



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

A ARTE, O LÚDICO E A APRENDIZAGEM: UM OLHAR SOBRE O OLHAR DISCENTE

Kalel Schibelsky¹; George Barbosa²; Giuliano Mota Pereira³; Rosemary L. Ramos⁴.

Pós-graduando - Universidade Salvador – UNIFACS, kablesky@gmail.com¹; Pós-graduando - Universidade Salvador – UNIFACS, geo.bomfim@hotmail.com²; Pós-graduando - Universidade Salvador – UNIFACS, giulimp@gmail.com³; Professora. Pesquisadora. Orientadora. Universidade Salvador – Unifacs – Rosemary Lacerda Ramos⁴;

RESUMO: A ludicidade, bem como a arte, faz parte do cotidiano dos seres humanos de todos os tempos. São processos fundamentais para o desenvolvimento da vida como um todo, seja no âmbito individual ou social. A arte estimula o autoconhecimento, ao mesmo tempo em que integra o homem a tudo aquilo que o cerca. Contudo, embora enaltecidas pelos estudiosos das mais diversas áreas, o que vivenciamos é sua usurpação dos espaços formais de aprendizagem. Na atualidade, com o fortalecimento do protagonismo dos jovens, é possível vê-los trazendo tais conteúdos para o universo escolar o que fortalece movimentos de reaproximação entre o *saber sensível* — próprio da arte e sociedade vem se transformando a partir desse desenvolvimento e os jovens já trazem esse conhecimento para o ambiente escolar. Assim, o presente estudo pretende dar voz aos jovens estudantes com objetivo de conhecer o que pensam e dizem sobre a presença do lúdico e da Arte na escola, a partir de um estudo exploratório do tipo estudo de caso, com abordagem qualitativa. Participaram da investigação 30 estudantes do Ensino Médio, de uma escola particular de Salvador. Os resultados indicam que, do ponto de vista do estudante, a escola tornou-se um lugar de desprazer, contínuo estresse e pouca inspiração para uma classe aprendizes que anseiam cada vez mais por inovações o que fortalece as reflexões sobre a urgência em transformar as práticas pedagógicas em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Arte. Ludicidade. Concepção de Estudantes.

1 INTRODUÇÃO

“O uso das atividades lúdicas é extremamente necessário para o aprendizado, não só para as crianças, mas também para os adolescentes, pois torna a aula mais interessante, menos cansativa, além de ajudar a desenvolver diferentes habilidades e aliviar o estresse e a tensão. A arte também proporciona todos esses aspectos, mas com um fator adicional: ela nos ajuda a entrar em contato com nós mesmos e a desenvolver a habilidade de nos expressarmos com os outros. E, infelizmente, é isso que falta nas escolas brasileiras, atualmente.” (Estudante anônimo)

O relato reproduzido acima é o depoimento de um dos estudantes de Ensino Médio participante da pesquisa ora apresentada. Ela retrata, de forma objetiva e realística, a opinião não só deste, mas de muitos jovens que participaram deste estudo, sobre a importância das atividades



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

lúdicas no aprofundamento do aprendizado em sala de aula. Depoimentos como esse nos remete a reflexão de que a atual forma de ensino está cada vez mais distante do que anseia, necessita e vivencia este jovem, inclusive, realça o avanço da teoria — afinal, há muito os discursos pedagógicos preconizam tal fato —, mas a dificuldade em colocá-la em prática, em uma escola que ainda se molda à luz da abordagem conteudista-transmissional.

A monótona abordagem conteudista-transmissional dita o predomínio de aulas fadadas ao fracasso, oferece métodos que cada vez mais desestimula o aprendizado de uma geração que cresce em meio a um mundo de explosões de possibilidades lúdicas, em meio a um universo cada vez mais interligado à interatividade, e ao compartilhamento globalizado das informações pelas mídias digitais. (D'ÁVILA, 2014). É triste ver que a realidade do sistema brasileiro de ensino aproveita pouco as diversas contribuições oferecidas pela arte e a ludicidade, negligenciando assim seu papel de “pátria educadora”, se torna incapaz de gerenciar técnicas do ensino nas aulas de uma forma mais atraente, aos moldes de uma abordagem mais sócio construtivista.

Vale ressaltar que a nossa sociedade, na área da educação, carrega consigo uma herança empirista, sustentando que apenas o professor detém o saber, restando aos alunos o papel de receptor da informação. Mas como será que a comunidade discente olha para essa questão?

A ludicidade, bem como a arte, faz parte do cotidiano dos seres humanos de todos os tempos. São processos fundamentais para o desenvolvimento da vida como um todo, seja no âmbito individual ou social, a arte estimula o autoconhecimento, ao mesmo tempo em que integra o homem a tudo aquilo que o cerca. É praticamente indiscutível no âmbito acadêmico o quanto a ludicidade potencializa a aprendizagem no universo escolar, trazendo sentido e sabor para a realidade enfadonha das salas de aula.

O propósito desse artigo é conceder aos alunos a oportunidade de externarem suas ideias em relação à presença do lúdico e da arte na escola. As ideias que foram aqui tratadas são frutos de estudos, reflexão e pesquisa desenvolvidas no curso de Especialização em Gramática e Texto, no componente curricular “A Arte, o Lúdico e a Aprendizagem”, ministrado pela prof. Rosemary L. Ramos e tem como objetivo investigar o que pensam e dizem os jovens de Ensino Médio sobre a presença e importância do lúdico e da arte na escola,

O atual artigo organiza-se em três seções: a primeira traz reflexões conceituais sobre a “arte e a ludicidade no ensino” e o “ensinar exige saber escutar”. A segunda seção apresenta o desenho metodológico da pesquisa. A terceira seção, por sua vez, apresenta os dados coletados em nossa



investigação. Espero com tal estudo apresentar aos educadores o valor de “dar espaço para escuta dos jovens” para uma efetiva transformação da sala de aula.

2. A ARTE E LUDICIDADE NA ESCOLA: A IMPORTÂNCIA EM ESCUTAR OS JOVENS

2.1. A arte e a ludicidade na escola.

Com o avanço das tecnologias no sec. XXI, os educadores, a escola, bem como as próprias agências reguladoras destas escolas tem percebido, cada vez mais, a necessidade de inovação, por parte da escola, no campo da construção do conhecimento para que o processo de ensino e aprendizagem ocorra de modo significativo, duradouro e profundo, sendo, uma das abordagens, a (re)integração da arte ao cotidiano escolar, bem como da ludicidade. A este favor não faltam reflexões de que através do lúdico, as crianças, adultos e idosos, não só experimentam o ato mesmo de educar-se, vir a ser o que são, transformar-se, como também sustentam suas identidades culturais e aprofundam a reflexão sobre suas próprias existências.

Contudo, é importante ressaltar que inserir o lúdico no processo de ensino, não é simplesmente fazer uso de jogos interessantes em sala de aula para que os alunos simplesmente se divirtam. Significa, sim, perceber o lúdico como uma dimensão mais ampla, que se insere no processo de construção de conhecimento, como uma abordagem absolutamente eficaz, fazendo com que o ensino se torne mais prazeroso, eficiente, flexível, não preconceituoso, interativo, sem imposição e, portanto, benéfico. Para Luckesi (2005, s/d) “a atividade lúdica é como aquela que propicia a plenitude da experiência”, corroborando com este entendimento, é necessário que o sujeito se permita integralmente.

Apesar de alguns professores ainda persistirem em métodos clássicos, transmissionais, transformando o ato de ensinar, muitas vezes, em uma ação entediante, estudiosos da área de educação, juntamente com as instituições de ensino, vêm alargando cada vez mais as reflexões e recomendações para que os educadores integrem ao seu trabalho as inúmeras possibilidades de aplicabilidade do lúdico ao lecionarem. Muitos são os argumentos positivos: o ensino se torna mais atrativo e interessante, mobilizando, verdadeiramente, os estudantes; acentua-se o exercício do pensamento lógico através de brincadeiras reflexivas; contextualizam as tão declamadas técnicas de memorização — ação muito utilizada nos cursos voltados para a aprovação no vestibular; estimula a



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

afetividade, amplia o sentimento de autoconfiança, ao permitir a expressão do artista que há no interior de cada pessoa.

Os mesmos benefícios podem ser deflagrados, também, a partir da formação do professor. De acordo com Santos (1997, p.14)

A formação lúdica deve proporcionar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, jovem e do adulto.

Os resultados positivos têm se intensificado constantemente através da união do lúdico e da arte no processo de aprendizagem. Dessa forma, pode-se afirmar e constatar que aqueles que têm colocado em prática essa arte no processo de ensino-aprendizagem, têm alcançado os melhores resultados possíveis.

Compreende-se que aproximar a arte e a ludicidade significa integrar à dinâmica da sala de aula um conjunto de ações focadas na experiência estética, na vivência da estesia, no entretenimento e interação, além de favorecer o estudo dos conteúdos conceituais, dos fatos, procedimentos e princípios delimitados pelo currículo de forma leve, criativa, prazerosa, envolvendo o sujeito por inteiro, seu sentir, pensar e agir.

Tal abordagem favorece o desenvolvimento da tão declamada “capacidade de resolver problemas de forma criativa e inovadora”. Através da Arte e da Ludicidade é possível reelaborar e ressignificar as situações que nos surgem no cotidiano, lidando com elas com maior leveza e integralidade interna.

As possibilidades de ação da arte e do lúdico em relação à aquisição do conhecimento são inúmeras, pois, o estímulo coletivo é desenvolvido através da ludicidade como agente transformador e incentiva a quebra dos paradigmas rotineiros do ensino tradicional. Vale ressaltar que o lúdico não se limita apenas a jogos e brincadeiras, mas sim, a tudo que faz o ser humano aprender de forma prazerosa.

2.2. Ensinar exige saber escutar

Desconsiderar ou desprezar as opiniões e a compreensão que nossos semelhantes têm em mente, ainda que este ainda não tenha atingido a maturidade de um adulto é uma atitude extremamente complexa e comprometedora, especialmente quanto tratamos do processo formativo dos sujeitos. Quando deixamos de ouvir o pensamento de alguém, interferimos de forma negativa



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

no direito democrático de expressão, e isso, impede que a máquina impulsionadora que estimula o bom funcionamento das faculdades mentais trabalhe e faça seu papel.

Freire (1996) nos sinaliza que o docente deve estimular ao educando, no sentido de sempre formar aprendizes críticos, que não tenham medo da indagação, das ideias que podem tornar o rumo de uma aula mais produtiva e instigante. Ele acrescenta que,

Por isso é que, acrescento, quem tem o que dizer deve assumir o dever de motivar, de desafiar quem escuta, no sentido de que, quem escuta diga, fale, responda. É intolerável o direito que se dá a si mesmo o educador autoritário de comportar-se como proprietário da verdade de que se apossa e do tempo próprio pois o tempo de quem escuta é o seu, o tempo de sua fala. Sua fala, por isso mesmo, se dá num espaço silenciado e não num espaço com ou sem silêncio. Ao contrário, o espaço do educador democrático, que aprende a falar escutando, é cortado pelo silêncio intermitente de quem, falando, cala para escutar a quem, silencioso, e não silenciado, fala. (FREIRE, 1996, p. 73)

Entende-se como fundamental que todo educador compreenda, respeite, mas sobretudo, incentive o estudante a mostrar sua visão de mundo, pois o mesmo traz consigo, em seu dia a dia, a experiência de um mundo que é construído em sua cultura e em seu meio social.

3 MÉTODO

O desenvolvimento da presente pesquisa foi feito a partir de um estudo exploratório, de natureza qualitativa. Pesquisas de natureza exploratória tem como objetivo conhecer o objeto em estudo, bem como suas variáveis tal como se apresenta, apoiando-se nos seguintes princípios: 1) a aprendizagem melhor se realiza quando parte do conhecido; 2) deve-se buscar sempre ampliar o conhecimento. Seu principal objetivo é familiarizar o pesquisador com o assunto em estudo, inclusive para o desenvolvimento de novas abordagens do mesmo. Para Gil (2008), por ser muito específica, invariavelmente assume a forma de um estudo de caso.

Definiu-se como sujeitos participes estudantes de três classes de ensino médio, contando com a participação efetiva de 30 professores. Foi utilizado como instrumento de coleta de dados um questionário semiestruturado, com 6 questões, sendo 3 de múltipla escolha, um de escala linear com 6 variações de intensidade e uma questão aberta. O questionário foi enviado através de meios digitais — um link na rede social WhatsApp, para os estudantes das 3 salas de aula. Após levantamento, os dados foram organizados e analisados e apresentam-se na seção que segue para sua compreensão e consecução do estudo que se propõe investigar.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

4 RESULTADO

Considerando os objetivos da pesquisa: compreender de que forma os alunos entendem os conceitos de arte, ludicidade e aprendizado, conhecer a sua vivência com tais práticas em seus processos de aprendizagem e sua opinião sobre a aproximação da Arte e da Ludicidade em sala, os dados nos revelaram resultados curiosos.

Ao serem questionados em qual dos espaços de sua vida possuem maior contato com a arte, se: a) dentro da escola, b) fora da escola ou c) em ambos, 60% dos estudantes revelaram que há maior contato com arte fora da escola. Apenas 20% afirmou ter mais contato com arte dentro da escola, apresentando o mesmo padrão daqueles que responderam em ambos os lugares. Isso revela um dado preocupante, pois mesmo que os alunos pertençam à uma escola de alto nível econômico, com grandes áreas de lazer, teatro, auditório, sala de artes, projetor e aparelhos de som em todas as salas, estruturada pedagogicamente no sócio interacionismo, presume-se que deveria haver maior vivência da arte, ludicidade e cultura. Contudo, pela percepção dos estudantes, esta vivência é mais intensa fora do ambiente escolar.

Ao serem questionados sobre suas aonde tem maior vivências lúdicas: a) dentro da escola, b) fora da escola ou c) em ambos. Das 30 respostas, 50% respondeu que fora da escola, 26,7% respondeu que em ambos e 23,3% respondeu que dentro da escola. Esses dados nos levam a duas hipóteses, ou os alunos não compreendem bem o conceito de ludicidade ou de fato a escola em toda sua estrutura pedagógica, seja direção, coordenação ou docente, não compreende a atividade lúdica como parte fundamental dos processos de aprendizagem e transformação humanas. Infelizmente a última hipótese parece se confirmar, pois os alunos deixam claro nas respostas abertas e na questão de seleção que entendem exatamente o que são práticas lúdicas.

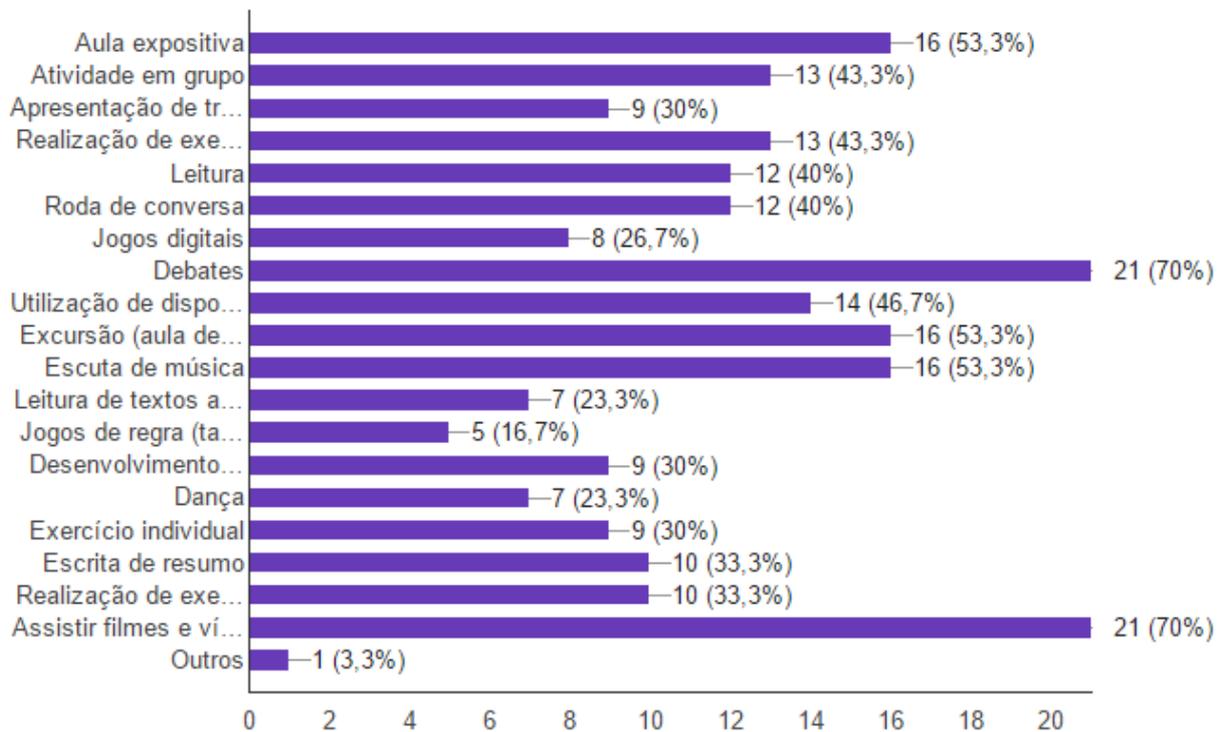
Ao serem perguntados sobre quais atividades que mais para o seu aprendizado, dentre as seguintes opções: aula expositiva, atividade em grupo, apresentação de trabalho, realização de exercícios, leitura, roda de conversa, jogos digitais, debates, utilização de dispositivos eletrônicos, excursão, escuta de música, leitura de textos artísticos, jogos de regra, desenvolvimento de peça teatral, dança, exercício individual, escrita de resumo, realização de exercícios em casa, assistir filmes e vídeos e, por fim, outros, deparamo-nos com os seguintes resultados:



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

GRÁFICO 1 - Em sua opinião, quais atividades mais contribui para o seu aprendizado?



FONTE: Elaborado pelos autores através do Google Forms, 2016.

Podemos observar que as atividades que mais contribuem para o aprendizado, na opinião dos alunos, são assistir vídeos e debates, com 21% cada, enquanto as que menos contribuem são jogos de regra (5%), dança (7%) e leitura de textos artísticos (7%). Interessante observar que há entre os itens mais e menos escolhidos atividades relacionadas à arte e que podem ser lúdicas. Podemos perceber também uma predileção pelo audiovisual em detrimento de outras artes e também por uma valorização de atividades que envolvam interação social. Vale ressaltar ainda que a aula expositiva recebeu 16% de votos, empatando com escuta de música e excursão. Percebemos nisso que os alunos valorizam bastante as atividades que envolvam arte e ludicidade sem com isso menosprezar completamente a aula expositiva mais tradicional. Talvez a ambivalência entre tradição e modernidade se tencione mais no âmbito teórico da academia enquanto a realidade escolar clama por novidades sem abandonar algumas bases do passado.

A quinta questão pergunta aos alunos a intensidade de participação em atividades lúdicas na escola. Em uma escala de 0 (nenhuma) à 5 (muita), as respostas foram bem medianas concentrando-se nos níveis 2 e 3. Vale ressaltar que ninguém respondeu 5 (muita) e 13% responderam a opção “nenhuma”. Mais uma vez fica evidente a escassez de práticas lúdicas e artísticas na escola, o que



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

nos faz retomar a reflexão de que, embora a teoria seja significativamente discutida, ainda não é devidamente integrada às práticas escolares.

5 CONCLUSÃO

Diante dos inúmeros dados captados acerca do uso da arte e da ludicidade na escola sob a perspectiva da classe estudantil, fica indubitável que a escola se tornou hoje um lugar de desprazer, de continuo estresse, e de pouca inspiração, para uma classe aprendiz que anseiam cada vez mais por inovações motivacionais.

Evidentemente, educadores não tem conseguido integrar significativamente à sua prática tais elementos. Mas cabe refletir que não se trata de uma responsabilidade específica do “docente”. Na verdade, as políticas educativas das escolas preconizam em seus documentos a realização de uma prática criativa, inovadora, em consonância com o mundo contemporâneo, mas as políticas que, de fato, se concretizam entram em outro rumo. As aulas organizam-se de modo fragmentado, a infraestrutura é controlada para “evitar” acidentes ou qualquer outro acontecimento que cause tensão entre família e escola. Pressionados por um sistema avaliativo para ingresso no Ensino Superior, o trabalho com a razão sensível é deixada de lado em detrimento da tão aguardada “aprovação” para o vestibular. E a formação deste cidadão com perfil criativo, inovador? Sabe-se lá para aonde vai. Os pais, por sua vez, esperam da escola exatamente o que ela é. Um lugar para estudar e não “brincar” ou “divertir-se”. Neste tensionamento, o lúdico e a arte escapam “por entre os dedos” e nós permanecemos com a mesma prática educativa de mais de dois séculos atrás.

Lamentavelmente, vivenciamos um atrofiamento das vivências lúdicas nas práticas reflexivas. Acredita-se que pesquisas voltadas totalmente para escuta dos alunos a respeito dessa realidade é de extrema importância para que os pais, educadores e gestores repensem em quais paradigmas assentam-se suas práticas e adotem novas posturas na área da educação.

6 REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 1. ed. São Paulo: Saberes Necessários à Prática Educativa, 1996.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

LUCKESI, Cípriano. **Ludicidade e atividades lúdicas:** uma abordagem a partir de uma experiência interna. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 08.08.2016

SANTOS, S. M. P. *O lúdico na Formação do Educador* (org). Petrópolis: Vozes, 1997