenta que aperfeiçoa e inova os métodos já utilizados no ambiente escolar.

Nas falas dos atores da pesquisa é notório que a imaginação faz uma transição com o faz de conta, permitindo que eles criassem em suas mentes algo que desejam. Na concepção de Sarmiento (2004, p.16), o faz de conta “faz parte da construção pela criança da sua visão do mundo e da atribuição do significado às coisas”. Com isso, torna-se essencial no processo de desenvolvimento de seus aspectos cognitivos e pessoais, já que, criar e imaginar permite que a criança estimule suas habilidades, explore e interligue seu mundo imaginário e real.

Por meio da arte na educação, o imaginário, o faz de conta, o cinema, o teatro e o desenho, além de outras manifestações artísticas podem ser trabalhados e ajudarem no processo de aprendizagem educacional dos alunos, além de interferirem positivamente no desenvolvimento social, pessoal e cognitivo.

4.3 O teatro e a autora

A criança parece possuir a chave do segredo, o dom que ativa o processo criador. Quando ela descobre a sua imaginação, percebe que pode ir além da sua experiência imediata, porque pode ver situações que não existem. Ela aglutina nessas situações imaginárias suas fantasias e também sua exploração racional. (SANS, 1994, p. 52)

Quando tinha aproximadamente dez anos participei da minha primeira apresentação teatral, lembro até hoje da sensação que tive, o nervosismo tomava conta de mim, nunca tinha feito algo parecido, achei estranho e logo pensei na vergonha que passaria na frente da turma. Relembro que o trabalho valia a prova da disciplina Artes e teríamos que formar grupos e representar uma história retirada de um livro de contos. Meu grupo ficou com a história do livro de Pedro Bandeira “O fantástico mistério de Feiurinha”.

Que narra a história da busca das principais princesas de contos de fadas em uma aventura para encontrar a princesa desaparecida Feiurinha, que foi sequestrada por bruxas que a fizeram acreditar que sua beleza a torna feia e que as bruxas eram as mais belas. Nessa grande aventura, as princesas descobrem que a história de Feiurinha ainda não tinha sido escrita, apenas contada oralmente, com isso, elas resolvem ir atrás do autor para que ele

escreva a história de Feiurinha e que todos a conheçam, assim, a história se desenvolve e a princesa desaparecida é resgatada por um belo príncipe e vivi feliz para sempre.

Esse foi o primeiro contato direto que tive com os jogos teatrais, a partir daí ocorreram outras representações cênicas, compartilhadas na sala de aula e algumas vezes para todo o grupo escolar. Foram momentos proporcionados nas disciplinas de Artes, Português, Literatura, História, Inglês e Estudos Amazônicos, sempre relacionando as representações com os conteúdos estudados na sala de aula, sendo muitas das peças teatrais que eram encenadas criadas pelos próprios alunos e referentes às temáticas estudadas.

Os professores sempre tiveram muito cuidado para mediar adequadamente às propostas que seriam interpretadas, visto que, eles eram os principais mediadores dos conteúdos, tendo o papel principal de estimular os discentes, pois “o mediador é capaz de enriquecer a interação do mediado com seu ambiente, utilizando ingredientes que não pertencem aos estímulos imediatos, mas que preparam a estrutura cognitiva [...]” (SOUZA, 2004, p.56).

Proporcionar momentos em que a criança utilize sua imaginação e criatividade para dar vida a personagens ou mesmo desenvolver sua autonomia em criar, possibilita relacionar o mundo da fantasia com a realidade, além da interação com os colegas, incentivo a leitura e desenvolvimento do cognitivo, permitindo que a criança brinque com o mundo da fantasia, faça uso da sua mente e corpo, pois “ao brincar de representar as crianças de fato nunca saem de si mesmas; elas usam mais de si na experiência da improvisação” (OAKLANDER, 1980, p. 160).

A improvisação e a encenação fizeram parte de alguns momentos significativos de minha vida escolar, foram algumas apresentações e criações em grupo de peças teatrais, alguns personagens que até hoje lembro com carinho: a princesa Feiurinha, a fazendeira dona de escravos, a cantora famosa, a rebelde, a índia, a policial, a usuário de drogas, a dançarina, o dono da taberna do interior (personagem masculino) e alguns outros personagens que representei e que marcaram positivamente minha aprendizagem, tornando a relação do teatro com os conteúdos estudados enriquecedores.

Hoje, recordo com todo carinho aquela época em que pude me envolver, brincar e aprender com diversão, foram momentos únicos que tornaram o ambiente escolar um local aconchegante, prazeroso e de maravilhosas lembranças, aprendi a usar a imaginação a meu favor na hora de criar as narrativas teatrais, adquirir habilidade de concentração,

memorização, criação, expressão, exercitar a mente, o corpo, a interação com as pessoas, o hábito da leitura, além da contribuição para meu desenvolvimento cognitivo, social e pessoal.

Afirmo com toda convicção, que se não tivesse tido a oportunidade de ter contato direto com os jogos teatrais, aquela menina tímida, que tinha vergonha de falar em público e não conseguia se expressar, não seria atualmente um adulto com autonomia, desenvoltura para criar e manifestar sua opinião, não seria um ser crítico, ou seja, o teatro mediado adequadamente pelos meus professores foi uma das peças fundamentais em meu desenvolvimento integral.

Os jogos teatrais, quando inseridos adequadamente no cotidiano escolar, oferecem meios para que o aluno explore sua liberdade criativa, desenvolvendo suas habilidades e interajam uns com os outros. Para Spolin, (2010, p.20) são capazes de “trazer frescor e vitalidade para a sala de aula. As oficinas de jogos teatrais não são designadas como passatempo do currículo, mas sim como complemento para a aprendizagem escolar” podendo expandir o desenvolvimento intelectual das crianças, por meio de linguagens verbais e não verbais interligadas com o lúdico.

Na concepção de Spolin (2010) às oportunidades disponíveis para as crianças usarem o imaginário para se conectarem a si mesmo, são poucas, já que, os adultos os principais responsáveis por controlar o mundo que elas vivem, não proporcionam meios que possam fazer com que elas desempenhem suas mais variadas habilidades, sendo sempre eles que denominam o que pode ou não fazer e quando fazer, oferecendo pequenas oportunidades para que as crianças se expressem e usem sua imaginação. Dessa maneira, os jogos teatrais disponibilizam “aos alunos a oportunidade de exercer sua liberdade, respeito pelo outro e responsabilidades dentro da comunidade da sala de aula” (SPOLIN, 2010, p.23).

Pode-se dizer, portanto, que os jogos teatrais quando interligados com propostas disciplinares, contribuem claramente para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, além de auxiliar na formação individual e social, desta forma, o teatro e a ludicidade devem fazer parte da rotina escolar das crianças.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança é um ser que está em constante transformação, que faz uso da imaginação no seu dia a dia, que brinca, pula, corre e interage com o meio que a cerca, aprende através dos desafios, da imaginação, dos objetos e signos, para isso é essencial usar diferentes métodos que agucem suas habilidades, criatividade e estimule seu desenvolvimento.

As diferentes manifestações artísticas quando mediadas adequadamente, contribuem no processo de desenvolvimento dos alunos. Por meio do teatro a criança poderá estimular sua autonomia e seguir regras, o desenho estimula a coordenação motora além de aguçar a criatividade, o cinema permite aprender de maneira diversificada e contextualizada e a contação de histórias possibilita interligar o mundo real com o imaginário. Todos esses tipos de arte quando ligadas aos métodos lúdicos, ao faz de conta e ao uso da imaginação permitem que as crianças se desenvolvam integralmente de forma significativa e prazerosa.

Quando a criança faz uso da imaginação e dos métodos lúdicos, ela consegue passar pela fase da infância de forma prazerosa, já que pode utilizá ações presentes no seu dia a dia, como o desenho e o filme, no seu processo de aprendizagem permitindo que os alunos tenham um desenvolvimento integral, podendo expressar suas mais variadas habilidades, possibilitando fazer do ambiente escolar um lugar diversificado, que saia da rotina de copiar e fazer tarefa, tornando-se um local de conhecimento que pode também ser prazeroso e enriquecedor.

A partir do momento que a criança não interage diretamente com esses métodos, não tem seu desenvolvimento cognitivo e intelectual amplamente estimulado, visto que o ambiente que elas estão inseridas interferem em sua construção social e pessoal, ou seja, o educando é também “moldado” – constrói o seu ser - com base em suas interações contextuais, conforme o meio que ele habita e as relações que estabelece com seus pares. Nos relatos das crianças é perceptível a influência do ambiente familiar, visto que em algumas de suas falas abordam aspectos comuns da fala dos adultos, afirmando em alguns momentos que o ato de brincar não pode ser relacionado a aprendizagem, pois atrapalharia o processo educacional.

Portanto, a família e a escola devem sempre trabalhar em conjunto, pois são a base para a construção social e individual dos alunos, assim devem buscar estimular todas as habilidades que uma criança possui durante sua fase de desenvolvimento.

Durante o processo de coleta de dados foi notório nas falas dos atores da pesquisa, que a linguagem artística mais utilizada nas escolas é o cinema, o desenho e a contação de história, diferentemente da experiência da autora que teve contato direto com a linguagem teatral na sua formação, podendo perceber que essa linguagem ainda é pouco presente no ambiente escolar atualmente.

Com base nos aportes teóricos e nos resultados da pesquisa, conclui-se, que o uso da arte interligada aos métodos lúdicos contribui consideravelmente no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Vale ressaltar que estimular a imaginação dos alunos também é uma peça fundamental no desenvolvimento. Pois, ao permitir que as crianças usem a imaginação e tenham acesso a esses métodos juntamente com a ludicidade, elas tornam-se um ser criativo, crítico, autônomo, que desempenha efetivamente o seu cognitivo e suas habilidades inerentes.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil**: Gostosuras e bobices. 5°. ed. São Paulo: editora scipone, 2009.
- BANDEIRA, Pedro. **O fantástico mistério de feurinha**: teatro/ Pedro Bandeira; ilustrações de Avelino Guedes. 1° ed. São Paulo: FTD, 2001.
- BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e os métodos. Portugal: Porto editora, 1994. 136 p.
- BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>, 2020.
- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069, 2022.
- COHN, Clarice. **Antropologia da criança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- CORSARO, William A. **A reprodução interpretativo no brincar ao “Faz-de-conta” das crianças**. Educação, sociedade e cultura, nº 17, 2002, 113-134.
- ESTEVES, Lídia Máximo. **Da Teoria a Prática**: educação ambiental com as crianças pequenas ou o fio da história. Portugal: Porto Editora, 1998.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 15° ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GRAUE, M. Elizabeth; WALSH, Daniel J. **Investigação etnográfica com crianças**. Lisboa: Gulbenkian, 2003. 29 p.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6°. ed. São Paulo: Atlas, 2008. 27 p.
- KISHIMOTO, Tisuko. **A importância do brincar**. 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0al1A_UBdWA. Acesso em: 20 de Abril de 2022.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO. Perspectivas Atuais. Belo Horizonte. Novembro. 2010. 1-20 p.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social**: Teoria, Método e Criatividade. 26°. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. 21-22 p.
- MORAN, José Manuel. **O vídeo na sala de aula**. Artigo publicado na revista Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna: 27 a 35, jan./abr. de 1995. 28 p.

OAKLANDER, Violet. **Descobrimo crianças**: a abordagem gestáltica com crianças e adolescentes/ Violet Oaklander [tradução George Schlesinger; revisão científica da ed. E direção de Paulo Eliezer Ferri de Barros]. 17°. ed. São Paulo: Summus, 1980.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 24°. ed. São Paulo: Forense Universitária, 1999.

SANS, Paulo de Tarso Chelda. **A criança e artista**: Fundamentos para o ensino das artes plásticas/ Paulo de Tarso Chelda Sans. Campinas, SP: Papirus, 1994.

SARMENTO, M. **As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade**. In: M. Sarmiento, & A. B. Cerisara (Orgs.), Crianças e miúdos, perspectivas sociopedagógicas da infância e educação (pp. 9-34). Porto: ASA, 2004.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **Imaginário e culturas da infância**. Projeto “As marcas dos tempos: a interculturalidade nas culturas da infância”. Projecto POCTI/49/186. 2002. Scipione, 2009.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. São Paulo: Summus, 1987. 17-21 p.

SOUZA, Ana Maria Martins de. **A mediação como princípio educacional**. Senac, São Paulo, 2004. 56 p.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais para a sala de aula**: um manual para o professor. [tradução Ingrid Dormien Koudela] São Paulo: Perspectiva, 2010.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais**: o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2012.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. 4°. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. Aprendizagem e desenvolvimento na Idade Escolar. In: **LINGUAGEM, DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**. Vigostky, L. Luria, A. Leontiev. **Anais**. 11°. ed. São Paulo: Ícone, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. 67 p.

APÊNDICE A – ENTREVISTA REALIZADA COM AS PROFESSORAS, SOBRE AS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS NA SALA DE AULA.

1. Qual a sua formação?
2. A quanto tempo atua como professora?
3. Qual série trabalha atualmente?
4. Na sua concepção qual a importância da arte na educação para o desenvolvimento das crianças?
5. Como você trabalha as manifestações artísticas (faz de conta, filme, teatro, etc.) nas aulas? Cite exemplo de uma atividade desenvolvida por você que utiliza uma dessas manifestações artísticas.
6. Qual a influência da ludicidade mediada adequadamente, para o desenvolvimento social e cognitivo dos alunos?
7. Como você trabalha a arte e a ludicidade? Elas influenciam no aprendizado de seus alunos?
8. A criança possui uma grande imaginação, como trabalhar essa imaginação por meio do faz de conta?
9. Na sua opinião trabalhar as manifestações artísticas traz benefícios no desenvolvimento dos alunos?

APÊNDICE B – QUESTIONARIO APLICADO AS CRIANÇAS

- Pra você como seria a escola dos sonhos?

- Podemos aprender brincando dentro da sala de aula?

- Na sua escola você é usado alguma manifestação artística como: filme, teatro, desenho, contação de história?

ANEXO A – ENTREVISTA REALIZADA COM A PROFESSORA CELINA, SOBRE AS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS NA SALA DE AULA.

1. Qual a sua formação?

Licenciada plena em Teatro – Especialista em Metodologia do Ensino de Artes.

Licenciada em Pedagogia e Bacharel em Contabilidade.

2. A quanto tempo atua como professora?

Cerca de 5 anos.

3. Qual série trabalha atualmente?

Como professora pedagoga no ciclo do fundamental menor 1º/9 .

Como professora de Artes atuo no fundamental maior 6º ao 9º ano.

4. Na sua concepção qual a importância da arte na educação para o desenvolvimento das crianças?

A arte colabora em diversas maneiras com o desenvolvimento humano. Para a criança do primeiro ano que está em transição para a socialização contribui no auto controle das emoções e na convivência com o outro, na aprendizagem de forma dinâmica e expressão dos sentimentos e desejos. Também é possível atribuir limites e disciplina de forma leve.

5. Como você trabalha as manifestações artísticas (faz de conta, filme, teatro, etc.) nas aulas? Cite exemplo de uma atividade desenvolvida por você que utiliza uma dessas manifestações artísticas.

Gosto de trabalhar com jogos teatrais. A criança de 06 anos recebe bem esses jogos pois movimentam o corpo com destreza e essa metodologia auxilia na apreensão de regras do jogo e também de regras de convivência.

Os jogos têm um objetivo que geralmente depende do grupo e para alcançá-lo e para isso regras devem ser respeitadas.

Exemplo de jogo:

Jogo da Raposa

A professora representa a mamãe galinha (proteção)

Os filhotes (defesa)

Raposa (ataque)

Um aluno é a raposa e tem por objetivo ficar no meio da sala dormindo e ao acordar deve pegar o maior número de pintinhos, estes que estão dormindo e precisam se proteger ao acordar e chegar até sua mãe para ficarem protegidos.

Regras: não pode sair do personagem, se machucar ou empurrar o colega, está criança sai do jogo.

6. Qual a influência da ludicidade mediada adequadamente, para o desenvolvimento social e cognitivo dos alunos?

Ela tem a capacidade de potencializar a expressão e fala da criança, ampliar seu repertório de palavras e conhecimento gradual de mundo, além de colaborar em uma aprendizagem mais interessante e divertida. Para a criança que necessita de auxílio específico é possível tornar o processo de aprendizagem mais leve.

7. Como você trabalha a arte e a ludicidade? Elas influenciam no aprendizado de seus alunos?

Ao trabalhar alguma atividade de linguagem artística, seja teatro, música, dança ou pintura (artes visuais) nas séries iniciais, busco antecipar alguma história, criar um contexto onde a criança se insere nele de forma lúdica e ativa. Ao trabalharmos com sequências didáticas isso acontece naturalmente, pois ela já conhece o tema, os personagens e outras ações são desenvolvidas em conjunto, assim o lúdico permeia não somente na arte, mas em todas as disciplinas.

8. A criança possui uma grande imaginação, como trabalhar essa imaginação por meio do faz de conta?

Sempre com alegria, afirmando o que já foi trabalhado e ela já sabe (lhe dando segurança para falar) e inserindo novos conhecimentos, aguçando a curiosidade delas primeiro.

9. Na sua opinião trabalhar as manifestações artísticas traz benefícios no desenvolvimento dos alunos?

Com certeza, arte é manifestação das expressões sensoriais humanas e expressão de nossa cultura. Elas aprendem, desenvolvem seu cognitivo, divertem-se e a infância acontece na sua essência plena com imaginação e alegria.

OBRIGADA!

ANEXO B – ENTREVISTA REALIZADA COM A PROFESSORA LETICIA, SOBRE AS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS NA SALA DE AULA.

1. Qual a sua formação?

Pedagogia com Pós- Graduação em Educação Especial e Inclusiva e em Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica

2. A quanto tempo atua como professora?

Há 5 anos

3. Qual série trabalha atualmente?

4º/9

4. Na sua concepção qual a importância da arte na educação para o desenvolvimento das crianças?

A Arte estimula a visão de mundo da criança, a capacidade de se expressar, a criatividade, sua formação cultural e seu senso crítico.

5. Como você trabalha as manifestações artísticas (faz de conta, filme, teatro, etc.) nas aulas? Cite exemplo de uma atividade desenvolvida por você que utiliza uma dessas manifestações artísticas.

Eu amo trabalhar os gêneros textuais: contos e Fábulas através do teatro. Trabalhamos a leitura e em seguida nos dividimos as equipes e os personagens de acordo com a história, As equipes se apresentam na nossa sala de aula aos colegas e depois se apresentam nas outras turmas (da Creche ao 5º ano). Trabalho teatro de fantoche também.

Os filmes são trabalhados em sala de aula com o objetivo de promover a reflexão e a leitura crítica das mensagens,, estimulando nos alunos, por meio da apresentação de filmes, a observação e a sensibilidade.

6. Qual a influência da ludicidade mediada adequadamente, para o desenvolvimento social e cognitivo dos alunos?

A ludicidade mediada adequadamente desenvolve o potencial criativo, a capacidade de linguagem, melhora as habilidades cognitivas, estimula às habilidades psicomotoras, melhora a expressão corporal, a noção de espaço e incentiva ao trabalho em equipe.

7. Como você trabalha a arte e a ludicidade? Elas influenciam no aprendizado de seus alunos?

Eu trabalho a arte por meio da ludicidade. Sim. Pois a Arte estimula a visão de mundo da criança, a capacidade de se expressar, a criatividade, sua formação cultural e seu senso crítico. e a ludicidade desenvolve o potencial criativo, a capacidade de linguagem, melhora as habilidades cognitivas, estimula às habilidades psicomotoras, melhora a expressão corporal, a noção de espaço e incentiva ao trabalho em equipe.

8. A criança possui uma grande imaginação, como trabalhar essa imaginação por meio do faz de conta?

Através de jogos e brincadeiras, pois toda criança tem o direito de brincar. para que se desenvolva de forma integral.

9. Na sua opinião trabalhar as manifestações artísticas traz benefícios ao desenvolvimento dos alunos?

Sim. Uma vez que contribuem para o desenvolvimento integral da criança.

OBRIGADA!