

ENTRELAÇANDO CRIATIVIDADE E O LÚDICO: EXPLORANDO PRODUÇÕES TEXTUAIS DERIVADAS DE DESENHOS EM UMA TURMA DE 9º ANO NA ESCOLA CAIC JOSÉ JOFFILY

Mileny Lúcia da Silva Medeiros ¹
Sílvio César Lopes da Silva ²
Iara Francisca Araújo Cavalcanti³

RESUMO

Este artigo científico descreve uma atividade lúdica realizada com uma turma de 9º ano na Escola CAIC José Joffily, com o objetivo de estimular a criatividade dos alunos no desenvolvimento de produções textuais a partir de desenhos. Nesse sentido, a pesquisa parte de uma abordagem qualitativa. Para este estudo, fundamentou-se principalmente nos postulados de Piaget e Vygotsky. A metodologia utilizada envolveu a participação ativa de toda a turma em uma dinâmica criativa, na qual os estudantes produziram desenhos em um ambiente descontraído e cooperativo. Os resultados mostraram que a atividade lúdica promoveu um ambiente favorável para o exercício da criatividade, evidenciando o interesse e colaboração dos alunos na realização da proposta.

Palavras-chave: Atividade criativa, Participação ativa, Ambiente favorável, Produção textual.

INTRODUÇÃO

No campo da educação, fomentar a criatividade e nutrir as faculdades imaginativas dos estudantes configuram aspirações primordiais. A habilidade de explorar o pensamento criativo como meio de aprimorar processos cognitivos e envolver os alunos têm recebido maior atenção na pedagogia contemporânea. Nessa busca, a integração do lúdico e da expressão artística emerge como uma abordagem promissora para revitalizar a experiência educacional e promover resultados inovadores de aprendizagem. Esta pesquisa se aprofunda na cativante jornada de 20 produções textuais originadas de desenhos em uma turma de 9º ano na Escola CAIC José Joffily. O enfoque subjacente reside em compreender como a sinergia entre a criatividade e o lúdico abriu caminho para que os alunos construíssem narrativas e composições repletas de profundidade imaginativa e originalidade.

¹Graduanda do Curso de Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, mileny.medeiros@aluno.uepb.edu.br;

² Professor da rede estadual de ensino lotado na Secretaria Estadual de Educação da Paraíba. Licenciado em letras, filosofia e pedagogia. É professor supervisor do PIBID-FAPESQ-PB subárea Língua portuguesa, sclop34@gmail.com;

³ Professora titular da Universidade Estadual da Paraíba e Coordenadora de área – Língua Portuguesa, do PIBID-Fapesq-PB, iarauepbaraujo@gmail.com;



A exploração da criatividade através do desenho serve como plano de fundo fundamental para este estudo. Como meio de expressão não verbal, os desenhos permitem que os estudantes transcendam limitações linguísticas, dando forma a seus pensamentos, sentimentos e percepções de maneira tangível e visualmente evocativa. Além disso, o empenho artístico do desenho estimula um senso de curiosidade e entusiasmo entre os alunos, criando um ambiente propício ao lúdico - o domínio do jogo e do prazer no processo de aprendizagem. O cenário de pesquisa, a Escola CAIC José Joffily, preza por uma abordagem pedagógica que celebra a expressão criativa e incentiva os alunos a descobrirem suas vozes únicas através da arte. Ao adotar uma metodologia inovadora que incorpora dinâmicas lúdicas, como a utilização de desenhos, este estudo busca oferecer insights sobre como esse ambiente de aprendizagem enriquecido estimula a criatividade e promove o engajamento ativo dos alunos.

Neste presente artigo, embarcamos em uma jornada intelectual para analisar as diversas e cativantes criações textuais que surgiram a partir dos desenhos dos alunos. Ao iluminar a intrincada relação entre criatividade e ludicidade, buscamos destacar o papel vital que o aprendizado impulsionado pelo lúdico desempenha no empoderamento das mentes jovens para forjar seus caminhos literários, oferecendo perspectivas renovadas sobre o potencial da expressão artística para revigorar o cenário educacional. Por meio desta pesquisa, almejamos despertar uma apreciação mais profunda para a integração da criatividade e do lúdico dentro do arcabouço educacional, inspirando educadores, administradores e formuladores de políticas a adotarem abordagens inovadoras que explorem todo o potencial da imaginação dos alunos em sua busca pelo conhecimento e autodescoberta.

A criatividade é uma habilidade mental que abrange a capacidade de conceber novas ideias, soluções inovadoras e expressar-se de forma original e autêntica. Sua importância na educação e no processo cognitivo dos alunos é amplamente reconhecida e estudada na literatura acadêmica. Piaget (2011, p. 60) argumenta que a criatividade é uma manifestação da capacidade de assimilação e acomodação do conhecimento. Compreende-se, pois, que está intrinsecamente relacionada à resolução de problemas complexos, adaptação a novas situações e ao progresso social e cultural.

No contexto educacional, a criatividade desempenha um papel crucial no enriquecimento do aprendizado, ao estimular a curiosidade, a imaginação e o pensamento crítico dos alunos. Vygotsky (1998, p. 88) destaca que a interação social é fundamental para o desenvolvimento da criatividade. Nota-se que é fundamental para a aprendizagem significativa, pois permite que os alunos abordem os desafios de forma original, gerando insights inovadores e soluções não convencionais. Dessa forma, a criatividade transcende a simples reprodução de

conhecimentos pré-estabelecidos, estimulando os estudantes a explorarem novos caminhos e a pensar fora da caixa.

Diante do exposto, destaca-se que a criatividade está associada a estados de fluxo, nos quais os alunos estão totalmente imersos e engajados em suas atividades. Essa experiência intensa de concentração e envolvimento potencializa a aprendizagem e a retenção de informações, tornando o processo cognitivo mais eficaz e prazeroso. No que tange ao desenvolvimento cognitivo dos alunos, a criatividade contribui para o aprimoramento de diversas habilidades mentais, como a flexibilidade cognitiva, a capacidade de fazer associações e conexões entre ideias aparentemente distintas, e a resolução de problemas complexos por meio da criatividade, os alunos também desenvolvem habilidades socioemocionais, como a autoconfiança e a autoestima.

Ao experimentarem a satisfação de criar algo original e serem encorajados a expressar suas ideias de forma única, eles se sentem mais motivados a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem e a se tornarem protagonistas de seu próprio desenvolvimento educacional. Em conclusão, a criatividade é uma habilidade essencial na educação e no processo cognitivo dos alunos. Sua valorização e estímulo nas práticas educacionais podem contribuir significativamente para a formação de indivíduos mais inovadores, engajados e capazes de enfrentar os desafios do mundo contemporâneo com originalidade e criatividade.

O conceito de "lúdico" é comumente abordado na literatura acadêmica como uma abordagem pedagógica que utiliza o jogo, a atividade livre e o prazer como estratégias para aprimorar o processo de aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, para Winnicott (1995) o lúdico é considerado prazeroso devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. A proposta do lúdico na educação é criar um ambiente descontraído e prazeroso que proporcione aos estudantes a oportunidade de explorar sua criatividade, curiosidade e imaginação. Nessa linha, Freire (1996) defendeu a importância de uma educação libertadora, que valorize a espontaneidade e a criatividade dos alunos, permitindo-lhes desenvolverem-se plenamente como seres humanos. Ao estimular a participação ativa e engajada dos alunos nas atividades educacionais, o lúdico conferirá significância e atratividade à experiência de aprendizado. Essa abordagem é consonante com as ideias de que enfatizou a importância de uma educação baseada na experiência e na interação ativa do aluno com o conhecimento.

Através de jogos e atividades lúdicas, os estudantes são incentivados a experimentar, investigar e explorar conceitos e ideias de forma autônoma, fomentando o pensamento crítico e a capacidade de resolver problemas. Destarte, tanto para Vygotsky (1984) quanto para Piaget

(1975) o desenvolvimento não se constrói linearmente, é evolutivo e nesse meio a imaginação se desenvolve. Portanto, a importância do jogo simbólico como uma atividade que promove o desenvolvimento cognitivo da criança, permitindo-lhe compreender o mundo ao seu redor.

Outra contribuição relevante do lúdico é a construção do conhecimento de maneira mais contextualizada e significativa. Nessa perspectiva, destacou a importância da aprendizagem significativa, na qual os novos conhecimentos são relacionados a conceitos já existentes na estrutura cognitiva do aluno. O lúdico também fortalece a motivação e o interesse dos alunos pelo processo de aprendizagem. A teoria da autodeterminação destaca que a motivação intrínseca, relacionada ao prazer e à satisfação pessoal, é fundamental para a aprendizagem efetiva.

Além disso, o lúdico contribui para a construção de um ambiente escolar mais acolhedor e inclusivo. Em síntese, a relevância do lúdico na educação e no processo cognitivo dos alunos é amplamente respaldada por diversos teóricos e pesquisadores. Ao propiciar um ambiente estimulante, participativo e agradável, o lúdico contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes, preparando-os para serem indivíduos críticos, autônomos e engajados em sua trajetória de aprendizado e desenvolvimento. Nesse sentido, a adoção de abordagens lúdicas no contexto educacional deve ser considerada uma valiosa estratégia para potencializar a experiência de aprendizagem dos alunos e promover a formação de cidadãos mais preparados para os desafios do mundo contemporâneo.

A importância dos alunos produzirem desenhos e construir uma produção textual a partir deles reside na sinergia entre a expressão visual e a linguagem escrita, que promove uma abordagem educacional holística e estimula o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas e comunicativas. Segundo Piaget (1973, p. 76), o desenvolvimento da criança implica numa série de estruturas construídas progressivamente através de contínua. Pode-se afirmar que a atividade de produzir desenhos permite que os alunos explorem sua criatividade e habilidades artísticas, possibilitando-lhes representar suas percepções do mundo e suas ideias de forma não verbal. Ao expressar-se visualmente, os estudantes podem comunicar pensamentos complexos e emoções, mesmo quando a linguagem escrita pode ser limitada. Nesse sentido, a prática do desenho é uma oportunidade para que os alunos explorem diferentes formas de expressão, estimulando sua imaginação e autodescoberta.

A transição dos desenhos para a produção textual também implica em um processo de reflexão e interpretação, no qual os alunos devem dar sentido às imagens criadas, identificar os elementos relevantes e atribuir-lhes significados. Esse exercício estimula o pensamento crítico e a capacidade analítica, fomentando a compreensão mais profunda do próprio desenho e sua

relação com o mundo. Nessa perspectiva, Vygotsky (1984) ressaltou a importância da mediação da linguagem na construção do conhecimento, e a produção textual a partir de desenhos pode ser vista como um exemplo dessa mediação, auxiliando os alunos a estruturarem suas ideias e a darem sentido às suas representações visuais.

Ademais, a atividade de produzir textos a partir de desenhos é uma oportunidade para desenvolver a expressão escrita de maneira mais elaborada e estruturada. A integração entre desenho e produção textual também aprimora a habilidade de comunicação dos alunos, visto que eles precisam selecionar as palavras adequadas para transmitir efetivamente a mensagem contida no desenho. Esse processo requer um domínio do vocabulário e uma atenção à gramática e à sintaxe, fomentando o desenvolvimento da linguagem escrita.

Nesse contexto, a teoria de Chomsky (1965) sobre a gramática generativa pode ser relacionada, uma vez que os alunos, ao expressarem-se textualmente a partir dos desenhos, estão criando novas estruturas linguísticas de acordo com suas intenções comunicativas. Além disso, a atividade de produção textual a partir de desenhos incentiva a autoexpressão e a autoestima dos alunos, pois eles têm a oportunidade de compartilhar suas criações artísticas e suas ideias com os colegas e com o professor. Dessa forma, a abordagem promove um ambiente de aprendizado mais acolhedor e inclusivo, reforçando a importância da valorização das diferentes formas de expressão individual.

Em suma, a prática de produzir desenhos e construir uma produção textual a partir deles é de relevância significativa no contexto educacional. A sinergia entre linguagem visual e escrita estimula o desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico, da comunicação escrita e da expressão artística dos alunos. Por meio dessa abordagem sinérgica, os estudantes são capacitados a se tornarem indivíduos mais completos e habilidosos, preparados para enfrentar os desafios do aprendizado e da expressão em múltiplos domínios. A integração entre desenho e produção textual pode enriquecer a experiência educacional, oferecendo uma via dinâmica e criativa para a aquisição de conhecimento e a expressão pessoal dos alunos.

METODOLOGIA

A metodologia empregada na pesquisa consistiu em uma atividade lúdica realizada com uma turma de 9º ano da Escola CAIC José Joffily, composta por 30 alunos. O propósito da atividade era envolver os estudantes de maneira participativa e incentivar a expressão livre e criativa por meio de desenhos e produções textuais. Segundo Minayo (2000), a pesquisa qualitativa responde a questões particulares que envolvem vivências múltiplas. Nesse sentido, optou-se



pela aplicação deste tipo de pesquisa no trabalho exposto.

Primeiramente, foi organizado o ambiente na sala de aula, com as carteiras dispostas em um círculo. Cada cadeira estava equipada com uma folha de papel branca e lápis para que os alunos pudessem desenhar. A dinâmica do desenho foi conduzida ao som de música, em que os alunos caminhavam em movimento circular ao redor das cadeiras. Quando a música parava, cada aluno se sentava na cadeira mais próxima e iniciava um desenho livre, representando suas ideias, emoções ou conceitos que surgiam em suas mentes naquele momento.

Na etapa seguinte, os alunos repetiram a dinâmica, mas dessa vez, quando a música parava, eles trocavam suas cadeiras aleatoriamente. Isso resultou em cada aluno estar diante do desenho feito por outro colega. Posteriormente, os alunos receberam o desenho que estava à sua frente e utilizaram-no como base para criar uma produção textual. Eles desenvolveram histórias, narrativas ou outros gêneros literários inspirados pelo desenho recebido.

Os resultados obtidos com a atividade lúdica foram altamente positivos. A liberdade criativa proporcionada pela dinâmica de desenho permitiu que os alunos se expressassem livremente, resultando em desenhos originais que refletiam suas próprias ideias e emoções. Essa liberdade também se estendeu às produções textuais, tornando-as diversas e ricas em detalhes. Além disso, a troca de desenhos na segunda etapa da dinâmica estimulou a colaboração entre os alunos, criando um ambiente cooperativo e de compartilhamento. A criação das histórias inspiradas pelos desenhos dos colegas demonstrou um forte senso de colaboração e respeito mútuo.

A abordagem lúdica utilizada na atividade contribuiu para o desenvolvimento da imaginação dos alunos, proporcionando um estímulo visual e criativo que resultou em histórias repletas de personagens, cenários e tramas surpreendentes, evidenciando um notável desenvolvimento da criatividade. Dessa forma, a metodologia empregada nesta pesquisa mostrou-se eficiente ao promover a expressão criativa, a colaboração e o desenvolvimento da imaginação dos alunos, tornando-a uma estratégia relevante para práticas pedagógicas futuras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade lúdica com produções de desenhos seguidos de produções textuais revelou-se uma estratégia eficaz para estimular a criatividade dos alunos. O ambiente descontraído e cooperativo criado pela dinâmica proporcionou um contexto propício para que os estudantes pudessem se expressar livremente, desenvolver suas ideias e colaborar uns com os outros. Dessa forma, fica evidente que o uso do lúdico como estímulo à criatividade pode ser uma abordagem

promissora no contexto educacional, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes e o enriquecimento de suas habilidades linguísticas e criativas.

Além disso, é importante ressaltar o papel fundamental do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) nessa experiência. A participação ativa proporcionou um suporte valioso, enriquecendo a dinâmica das atividades e ampliando as possibilidades de interação e aprendizado. Enquanto docente em formação, essa experiência foi enriquecedora, pois pude vivenciar na prática os princípios teóricos de Piaget e Vygotsky, além de adquirir habilidades de planejamento, execução e avaliação de atividades educacionais.

Diante disso, recomenda-se a incorporação de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas, possibilitando um aprendizado mais significativo e prazeroso para os alunos. O uso do lúdico, aliado à colaboração entre professores, estudantes e programas de formação docente como o PIBID, pode contribuir significativamente para a construção de um ambiente educacional mais estimulante, inclusivo e eficaz.

REFERÊNCIAS

CHOMSKY. Aspectos da Teoria da Sintaxe, Armênio Armado, Coimbra, 1978, (2a edição), 1965. CHOMSKY

MINAYO, M. C. S. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 7. ed. São Paulo: Hucitec; Rio de Janeiro: Abrasco, 2000.

PIAGET, Jean. (1975). A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação (Cabral, A.; Oiticica, C.M., Trad.). 2a Ed. Rio de Janeiro: Zahar; Brasília.

PIAGET, Jean. (2003). Biologia e conhecimento: ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos. Petrópolis: Vozes.

PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. 4ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L.S. Pensamento e linguagem. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979. A formação social da mente. Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L.S. (1991). A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.

VYGOTSKY, L.S. (2001). A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes.

WINNICOTT, D.W. (1975). O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda.