

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

JENIFER CHAIENE RODRIGUES MEIRELES

**CONTRIBUIÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL:
UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM**

**SÃO BORJA
2016**

JENIFER CHAIENE RODRIGUES MEIRELES

**ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO
FUNDAMENTAL, COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Ciências
Humanas- Licenciatura da Universidade
Federal do Pampa, como requisito parcial
para obtenção do Título de licenciada em
Ciências Humanas.

Orientador: Professora/Doutora Andrea
Becker Narvaes

**São Borja
2016**

JENIFER CHAIENE RODRIGUES MEIRELES

**ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO
FUNDAMENTAL, COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Ciências
Humanas- Licenciatura da Universidade
Federal do Pampa, como requisito parcial
para obtenção do Título de Licenciada em
Ciências Humanas.

Orientador: Prof.Dr. Andrea Becker
Narvaes

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 04/06/2016

Banca examinadora:

Prof. Dr. Andrea Becker Narvaes UNIPAMPA

Prof. Dr. Lauren Lacerda Nunes UNIPAMPA

Prof. Dr. Yáscara Koga UNIPAMPA

Dedico este trabalho, a todos que de alguma forma me ajudaram em minha caminhada e para a conclusão do curso.

AGRADECIMENTO

Primeiramente, agradeço a Deus por ter me proporcionado 4 anos de experiências importantes para a minha formação acadêmica e como pessoa. Agradeço pela força em todos os momentos de dificuldades em que muitas vezes por questões financeiras me deu coragem para não desistir, então a ele o meu agradecimento. Agradeço também aos meus pais, Jaqueline Rodrigues e Antônio Meireles, a minha irmã querida, Ingrid Meireles e ao meu companheiro Paulo Soares, sem dúvida nenhuma foram os meus pilares nestes anos e enfrentaram junto a mim todas as angústias e desafios vivenciado na academia. Agradeço aos meus colegas e professores pela caminhada e pela oportunidade de estar no convívio de todos durante estes anos. Agradeço a minha professora orientadora Professora/Doutora Andrea Becker Narvaes, que me ajudou na construção do presente trabalho com sua paciência e dedicação. Agradeço também a minha banca examinadora, pela disponibilidade e possíveis contribuições acerca do trabalho no qual foi construído. Em fim agradeço a todos, os meus mestres e todos que estão presente de alguma forma nesta conquista, no término desta caminhada e no começo de uma nova que irá iniciar-se.

“É errôneo pensar que existe uma diferença entre “educação” e “diversão”. É o mesmo que estabelecer distinção entre “poesia didática” e “poesia lírica”, sob o fundamento que uma ensina e a outra diverte. Contudo nunca deixou deser verdadeiro que aquilo que agrega ensina de uma forma muito mais eficaz”.

Almeida (2013, pag. 73)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo principal, apresentar uma proposta de prática pedagógica a partir da metodologia lúdica, com o intuito de contribuir de alguma forma no processo de ensino aprendizagem do educando do ensino fundamental nas series finais. Neste sentido, procura-se em um primeiro momento conhecer alguns conceitos sobre a ludicidade. Em seguida busca-se demonstrar a importância atribuída as atividades lúdicas no contexto educacional, levando em considerações o uso das atividades lúdicas em variados contextos históricos, demonstrando assim sua tamanha importância no processo de construção do conhecimento do aluno. E em um terceiro e último momento são expostas algumas atividades que possivelmente podem ser trabalhadas em sala de aula como uma ferramenta de apoio ao educador. Pretende-se assim que essas contribuições ressaltem a importância do uso de atividades lúdicas no âmbito educacional, contribuindo assim no processo de ensino aprendizagem do aluno na forma mais prazerosa e diversificada, e ainda provocando mais debates acerca do tema.

Palavras chaves: Atividades lúdicas. Ensino fundamental.

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo presentar una propuesta de la práctica pedagógica de la metodología lúdica, con el fin de contribuir de alguna manera en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escuela primaria de los estudiantes en la serie final.

En este sentido, mirando a la primera vez algunos conceptos de lo lúdico. A continuación se busca demostrar la importancia de que las actividades de juego en el contexto educativo, teniendo en cuenta el uso de las actividades de juego en diferentes contextos históricos, lo que demuestra su gran importancia en el conocimiento del estudiante del proceso de construcción. Y en una tercera y última vez que se exponen algunas de las actividades que posiblemente pueden ser trabajadas en el aula como un maestro para apoyar la herramienta.

Por tanto, se pretende que estas contribuciones sirvan de relieve a la importancia del uso de las actividades recreativas en el campo de la educación, contribuyendo así en el aprendizaje de los alumnos en el proceso de enseñanza de la manera más placentera y diversificada, y de provocar más discusiones sobre el tema.

Palabras - clave: Actividades recreativas. Educación básica

LISTA DE FIGURAS

Figura 01- Convenções cartográficas	29
Figura 02-Formato de balões	29
Figura 03-Escala.....	30
Figura 04- Visão oblíqua/vertical	31
Figura 05- Paisagem espaço geográfico	32
Figura 06- Rural e urbano	34
Figura 07- A indústria da seca	35
Figura 08- Banco de pedra	38
Figura 09- Jardim da paróquia	39

LISTA DE QUADROS

Quadro 01-Histórias em quadrinhos	29
Quadro 02-HQs geografia	32
Quadro 03-HQs Rural e o urbano.....	34
Quadro 04-Artes Visuais- Desenho	38
Quadro 05-Música	41
Quadro06-Música-história	44
Quadro07-Música-geografia	45

LISTA DE ABREVIATURAS

HQs – Histórias em quadrinhos.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	13
2.O CONCEITO DE LÚDICO, SUAS CONTRIBUIÇÕES NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO.....	15
3.A CONTRIBUIÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	22
3.1As atividades Lúdicas em seu processo histórico	23
4.POSSÍVEIS USO DE ALGUMAS ATIVIDADES EM SALA DE AULA: SALA DE AULA E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	27
4.1 Sala de aula e Artes Visuais	36
4.2 Sala de aula e a Música.....	39
5.MEDODOLOGIA.....	48
CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS.....	50

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que a educação na grande maioria das vezes, ainda é praticada de maneira tradicional, ou seja, as práticas exercidas pelos profissionais da educação ainda estão arraigadas a um modelo de ensino centrado em aulas expositivas, regadas por leituras extensas e exaustivas, além de na sua grande parte explorados apenas dos livros didáticos. Os altos índices de repetência e evasão escolar apontam para atenção e reflexão escolar necessária em nossa sociedade como um todo. Como é possível observar nos dados expostos pelo Fórum Nacional da Educação, na citação abaixo:

Segundo o Censo da Educação Básica de 2011, no ensino fundamental as escolas municipais apresentam a maior taxa de defasagem idade/série/nível/etapa educacional (26,5%), seguidas das escolas estaduais (24,2%), das federais (12,9%) e das privadas, que possuem uma defasagem de 5,2%. A taxa média brasileira foi de 22,9%. Portanto, dos 30.358.640 estudantes matriculados no ensino fundamental, 6.952.129 encontram-se fora da faixa de idade adequada para frequentar essa etapa educacional, que é a de 06 a 14 anos. (Fórum nacional da educação, p. 24, 2013)

O Ensino fundamental nas séries Finais, na sua grande maioria é composto por pré-adolescentes e jovens, ou seja, é formado pela juventude atual que vem apresentando dificuldades em escolarizar-se como demonstra as altas taxas de defasagem idade série acima citado.

Levando em conta que a educação não se limita apenas em transmitir conhecimento, e aí está a preocupação de vários pedagogos que buscam diversos métodos e ferramentas de ensino, que façam com que a criança e o adolescente se sintam atraídos pelo conhecimento, e ainda pertencentes às escolas onde estão inseridos, e que seus desempenhos escolares demonstrem a compreensão do conhecimento proposto.

Tendo em vista a melhoria da qualidade da aprendizagem do aluno, o seu melhor desempenho escolar, as atividades Lúdicas, mostram-se neste sentido como uma ferramenta possível para aproximar o conhecimento escolar do aluno, e ainda, este tipo de atividade oportuniza trazer novamente o prazer de estar em sala de aula, em estar na escola no convívio de outras pessoas, o que, não ocorre na maioria das escolas.

Vala ressaltar que a palavra Lúdico tem sua origem no latim “Ludus” que significa “jogo”, mas o seu sentido não se limita apenas a um simples “jogar” e vai

além deste, como algo que temos necessidade, que podemos de alguma forma nos expressar, sem uma obrigatoriedade, uma atividade realizada de forma prazerosa e espontânea.

Torna-se oportuno estudar métodos e técnicas que, tornem a aprendizagem do aluno mais ampla e prazerosa, e é neste momento em que o Lúdico apresenta-se como uma alternativa para professores que procuram melhorar a aprendizagem do educando.

O presente trabalho faz uso de referências bibliográficas de autores como Piaget e Vygotsky que ressaltam a relevância do tema, e ainda Hiuzinga, Kishimoto, Almeida, entre outros autores com estudos realizados acerca do tema.

Desta maneira o lúdico dentro do processo de ensino aprendizagem, visa buscar o despertar da curiosidade do aluno auxiliando o mesmo de maneira ativa na construção do seu conhecimento.

No momento atual, os jovens buscam cada vez mais atividades que lhes proporcionem prazer, ou que, lhes sejam novos, em função disso se faz necessário que os educadores busquem ferramentas e/ou atividades que oportunizem os alunos descobrirem o conhecimento de forma prazerosa e não por obrigatoriedade. Nesse sentido as atividades lúdicas podem fazer-se como uma alternativa, à prática pedagógica para a melhor assimilação do conhecimento do aluno e como suporte em sala de aula para os professores.

A ludicidade é algo essencial ao ser humano, uma forma de expressar-se, e ainda oportunizando atividades prazerosas, diferentes assim das atividades muitas vezes vivenciadas em sala de aula. Infelizmente a prática ainda muito utilizada em sala de aula, é a tradicional, onde se transmite “conhecimento” de forma estática, e sistematizada, tirando assim a possibilidade de o aluno tornar-se protagonista de seu conhecimento, e autônomo em suas escolhas.

Exatamente em função do estágio curricular obrigatório em Ciências Humanas- Licenciatura da Unipampa, com as práticas e as vivências no cotidiano escolar, observando as reações de alunos para com as sugestões de atividades, que surgiu o interesse em verificarem-se as possíveis contribuições, no processo de ensino aprendizagem dos alunos do ensino fundamental, com o uso de atividades lúdicas como ferramenta pedagógica.

Em função de tais observações realizadas no momento do estágio, surge a proposta de pesquisar os temas das dimensões Lúdicas no ambiente escolar,

visando contribuir agora, com professores do Ensino Fundamental em suas práticas, mostrando-lhes uma possível ferramenta de apoio que facilite a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno, e visando também contribuir com futuros professores em suas futuras práticas.

O presente trabalho irá buscar a partir de pesquisa bibliográfica e documental de cunho qualitativo, buscar estudos que serão realizadas para obter os resultados desejados. O trabalho apresentado tem como objetivo Geral: Explorar as possíveis contribuições que as atividades lúdicas apresentam na construção do conhecimento do aluno no Ensino fundamental e analisar o uso do lúdico, como ferramenta possível e eficaz, de apoio ao professor como um instrumento pedagógico. Seguindo de três objetivos específicos que guiarão os capítulos do presente trabalho, que são: Compreender o conceito de Lúdico, suas contribuições no âmbito da educação; descrever as possíveis contribuições de atividades Lúdicas no processo de ensino aprendizagem de alunos do ensino fundamental em séries finais; expor algumas possibilidades do uso das atividades Lúdicas como ferramenta de suporte a professores em suas práticas pedagógicas.

2 O CONCEITO DE LÚDICO, SUAS CONTRIBUIÇÕES NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO

A ludicidade é uma necessidade do ser humano, através do lúdico nos expressamos de várias maneiras, com dança, jogos, pinturas entre outras. Sendo assim, torna-se muito difícil conceituar a ludicidade, mas podemos levar em conta alguns conceitos atribuídos, pela etimologia da palavra Lúdico, dentre elas podemos ressaltar de acordo Freitas; Salvi (2000).

O Lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolam as demarcações do brincar espontâneo. (FREITAS; SALVI, 2000, p.4-5)

Tendo em vista ao que se refere a seu conceito etimológico da palavra seu significado perpassa o simples ato de brincar. Encontramos ainda sentidos

atribuídos pelos estudiosos do tema, ao que se refere ao seu conceito, “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea funcional e satisfatória”. FEIJÓ (1992 p. 02, apudFREITAS; SALVI, 2000, p. 5).

Podemos identificar desta maneira o lúdico como algo que satisfaz o ser humano, de forma intrínseca. Quando se utiliza o termo Lúdico, automaticamente lembra-se a prática de jogos, mas são variadas as formas atribuídas as atividades que são consideradas lúdicas, como:

- A música;
- A dança;
- A dramatização;
- Artes visuais, Pinturas, desenhos artísticos;
- Histórias em quadrinhos, Charges;
- Os jogos;

Todas estas atividades, tem algo em comum, que é a oportunidade de fazer com que não só alunos, mas que o ser humano como um todo, se expresse por meio deles, que expressem suas próprias vontades ou ideias.

Autores como Piaget e Vygotsky ressaltam a relevância do tema, em suas abordagens, quando direcionam estudos a certas modalidades de brincadeiras que despertam o cognitivo infantil e ao imaginário presentes nestas.

Podemos demonstrar a teoria Piagetiana, a partir da citação de Kishimoto, 2011:

Na teoria piagetiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Entendida como ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas como espontânea, prazerosa, semelhante as do Romantismo e da biologia. Ao colocar a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget distingue as construções de estruturas mentais da aquisição do conhecimento. A brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. Embora dotada de grande consistência, a teoria piagetiana não discute a brincadeira em si. Em síntese, Piaget adota o uso metafórico vigente na época, da brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Para o autor, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos.” (KISHIMOTO, 2011,p. 36)

De acordo com Kishimoto (2011) quanto a teoria Vigostkyana:

Para Vigotsky(1988, 1987, 1982), os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural. Seus

paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamento do ser humano. São os sistemas produtivos gerados de novos modos de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem. Dessa forma, toda conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, é construída como resultados de processos sociais. Considerada a situação imaginária, a brincadeira de desempenho de papéis é conduta predominante a partir de 3 anos e resulta de influências sociais recebidas ao longo dos anos anteriores. (KISHIMOTO, 2011, p. 36 -37)

Por meio da Ludicidade estimulam-se aspectos relevantes no desenvolvimento da criança e do adolescente oportunizando por meio das práticas lúdicas, a cooperação, o respeito a regras e aos seus colegas, a motivação por buscar um determinado objetivo, envolvendo educadores e educandos a executarem suas atividades didáticas e de construção do conhecimento de forma mais prazerosas. Por tanto têm tamanha importância para a formação do indivíduo. E assim com tamanha importância na formação do intelecto da criança ou adolescente.

Lucci (1999, p. 3 apud Freitas; Salvi, 2000, p.6) afirma que:

Afirmção central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: Ludus est necessarius ad conversationem humanae vitae – o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar – e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, “as atividades racionais são as que mais querem o brincar”. Daí decorre importantes consequências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o fastidium é um grave obstáculo para a aprendizagem. (LUCCI 1999, p. 3 apud FREITAS; SALVI 2000 p.6)

E ainda para Luckesi (2000, p. 97 apud Freitas; Freitas, 2000, p.6) a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”. Desta forma a ludicidade propicia o envolvimento do aluno por inteiro nas atividades propostas.

Tendo em vista as citações acima, pode-se entender que o Lúdico não está presente apenas no brincar, apesar de estarem sempre atrelados, a ludicidade está presente em brincadeiras, jogos, músicas, dramatização, artes plásticas, entre outras atividades.

Para HUIZINGA (2000) no clássico *Homo Ludens*, observa que: “...”Ludus” abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar.” HUIZINGA (2000, p.41). Ou seja, o lúdico vai muito

mais além do que um simples brincar ou jogar é algo que nos é cultural, que faz parte da essência humana.

O Lúdico já é utilizado no âmbito escolar, mas na maioria das vezes em escolas de Educação Infantil com o intuito de despertar na criança a possibilidade de experimentar o novo o desconhecido, desperta sua criatividade e imaginação, ou seja, aprender brincando. Quanto ao ato de brincar podemos usar como exemplo o pensamento Vygotskyano. Para Vygotsky (1967, apud Bomtempo 2009, p.1) conceitua-se que: “Há dois aspectos importantes no brincar: a situação imaginária e as regras”. Percebemos que é a partir de uma experiência vivida e o imaginário que a criança assimila o mundo ao seu redor.

O Lúdico manifesta-se de várias maneiras, não somente em jogos, apesar de ser o mais utilizado como recurso pedagógico, mas podem ser usados pinturas, desenhos, filmes, músicas, dramatizações, história em quadrinhos entre outras.

Segundo Johan Huizinga (2000) em seu livro *HOMO LUDENS*, descreve o jogo como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2000, p. 33)

A importância do brincar, jogar, do lúdico é insubstituível levando-se em conta este como algo cultural do ser humano. A utilização dos recursos pedagógicos com a temática lúdica, como o jogo, propicia o envolvimento de colegas que interagem entre si, o que favorece o trabalho em grupo, mas mesmo assim respeitando determinados limites ou regras que sempre norteiam este tipo de atividade.

Quanto ao lúdico como um recurso viável e importante na educação em qualquer disciplina Freitas; Salvi(2000) ressalta que:

A ludicidade como recurso eficaz aplicado à educação difundiu-se, principalmente a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos métodos ativos. Acredita-se que brincando e jogando, o educando direciona seus esquemas mentais para a realidade que o cerca, aprendendo-a e assimilando-a mais fortemente. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, é possível expressar, assimilar e construir a realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina utilizando-se da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, de matemática, de estudos sociais, de ciências, de educação física, entre outras. (FREITAS; SALVI, 2000, p.4)

Quando propõe-se trabalhar de maneira lúdica o educador pode-se promover e/ou estimular a interdisciplinaridade entre as matérias ou temáticas, e o seu melhor desenvolvimento, de forma que o educando use suas percepções, faça suas próprias escolhas, conheça e trabalhe a realidade na qual está inserida, e assim percebendo suas possibilidades e seus limites, ampliando cada vez mais o seu conhecimento.

Com tudo deve-se compreender algumas atribuições dos termos jogar e brincar, sobre ato de jogar e brincar, Macedo;Petty; Passos(2005), afirma que:

O jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas. O que surpreende no jogar é seu resultado ou certas reações dos jogadores. O que surpreende nas brincadeiras é sua própria composição ou realização. O jogo é uma brincadeira que evoluiu. A brincadeira é o que será do jogo, é sua antecipação, é sua condição primordial. A brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo, uma de suas possibilidades à medida que nos tornamos mais velhos. Quem brinca sobreviveu (simbolicamente); quem joga jurou (regras, propósitos, responsabilidades, comparações). (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 14-15)

Ainda sobre os significados atribuídos a brincadeiras e jogos, Almeida (2013) nos traz que:

O termo Brincadeira é compreendido como atividade recreativa. A maioria das brincadeiras não possui regras explícitas preestabelecidas, mas sim criadas momentaneamente ou seguidas por tradição cultural. Entre as brincadeiras mais comuns temos as de rodas, de adivinhas, de faz de conta, de corrida de artes, e de linguagem. É importante salientar que até as brincadeiras ditas de “mau gosto” são passíveis de análise e discussão no que se refere à assimilação de atitudes e redirecionamentos de comportamentos. ” [...] “ Significado do jogo: O jogo é algo mais complexo. É uma atividade Lúdica regida por um sistema de regras, com uma estrutura seqüencial que especifica sua natureza. A maioria possui regras explícitas preestabelecidas. O sentido e a prática do jogo dependem da linguagem, do contexto em que se dá e do objetivo que se espera alcançar. A diversidade de jogos é muito grande e eles são caracterizados de acordo com suas especificidades. Há por exemplo, jogos de azar, jogos de mesa, jogos de guerra, jogos políticos, jogos mentais, jogos esportivos, jogos de ensino, jogos de informática. Em nossa visão, por mais simples que seja o jogo, há nele um significado educativo, seja para formar ou para construir aprendizagens. O jogo, com a essência de sua significação, define basicamente o desenvolvimento de nossa proposição. (ALMEIDA, 2013, p. 18)

Existem vários tipos de jogos, mas a definição de jogo é algo complexo, devido as suas variadas formas que vão das simples brincadeiras, há jogos de raciocínio, memorização e exercícios, e dentro destes jogos temos de respeitar suas regras. As atividades Lúdicas já são utilizadas no âmbito educacional, mas na maioria das vezes na Educação Infantil, com o intuito de desenvolver todos os

sentidos da criança, e induzi-las a procurar por respostas de determinadas atividades.

Contudo cada etapa da vida utiliza-se um tipo de jogo ou atividade Lúdica com um objetivo determinado, a respeito disso podemos usar a afirmação de Ropel (2009), a respeito do uso de atividades Lúdicas:

Os educadores das séries iniciais utilizam o lúdico no seu cotidiano. À medida que as crianças vão crescendo o lúdico vai sendo deixado de lado, o que é um erro, pois pessoas de todas as idades aprendem através de atividades que tem sua essência na música, jogos, representações teatrais e diferenciadas formas de expressão. (RUPEL, 2009, p. 4)

Neste sentido vale observar que, o uso da ludicidade ocorre em séries iniciais, mas é abandonado a medida que a criança cresce, e vai avançando as series.

Tendo em vista o objetivo central do uso da ludicidade, o uso pedagógico, mostrasse propicio demonstrar alguns objetivos das atividades Lúdicas nas diferentes etapas educacionais.

Segundo Freitas; Salvi (2000):

a) Objetivos das atividades lúdicas na Educação Infantil: visam o desenvolvimento das áreas psicomotoras, perceptivas, de atenção, raciocínio e estimulação para o contato com os objetos; b) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Fundamental: visam desenvolver no aluno as suas potencialidades intelectuais, físicas e criativas, permeadas pelo desenvolvimento social e interpessoal; c) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Médio: visam a participação, a solidariedade, a cooperação, o respeito do aluno a si mesmo e ao outro, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o prazer de aprender a aprender; [...] (FREITAS, SALVI, 2000,p.7)

Neste sentido, vale ressaltar que, todas as práticas pedagógicas devem ser utilizadas de forma a respeitar cada fase na formação do aluno, seguida de um objetivo a ser alcançado um planejamento específico para o mesmo.

O lúdico mostra-se presente em todas as etapas da vida do homem, desde de quando criança, quando estimula-se de várias formas a interagir com o mundo que a cerca, até a fase adulta, quando interpreta e interage com a sociedade e em diferentes contextos, o homem é lúdico.

Sobre o ser humano, como ser que interpreta as significações diante do mundo e torna-se sujeito para construção do seu conhecimento, Kishimoto(2011) afirma que:

O homem é concebido como um sujeito que interpreta o mundo a partir de esquemas de pensamento que são redes intrincadas afetivas, cognitivas, conscientes e inconscientes, elaborações internas de cada um, construídas dentro e a partir do contexto cultural e social. O contexto cultural por sua vez se estrutura por meio de representações coletivas simbólicas, que vão ser, ao mesmo tempo, alimento e produto do pensamento humano (linguagem, arte, religião, mito, ciência). A realidade, é assim, construída; nunca capturada diretamente por um pensamento linear ou um discurso explícito. O ser humano é um ser sensível que, diante do mundo busca significações, o que torna seu pensamento dinâmico por excelência; e é a metáfora, com suas múltiplas possibilidades de combinação, que possibilita e mediação entre realidade e pensamento. O pensamento (metafórico por sua própria constituição) é formado por uma rede de relações simbólicas, apropriadas culturalmente, mas elaboradas pelo sujeito a partir de condições internas próprias. (KISHIMOTO, 2011, p. 51-52)

A partir destas concepções pode-se dizer que, o homem recria e ou interpreta o mundo a sua volta, partindo-se de simbolismos e significações atribuídas em suas vivências.

Percebe-se assim que as atividades lúdicas tornam-se parte da formação humana, desta maneira aplicáveis na formação de alunos nos seus processos de desenvolvimento.

Santos (2011), faz a seguinte afirmação quanto a ludicidade em suas variadas etapas da vida:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS 2011, p. 12)

Entende-se assim que a ludicidade desperta no homem, algo que lhe traz plenitude, prazer e espontaneidade, características estas que podem contribuir de forma significativa na construção do conhecimento, e no processo de ensino aprendizagem do educando, e esta ludicidade pode estar presente em várias atividades vivenciadas dentro de variados contextos, como a música, brincadeira, os jogos, a dança e variadas atividades artísticas que contribuem para que o homem como um todo se expresse de maneira criativa.

Pode-se expor também o conceito de lúdico para Santos (1999), que é citado por Freitas; Salvi(2000) salienta que:

O lúdico é uma maneira que o ser humano tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras. Também aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítico. Por

meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em apreender é resgatada. (FREITAS; SALVI, 2000, p.6)

ACOSTA (2003) citado por RUPEL (2009) destaca viabilidade da ludicidade no processo de ensino aprendizagem:

O lúdico é fundamentalmente experienciável, vivido, e depende de como cada indivíduo a experiência. " Trazer o lúdico como recurso metodológico para a sala de aula mostra-se uma alternativa bastante viável e produtiva, visando melhores resultados em relação ao ensino aprendizagem, e, conseqüentemente entre professor e aluno.(RUPEL 2009, p. 7)

A importância do lúdico mostra-se a partir das características atribuídas ao seu conceito e significações, ou seja, todas as atividades consideradas lúdicas, como, danças, jogos, dramatizações, atividades artísticas, entre tantas outras atividades possíveis, as mesmas prevalecem como uma atividade *prazerosa*, por este motivo torna-se um mediador no processo de ensino-aprendizagem.

Com isso mostra-se possível a utilização de atividades Lúdicas no contexto educacional por sua capacidade de estimular e contribuir na construção do conhecimento do aluno de forma mais prazerosa em relação a tradicional atualmente utilizada.

3 A CONTRIBUIÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Pode-se verificar, tamanha importância da ludicidade na vida humana. E não se torna diferente no âmbito educacional. Na perspectiva educacional as atividades lúdicas demonstram-se fundamental para a formação de educandos mais críticos, criativos, e na construção de seus conhecimentos.

Como o termo Lúdico ou Ludicidade é um termo complexo, e que abrange as variadas formas de expressão do ser humano, entre elas várias atividades de despertam o prazer do mesmo, como por exemplo: jogos, brincadeiras, danças, é importante ressaltar que não iremos aprofundarmos nas significações destas atividades, o foco central deste trabalho está na ludicidade presente nestas atividades, e da sua possível contribuição destas no processo de ensino aprendizagem de alunos do ensino fundamental.

A educação lúdica apresentasse de maneira a explorar as variadas maneiras e aprender. Deste modo pode-se levar em conta a afirmação de ALMEIDA (2013) que:

De modo geral, a educação lúdica tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, um ato simples e aparentemente desprezível como o de uma criança que brinca de bolinha de gude ou de boneca com seus amigos e se diverte não é apenas um passatempo; neste ato, a criança está desenvolvendo inúmeras capacidades e competências e internalizando inúmeros conhecimentos. O mesmo acontece em atos cotidianos de uma mãe que cuida de seu filho e o educa com paixão e satisfação, de um professor que se relaciona com seus alunos e se encanta com o ensinar e o aprender, de um cientista que prepara com interesse e satisfação sua tese ou sua teoria. Todos estes são momentos de ludicidade e mobilizam atos funcionais, relacionando-os ao prazer, à satisfação, o que facilita a integração dos homens com o conhecimento. Nessa perspectiva, a educação lúdica combina atos prazerosos e funcionais com a necessidade intrínseca do homem de conhecer e aprender e traz para os processos de ensino e aprendizagem uma perspectiva de integração de atividades como jogos e brincadeiras com o ato de ensinar e aprender, sem contudo, didatizar o processo a ponto de torna-lo apenas um exercício; trata-se, sim, de uma forma de facilitar a formação de pessoas críticas e criativas, que descubram, inventem e constroem seu conhecimento com atitudes criativas e motivadas. (ALMEIDA, 2013 p. 18)

A partir da citação acima se percebe, que a ludicidade se mostra presente em todos os momentos vivenciados pelos homens, desde quando criança, até o exercício de uma profissão, quando o autor cita o cientista como exemplo.

Fazer uso de atividades lúdicas dentro do contexto escolar, para fomentar, incentivar, o processo de ensino- aprendizagem mostrasse viável ao desenvolvimento do aluno, propiciando ao mesmo o melhor desenvolvimento na construção do seu conhecimento, facilitando assim que o aluno se torne protagonista em suas ações, emancipando-o para que ele construa seus conceitos e ainda interprete a realidade que o cerca e interagindo socialmente com a mesma. Neste sentido, as atividades lúdicas buscam resgatar algo que já é espontâneo do homem.

3.1 As atividades Lúdicas em seu processo histórico

Mas quando, pensamos em ludicidade ou na importância desta no âmbito educacional, percebe-se que desde muito tempo esta visão já é difundida. A partir do pensamento de Platão, sim, que se utilizou de atividades Lúdicas para o ensino da matemática, por exemplo, e indo mais além, na antiguidade com figuras expostas em rochas, também um exemplo ato lúdico.

Sobre o uso de atividades lúdicas, no processo histórico, podemos usar a afirmação de ALMEIDA (2013) que elucida esta visão:

Na Grécia antiga, um dos maiores pensadores, Platão, afirma que os primeiros anos da criança devem ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob a vigilância e em jardins de crianças. Segundo ele e todo o pensamento grego da época, a educação propriamente dita deve começar aos 7 anos de idade. Platão dá ao esporte, tão difundida na época, valor educativo e moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. Por isto, investe contra o espírito de competitivo dos jogos, que muitas vezes usados de forma institucional pelo Estado, causa danos na formação das crianças e dos jovens. Introduce também, de modo bastante diferente, uma prática matemática lúdica, tão enfatizada hoje em dia, na qual explica exercícios de cálculos ligados a problemas concretos, extraídos da vida e dos negócios, e afirma que “todas as crianças devem estudar a matemática, pelo menos no grau elementar, introduzindo desde o início atrativos em forma de jogo”. Platão vai além da concretização: não quer que os problemas elementares de cálculos tenham apenas aplicações práticas; quer que atinjam um nível de superiores de abstração. Mesmo entre os egípcios, romanos e os maias, os jogos servem de meio para geração mais jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos, bem como normas dos padrões de vida social. (ALMEIDA, 2013 p. 42- 43)

Percebe-se assim que a ideia do uso, do lúdico como ferramenta auxiliar no processo de construção do conhecimento já é difundida por pensadores da época.

Contudo, no início da expansão do cristianismo, o jogo passa a ser marginalizado, de forma que se considera jogar, um ato profano. Mas que com o decorrer do tempo, ressurgiu juntamente com os humanistas, o pensamento de que o “jogo” tem sua potencial educação. ALMEIDA (2013) afirma sobre este momento histórico “Apenas a partir do século XVI os humanistas voltam a perceber o valor educativo dos jogos, e são os colégios Jesuítas os primeiros a recolocá-los em prática...” (Almeida, 2013 p. 43).

Sendo assim passa-se novamente a perceber o jogo de maneira educativa. Dentro desta perspectiva ALMEIDA (2013) afirma que:

Com essa perspectiva ressurgiu uma nova percepção das capacidades e de importância dos jogos, e a educação passa a adotar os jogos que até então proscreeva e tolerou como um mal menor e a entender seus benefícios para a formação da criança. São os Jesuítas, tomados por essa nova concepção, que editam em latim tratados de ginásticas que fornecem regras recomendadas, e passam a ampliar nos colégios a dança, a comédia e até mesmo os jogos de azar, transformados em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática. Na mesma linha de raciocínio, outros teóricos, precursores dos novos métodos ativos de educação, voltam suas atenções para a importância de uma educação mais “interessante” para as crianças e ressaltam a importância do Lúdico no processo educacional. Os jogos, nessa época, servem também para divulgar princípios de moral e de ética, além de conteúdo de história, de geografia e das demais ciências. O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo, o jogo apresenta-se como algo totalmente oposto à verbalização. (ALMEIDA, 2013 p. 43 -44)

Pode-se a partir das percepções dadas as atividades lúdicas, ocorridas em diferentes contextos históricos perceber a sua suma importância educacional, sendo assim a importância do Lúdico do contexto escolar vai além de melhorar na aprendizagem do educando, cria-se um contexto que proporciona o desenvolvimento cognitivo do mesmo, a ludicidade como ferramenta pedagógica realiza uma aprendizagem Formal e Informal o que faz com que o conhecimento adquirido pelo educando ultrapasse as “divisas” da escola, ou seja, o lúdico, os jogos as brincadeiras, representações com gravuras, desenhos, a música a dança, estas atividades contribuem de forma ativa para o processo de ensino aprendizagem do aluno, de maneira mais presente, pois aplica as suas habilidades na realidade em que ele está inserido.

Ainda na concepção histórica do uso das atividades Lúdicas pode-se levar em consideração que “o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros a partir do Renascimento, o período de “compulsão Lúdica””. (KISHIMOTO ,2011 p. 31 e 32). Percebe-se que a utilização de atividades Lúdicas no contexto educacional já foi vivenciada de alguma forma, em outros contextos históricos, visando contribuir para a formação do intelecto do ser humano. Kishimoto afirma sobre o uso das atividades Lúdicas no contexto histórico:

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos”. (KISHIMOTO, 2011 p.32)

Sendo assim pode-se observar que existe uma seriedade no próprio brincar, e estas concepções vem sendo difundidas em vários contextos históricos, trazer estas concepções para o momento atual na educação, com base nos estudos acerca do tema, mostra-se uma maneira viável de contribuir com a construção do conhecimento do aluno.

Ainda podemos usar a citação abaixo para justificarmos o uso das atividades lúdicas e de suas contribuições na formação do aluno, para Almeida (2013) a proposta de uma sala de aula lúdica proporciona:

Na aula lúdica, a dinâmica da relação convive com o imponderável, com a surpresa, com o desafio, com buscas de limites e, também com a liberdade. Nesse tipo de aula, o professor renuncia a centralização, à onisciência do

controle onipotente dos conteúdos e das práticas e reconhece a importância de o aluno ter participação ativa nas relações de ensino aprendizagem. (ALMEIDA, 2013, pág. 84)

Como visto na citação acima, em uma sala de aula com práticas lúdicas é propiciado a total participação do aluno, salientando assim a sua participação e importância em sala de aula. Ainda podemos fazer uso da citação abaixo quando se diz respeito a proposta da utilização das atividades lúdicas em sala de aula, de acordo com Almeida (2013):

A proposta central da utilização das atividades lúdicas no cenário educacional se alicerça na percepção de que correr riscos é parte fundamental no processo de formação e de que o confronto com a realidade é um embate positivo para constituição de uma sociabilidade mais responsável e séria. O desejo pelo saber, a motivação para a participação e o partilhamento são ferramentas que auxiliam a condução da aula por caminhos em que está presente a alegria. Nessa concepção de instigar e fomentar perspectivas e anseios com atividades e atribuições pautadas por critérios de prazer, de ludicidade, a alegria das conquistas serão a mola propulsora do saber. (ALMEIDA, 2013, p. 85)

Mesmo assim é importante ressaltar, que para que se tenha o resultado desejado em cada atividade proposta é necessário que o professor tenha um papel imprescindível, desde a escolha da atividade até a sua execução, sendo assim faz-se necessário que o professor leve em considerações características importantes para a utilização bem-sucedida destas propostas de trabalho em sala de aula, vejamos algumas destas características citadas por Almeida, (2013) abaixo:

Assim para bem planejar e desenvolver cada uma das atividades o professor precisa considerar:

1. Compreensão textual da realidade dos alunos. Nesse sentido, idade, ambiente, condições de aplicação, realidade social e espaço físico disponível não podem ser esquecidos, e o projeto deve atentar e estar sintonizado com os interesses e as condições físicas e psicológicas dos alunos e de sua realidade social;
2. área de atuação. É preciso considerar os conteúdos com suas metas e o tipo de atividade que se deseja aplicar. Por isso, ao definir o plano de conteúdos é importante considerar:
 - a. o conhecimento das áreas e disciplinas, que englobam fatos, acontecimentos, situações e fenômenos abstratos, a saber: os conteúdos relacionados às áreas de língua, matemática, ciências geografia etc.;
 - b. desenvolvimento das capacidades físicas, intelectuais, sociais, afetivas ou éticas, que englobam habilidades ou destrezas como correr, falar, resolver, inferir, lançar hipóteses, criticar, solucionar, resolver, argumentar, calcular etc.;
 - c. comportamentos esperados, que englobem valores normas, e regras como acatar regras, respeitar os outros, responsabilidade, solidariedade, convivência em grupo, respeito às diferenças, imprescindíveis a vida prática. [...](ALMEIDA,2013 p. 91 -92)

Levando em considerações todas as concepções do uso do lúdico como ferramenta de apoio no processo de ensino aprendizagem, que foram expostas anteriormente, pode-se dizer que a contribuições do mesmo no cenário educacional, e em especial em suas contribuições na construção do conhecimento do educando, tornam-se imprescindível quando se passa a considerar as atividades lúdicas como um facilitador deste processo, ou seja, uma ferramenta de apoio ao professor.

4 POSSÍVEIS USO DE ALGUMAS ATIVIDADES EM SALA DE AULA: SALA DE AULA E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A listagem das possíveis atividades Lúdicas, para profissionais da área educacional torna-se enorme, pois a temática lúdica abrange desde simples jogos até uso de artes visuais dentro da sala de aula. Mesmo com várias possibilidades de atividades lúdicas a serem utilizadas em sala de aula como ferramenta de apoio ao educador, faremos a exposição de três delas que são: as Histórias em quadrinhos na sala de aula; as Artes visuais na sala de aula; a Música na sala de aula, ambos respectivamente nesta ordem.

O objetivo deste último capítulo não é aprofundar-se nas atividades a serem expostas, mas sim demonstrar seus possíveis usos em sala de aula, tentando assim de alguma maneira contribuir nas práticas educacionais de professores interessados na dimensão Lúdica da pedagogia que pode despertar em seus educandos o interesse em aprender, e desta forma auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

Um gênero textual muito presente em nossa sociedade, principalmente, entre o público jovem, são as Histórias em Quadrinhos (HQs), muito utilizadas por jornais e revistas para passar uma informação de maneira mais dinâmica e divertida ao leitor, pois unem texto e imagem.

As HQs até uma determinada época, não era associada a processos pedagógicos ou educativos, devido ao ser caráter dinâmico e despojado tinha objetivo de entreter e ou informar. Mas logo passa-se a pensar nas Histórias em quadrinhos como forma de transmitir não só mais informações, mas também conhecimentos de uma determinada área.

Sobre o uso das HQs com o passar do tempo, RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; et al, 2012 cita que:

O despertar para os quadrinhos surgiu inicialmente no ambiente cultural europeu, sendo ampliado para outras regiões do mundo. Aos poucos, o “redescobrimto” das HQs fez com que muitas das barreiras ou acusações contra elas fossem derrubadas e anuladas. De certa maneira, entendeu-se que grande parte de pais e educadores, era desprovida de fundamento, fundamentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento. A partir daí, ficou mais fácil para as histórias em quadrinhos, tal como aconteceu com a literatura policial e a ficção científica, serem encaradas em sua especificidade narrativa, analisadas sob uma ótica própria e mais positiva. Isto também, é claro, favoreceu a aproximação das histórias em quadrinhos das práticas pedagógicas. (RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; et al, 2012 p. 17)

Sendo assim pode-se entender que o uso, das HQs passou por um processo de aceitação para a sua aproximação com o âmbito educacional, e que é viável o seu uso para a assimilação das atividades pedagógicas de uma forma mais lúdica e divertida sem abrir mão da seriedade presente nas atividades escolares. “ Na Europa, a utilização dos quadrinhos como apoio ao tratamento de temas escolares de forma Lúdica, possibilitando um processo de aprendizado mais agradável aos leitores, acentuou-se durante a década de 1970. ” (RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; et al, 2012 p. 19). A partir das colocações acima, torna-se necessária a discussão quanto ao uso destas atividades como recurso mediador do conhecimento.

Mas como utilizar as histórias em quadrinhos na sala de aula? Para responder estas questões acerca do tema, transcrevem-se os exemplos abaixo, que fazem parte integrante do livro: *Como usar as Histórias em quadrinhos na sala de aula*; o mesmo traz sugestões de atividades abordando variadas temáticas do conhecimento escolar, usando as histórias em quadrinhos como suporte.

A) Escala

Na cartografia, um dos conceitos mais importantes é o da escala. Na escola, geralmente, esse conceito é introduzido na 5ª série, sendo apresentado de forma bastante abstrata através da fórmula $E = d : D$ (em que d = distância no mapa e D = distância real). No entanto, previamente, devem ser trabalhadas algumas noções (representação do espaço, proporção, redução) que possibilitem sua construção.

A linguagem das histórias em quadrinhos pode possibilitar o trabalho com tais noções. Deve-se discutir com os alunos que, para a representação gráfica de fenômenos da realidade, é utilizado o recurso da redução. Seria viável, nos quadrinhos, desenhar os objetos e as pessoas no seu tamanho real. Assim se dá com o mapa, em que os espaços representados são, geralmente, ainda mais amplos que aqueles representados nos quadrinhos. Sobre esse assunto pode-se discutir a diferença entre o mapa e os quadrinhos. O primeiro utiliza uma escala única para todo o território representado, enquanto numa história em quadrinhos há uma diversidade de escalas, em função do que se quer mostrar ou enfatizar em cada cena. Mesmo no interior de um único quadrinho (vinheta) não há uma escala única de representação, devido à perspectiva utilizada.

Figura: 03 Escala



Exemplo de aproximação, da menor para a maior escala, numa sequência de *Território de bravos*, de Luiz Gê

Fonte: RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; (et al, 2012, p.91)

Utilizando a sequência acima como exemplo, sugerimos o encaminhamento das seguintes atividades:

- Qual dos quadrinhos apresenta maior redução e qual apresenta menor redução?
- Em qual deles há maior número de elementos representados? Por que isso foi possível?
- Em qual deles há maior número de detalhes?
- Ordene os quadrinhos de acordo com a escala (da maior para a menor), lembrando que quanto maior a escala, menor é o detalhamento.

B) Perspectiva: visão vertical, horizontal e oblíqua.

Ao ler ou ao confeccionar um mapa – principalmente aqueles com escala grande – deve-se ter claro que a perspectiva (ou a visão) utilizada é a vertical. Nos quadrinhos ou nas fotografias, por exemplo, a escolha da perspectiva depende do objetivo do desenhista ou do fotógrafo.

Figura 4: Visão Obliqua / Visão Vertical



Fonte:RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA;(et al, 2012 p.92)

A escolha da perspectiva, portanto, possui uma intencionalidade e contribui para ‘compor a cena’. Tais noções devem ser trabalhadas pela geografia, pois possibilitam uma leitura atenta e crítica do mundo (mesmo que através de sua representação).

Quadro 2 HQs geografia

“Proposta 2

Paisagem e espaço geográfico no universo dos quadrinhos

Sugerimos a seguir uma abordagem didática para as séries iniciais do Ensino Fundamental, em Geografia, sob uma perspectiva da leitura da paisagem.

Tema: Paisagem e espaço geográfico.

Série: a partir da 5° série do Ensino Fundamental.

Objetivos: trabalhar com os dois dos principais conceitos da Geografia: a paisagem e o espaço geográfico; desenvolver a observação e identificação dos elementos da paisagem; estabelecer correlações entre os elementos identificados; reconhecer os processos de produção do espaço geográfico. As habilidades, efetivamente aprendidas, devem ultrapassar os limites da sala de aula, influenciando na própria maneira de ver o mundo. Espera-se que o aluno comece a desenvolver uma observação mais sistematizada e reflexiva em relação as paisagens com as quais se defronta.

Desenvolvimento:

Na elaboração das atividades propostas a seguir, sugere-se a utilização de histórias em quadrinhos ligadas a ficção científica ou de super-heróis como ponto de partida para a leitura da paisagem. Tal escolha não é aleatória, mas vem ao encontro das especificidades da série. Dentro do perfil dos pré-adolescentes, surgem interesses por *games*, desenho animados, séries de TV, filmes repletos de super-heróis, vilões, seres bizarros, robôs, espaçonaves, etc. Aqui sugerimos, a título de exemplo, um quadrinho retirado de O Incrível Hulk: futuro imperfeito (Abril Jovem, 1999).

Figura 5: Paisagens e Espaço Geográfico, detalhes.

Quadrinho de
O Incrível Hulk:
riqueza de
detalhes para
exercitar a
imaginação
dos alunos



Fonte: RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA;(et al, 2012, p.93)

A) “ Tempestade Cerebral” (brainstorm) e descrição.

Do gibi escolhido pelo professor, seleciona-se uma página que possua o maior número de situações possíveis. O primeiro passo é projetar a página para a classe sem as falas (ou seja, deve-se ter o cuidado de apagar os balões). Numa folha em branco, os alunos anotam todas as ideias, imagens, sons, palavras, sensações suscitadas pela observação. A utilização dessa técnica, denominada “ Tempestade Cerebral” (brainstorm), como primeira atividade deve contribuir para a livre expressão dos alunos, desvinculada de qualquer sistematização. Quando não se colocam regras ou critérios para a criação, está flui com maior facilidade.

Em grupo de quatro componentes (para possibilitar a troca de ideias), solicita-se aos alunos que produzam frases, observando e descrevendo a paisagem da figura. O roteiro seguinte é apenas um exemplo:

- Como são as construções?
- Que objetos aparecem (conhecidos e desconhecidos)?
- Como são as pessoas, seu aspecto físico, suas roupas, o que estão fazendo etc?
- Que situações e atividades estão ocorrendo?

- O que mais lhe chamou atenção?
- O que lhe causou estranhamento?

A) Levantamento de questões:

Feitos os primeiros contatos com a imagem, os alunos devem ser orientados a levantar questões sobre aspectos que os intrigam. O professor anota na lousa todos os questionamentos feitos, podendo acrescentar alguns, em consenso com sala. Com essa atividade os alunos darão início a uma reflexão sobre o que pode estar por trás do que é visível, perceptível num primeiro momento. Dessa forma possibilitam-se exemplos para a construção dos conceitos de paisagem e espaço.

B) Elaboração de hipótese e preenchimento dos balões

O professor distribui as perguntas levantadas na aula anterior para que, em duplas, os alunos tendem responde-las, elaborando hipóteses. Com essa atividade os alunos desenvolverão habilidades de correlação e educação sobre os elementos da paisagem. Posteriormente distribui-se para cada dupla uma cópia da página, para preencherem os balões com diálogos, levando em conta as hipóteses já levantadas. Essa atividade possibilita ao aluno perceber (nível de noção) que as relações sociais têm estreita ligação com os processos materializados naquela paisagem.

C) Construção dos conceitos de paisagem e espaço geográfico

As atividades desenvolvidas anteriormente devem ser retomadas para a construção do conceito de paisagem e espaço geográfico. A aula deve ser orientada para promover a participação de todos os alunos, para que expressem oralmente, em primeiro lugar, o que perceberam na ilustração. Em seguida, os alunos deverão entregar as respostas para a descrição feita. Como poderão surgir diferentes hipóteses, o professor deverá anotá-las, abrindo um leque para cada aspecto escrito. Os alunos perceberão que vários aspectos são aparentes e que não precisam de muitas habilidades para descreve-los, como o número de pessoas, suas roupas, o aspecto dos prédios, etc. Além disso, cada aluno anotou de uma forma e elementos diferentes. Enfim, o professor possibilitara o entendimento de que houve um trabalho com a paisagem geográfica.

É essencial discutir com os alunos que, na elaboração das hipóteses, houve uma preocupação em explicar o funcionamento dos elementos da paisagem e sua distribuição, os fatores determinantes, isto é, os processos de produção do espaço geográfico, que não estão claramente visíveis. E, dependendo de quem olha, podem ocorrer explicações diversas. Dessa forma, demonstra-se que os alunos foram da aparência à essência: o desvendar da paisagem trouxe vida e movimento ao que antes parecia estático, sem explicações, sem história.

D) Correlação entre as hipóteses levantadas e o roteiro

Nesse momento propõe-se a leitura da revista como um todo. Desta forma os alunos poderão comparar o roteiro original com as hipóteses levantadas por eles. Em alguns casos os alunos poderão perceber que alguns elementos da paisagem permitem um desvendamento do espaço geográfico. Em outros casos, porém, é necessário conhecer o contexto maior em que aquela paisagem está inserida, já que muitas vezes só o que pode ser visualizado não basta para a compreensão da totalidade.

A atividade proposta pretende ser um “ exercício” das habilidades de observação, descrição e levantamento de hipóteses sobre as paisagens. Dando prosseguimento, pode-se partir para o bairro ou cidade em que o aluno vive, permitindo a aplicação dos conceitos e da metodologia; fazendo comparações entre as paisagens; representando os elementos através da cartografia e, finalmente, “ desvendando” a construção do espaço geográfico, através do entendimento da sociedade e da história. ”

Quadro 3: HQs Rural e o urbano

Proposta 3

“O rural e o urbano

As discussões sobre a dicotomia e/ou a aproximação entre os conceitos de rural e urbano ocupam um lugar bastante significativo em trabalhos acadêmicos. No senso comum, ou até em alguns livros didáticos de geografia, tais conceitos são tratados de maneira equivocada. O urbano aparece associado à cidade, em oposição ao rural, sempre associado ao campo. Deve-se discutir, no entanto que muitos aspectos do rural estão presentes na cidade, assim como muitos aspectos do urbano estão presentes no campo.

Pode-se, por exemplo, utilizar as histórias de Chico Bento para encaminhar tal discussão. Algumas questões podem ser levantadas:

- O número de componentes da família de Chico Bento corresponde à média das famílias brasileiras que vivem no meio rural? Por que?
- Que elementos presentes na história revelam tratar-se de um ambiente rural?
- Que elementos podem ser identificados como urbanos?
- As histórias têm o objetivo de apresentar uma visão crítica da questão agrária no Brasil?

Estudando Geografia com a Turma do Xaxado

Tema Nordeste (e outros)

Série: A partir da 5ª série

A Turma do Xaxado, criada pelo cartunista Antônio Cedraz, começou a ser publicada em tiras a partir de 1998, no jornal *A Tarde*, de Salvador. As histórias, ambientadas no sertão nordestino, são bastante perspicazes, possibilitando trabalhar temas relacionados à região Nordeste, tais como a indústria da seca, de forma crítica. Destacamos a seguir algumas dessas tiras que podem atender a diferentes objetivos do trabalho na sala de aula: sensibilização para o tema a ser introduzido, verificação do conhecimento prévio do aluno, avaliação do conteúdo já trabalhado, atividade de análise do tema que está sendo trabalhado.

Os mesmos cuidados no procedimento adotado para a utilização das histórias publicadas em álbuns ou revistas devem ser considerados para as tiras: a análise não deve limitar-se ao conteúdo do diálogo. Outros aspectos devem ser observados, tais como a caracterização, expressão e posicionamento dos personagens, os elementos naturais da paisagem, as construções etc. sugerimos também que, antes da utilização das tiras, sejam apresentados os personagens (nomes e características), assim como algumas informações sobre o autor, local de publicação etc.

Figura 6: O rural e o urbano



A “cidade” e a “roça”, em duas tirinhas da Turma do Xaxado, de Antonio Cedraz

Fonte: Fonte: RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; (et al, 2012, p.103)

Peça aos alunos para descreverem as cenas de cada um dos quadradinhos da primeira tira. O que têm em comum? O que explica as situações retratadas em cada um dos quadradinhos da primeira tira? Qual a explicação de Zé Pequeno para as inundações da cidade? No geral, quais os verdadeiros motivos que provocam as inundações nas cidades? Xaxado diz que a terra tem sede. Do ponto de vista da pedologia, como você explica essa analogia?

As tiras que seguem retratam de uma forma bastante crítica, aspectos da chamada "indústria da seca" do Nordeste. Com uma linguagem direta, simples e atrativa, denunciam a utilização do dinheiro público para beneficiar alguns privilegiados e "justificar" o dispêndio de verbas.

Figura 07: "A indústria da seca"



A "indústria da seca", segundo a Turma do Xaxado

Fonte: RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; (et al, 2012, p. 104)

Por fim, citamos a seguir algumas ideias de projetos que podem ser desenvolvidos interdisciplinarmente e a partir de histórias em quadrinhos:

- A África, a partir de uma leitura crítica de Tarzan e Fantasma
- As metrópoles nos quadrinhos: *Gothan City* e *Metrópolis*
- O espaço urbano e o conceito de "lugar" em Will Eisner
- A Amazônia em "Mapinguari e outras histórias" (Flávio Collin)
- Discutindo a Guerra Fria com Mafalda"

Fonte:RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; (et al, 2012, p.102 -104)

Tendo em vista as propostas acima, as HQs têm um caráter Lúdico, que auxilia na construção dos conceitos do próprio aluno, fazendo o mesmo pensar as diversas temáticas, tais como problemas sociais, ambientais, econômico e de tal

forma fazer a conexão com a área do conhecimento propicia e ainda podendo despertar a interdisciplinaridade entre as matérias. Por isso a sua inserção nas práticas pedagógicas.

A utilização das histórias em quadrinhos intensificou-se ainda mais aqui no Brasil, a partir do momento em que o Ministério da Educação passa a mostrar-se favorável ao seu uso, como cita RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; et al, 2012 p. 20, que fala que:

No Brasil, principalmente após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação, a partir de meados dos anos de 1990, muitos autores de livros didáticos passaram a diversificar a linguagem no que diz respeito aos textos informativos e as atividades apresentadas como complementares para os alunos, incorporando a linguagem dos quadrinhos em suas produções. (RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; et al, 2012, p. 20)

Depois de até mesmo o Ministério da Educação mostrar-se favorável a atividades como HQs, pode-se dizer que os profissionais da educação devem fazer valer-se deste ponto e fazer uso de tais atividades em suas práticas visando sempre o melhor desempenho do educando, pois são inegáveis as suas contribuições como auxiliar e/ou suporte pedagógico.

4.1 Sala de aula e Artes Visuais

As artes visuais também são um exemplo de atividades lúdicas, que a partir da observação ou criação de uma obra artística, a mesma estimula a criatividade do ser Humano. Desde a pré-história observa-se, que o homem tem a necessidade de expressar-se de alguma maneira e a Arte é uma forma de linguagem. A arte faz parte de nossa história, para como forma de expressa e dialogar com o mundo, com a sociedade, com o outro. Sobre a Arte, PEREIRA 2010 cita que:

A Arte é parte material da cultura. Está submetida ao conjunto de valores sociais criados em torno de fazeres cotidianos. Sendo assim quando o artista se vale da matéria-prima que lhe impregna as concepções sobre si e sobre o outro. A Arte cria sentido para ler o cotidiano, apresenta maneiras de superar o comum e aprofundar-se nas ideias sobre o convívio social. Ela é uma possibilidade de criar sentidos ao já posto, de transcender a realidade, abrindo frestas para a imaginação criadora. Essa magnífica capacidade humana de imaginar permite alterar o cotidiano ou, pelo menos, encontrar espaços para compreender de outra maneira a realidade que nos cerca. (PEREIRA 2010, p. 8 - 9)

Tendo em vista a citação acima, torna-se oportuno o uso da Arte, para o melhor desenvolvimento no processo de ensino a aprendizagem, além de agregar a

ludicidade ao trabalho escolar e assim capaz de transformar a maneira em que os educandos e/ou alunos passam a ver as temáticas propostas pela escola.

Dentro do contexto educativo a Arte, é abordada de várias maneiras, como pode-se observar na citação abaixo, para PEREIRA 2010:

No contexto educativo, o termo *artes visuais* substitui a designação *artes plásticas* para nomear a grande área da visibilidade. Isso por que a concepção ampliou-se de artes plásticas – que abrange as belas-artes- para artes visuais, por incorporar várias manifestações visuais como: desenho, pintura, escultura gravura e artes gráficas, vídeo, cinema, televisão, grafite, animação. (PEREIRA 2010, p.9)

Com as concepções listadas acima pode-se entender que a sala de aula ou até mesmo a escola em geral, pode viabilizar a utilização de diversas atividades tais como as que utilizam gravuras, artes gráficas, o Grafite e ou até mesmo obras de artes. Logo nas próximas páginas e nos quadros abaixo, está exposto uma atividade que pode ser utilizada em sala de aula, dentro da temática proposta do uso de Artes visuais como ferramenta de apoio ao educador.

Quadro 4: Artes Visuais- Desenho

Atividade 4 – Desenho ao ar livre

Séries: Todas da educação básica.

Objetivo: Criar desenhos a partir da observação da paisagem.

Conteúdo: Paisagem urbana ou rural.

Interface: Geografia, Matemática, História, Português e Ciências.

Material básico para desenho e prancheta

Sequência didática:

1º Parte – Escolher um lugar para realizar os desenhos (o lugar precisa ter vários elementos visuais).

2º Parte – Conversar com os alunos sobre o tipo de desenho a ser realizado e a escolha do recorte. Nos desenhos ao ar livre, é necessário selecionar algumas áreas para registrar. Assim como na fotografia, esse tipo de desenho requer a necessidade de escolhas das áreas de interesse.

3º Parte – Iniciar o desenho, procurando incorporar o máximo de elementos da paisagem (estabelecer um tempo máximo).

4º Parte – Analisar os resultados obtidos e as semelhanças e diferenças entre os desenhos e os lugares.

5º Parte – Análise de pinturas Vicent Van Gogh.

Figura 08: Banco de pedra, Vicent Van Gogh



Fig. 13 – Vincent van Gogh
Banco de pedra no jardim do asilo, 1889
Óleo sobre tela, 39 x 46 cm
Museu de Arte de São Paulo

Fonte: PEREIRA (2010, p. 38)

Figura 09: Jardim da paróquia



Fig. 14 – Vincent van Gogh
Jardim da paróquia, 1884
Caneta sobre papel, 51,5 x 38 cm
Stedelijk Museum, Amsterdã

Fonte: PEREIRA (2010. p.39)

6º Parte- selecionar um detalhe da paisagem e criar um outro desenho, incorporando a textura de Van Gogh nas obras apresentadas

Fonte: PEREIRA (2010, p. 38 - 39)

Como exposto acima, as Artes visuais quando propostos em sala de aula, abrem um leque de espaços no qual podem ser explorados pelo professor, podendo este trabalhar com pinturas, colagens, obras de artes, e, possibilitando o mesmo trabalhar suas temáticas de maneira Lúdica.

4.2 Sala de aula e a Música

A música está inserida no cotidiano de praticamente todo mundo, é um modo de expressar-se, e pode ser sim um aliado do educador dentro da sala de aula. Além de ser um meio em que o homem encontrou de comunicar-se e também expressar suas opiniões “Nunca devemos esquecer que a música é, além da arte de combinar os sons, uma maneira de exprimir-se e interagir com o outro, e assim

devemos compreendê-las. ” FERREIRA, (2010, p. 17). Além de tornar a sala de aula mais atrativa ao educando a música dependendo do contexto em que se está sendo utilizado, traz uma sensação de bem-estar, facilitando a concentração do aluno em determinada atividade. Desta maneira fazendo-se possível o seu uso no processo de ensino aprendizagem do aluno.

Para elucidar alguns usos da música na sala de aula, observa-se o uso da música nas três atividades citadas nos quadros abaixo, com sugestões das Áreas a serem aplicadas, seus objetivos para cada área de aplicação, faixa etária dos alunos, os materiais para as possíveis aulas e ainda o seu desenvolvimento.

Quadro 5: Música

Proposta 5

Área de ampla aplicação

Física

Arte

Biologia

Geografia

Área de restrita aplicação

História

Antropologia

Objetivo principal

Em física: observar, por meio das características rítmicas e melódicas da voz solista e seus instrumentos musicais acompanhantes, as constâncias e/ou inconstâncias dos andamentos, durações, intensidades, timbres, alturas etc. nas músicas com vistas a compará-las com quatro categorias de movimento: movimento retilíneo uniforme (MRU), movimento retilíneo uniformemente variado (MRUV), movimento circular uniforme (MCU) e movimento circular variado (MCUV).

Em arte: observar, por meio das variantes sonoras existentes nas músicas, como se dá a manifestação artística das variadas tribos indígenas brasileiras.

Em biologia: observar as diversas possibilidades de produção de som vocal pelo ser humano como caminho para estudo dos aparelhos fonador e auditivo (estudo das articulações dos lábios, língua etc. e dos órgãos envolvidos no processo).

Em Geografia: a partir da manifestação musical dos índios das regiões Norte e Centro-Oeste do Brasil, traçar o perfil das comunidades indígenas dessas regiões, seus modos de vida e subsistência, suas culturas, seus problemas etc.

Em história: com base na informação contidas nas letras antigas e tradicionais das melodias, levantar hipóteses para serem discutidas em sala de aula a respeito da história do Brasil antes da chegada dos colonizadores à nossa terra ou ainda abordar problemas relacionados a convivência dos nativos brasileiros com os homens brancos e negros oriundos de outros continentes.

Em antropologia: estudar as comunidades indígenas brasileiras através de trabalho próximo ao descrito a cima para a disciplina geografia.

Nível dos alunos: Em geral, a partir da 1° série do Ensino Médio, dependendo da disciplina.

Tempo estimado: 4 aulas – mínimo.

Material: Músicas/intérpretes sugeridos:

- (1) “ Tchori, Tchori”, compositor anônimo, dos índios Jaboti de Rondônia. Marlui Miranda e grupo Uakti, disco IHU: todos os sons de 1995, Pau Brasil.
- (2) “ Jú Paraná”, compositor anônimo, dos índios Yanomani de Roraima.
- (3) “ Ñaumu”, compositor anônimo, dos índios Yanomani de Roraima.
- (4) “ Awina/Ijainje e”, compositor anônimo dos índios Pakaa Nova de Rondônia. Marlui Miranda (idem ao interior).
- (5) “ Mena barsáa (bayábarsáa)”, compositor anônimo, dos índios Tukano do Amazonas.
- (6) Marlui Miranda e grupo Beijo (Coralusp), idem ao interior.

Desenvolvimento

Os professores das áreas de aplicação poderão trabalhar em conjunto ou não. No primeiro caso, é bom que se organizem nas atividades e nos conteúdos das disciplinas para que tais músicas possam ser apresentadas às classes comuns numa mesma época do ano escolar, tendo ainda o cuidado de não esgotar os alunos com repetições desnecessárias das músicas em sala de aula. No segundo caso cada professor deverá extrair de exposição abaixo aquilo que interessa à sua disciplina. A cantora Marlui Miranda é uma das mais respeitadas pesquisadoras da música e da cultura indígena do Brasil, e os resultados de seus trabalhos encontram-se registrados nos discos e livros que produziu. Um de seus melhores livros é intitulado *IHU: todos os sons*, que foi lançado em 1995, juntamente com um livro homônimo. Todas as músicas indicadas acima encontram-se nesse disco. No livro é possível encontrar detalhes sobre as pesquisas e sobre cada música, além das pinturas, com os arranjos instrumentais, os versos cantados etc.

O trabalho que propomos ao professor de física é o de apresentar algumas das músicas desse disco aos seus alunos e, por analogia, explicar certas explicações existentes dentro do conceito de movimento. O professor pode, por exemplo, explicar o que é movimento em física e demonstrando alguns de seus tipos, comparando-os com a expressividade musical característica de cada uma das músicas. Para isso, deve munir-se de um aparelho de som (portátil, por exemplo) e ligá-lo, após a explicação teórica para que toque o CD ou a fita cassete com a gravação das músicas previamente selecionadas.

Durante a audição, deve escrever o nome das músicas na lousa na ordem da apresentação e orientar os alunos que observem as constâncias e as inconstâncias dos andamentos, durações, intensidades, timbres, alturas etc. presentes e determinantes em cada uma delas. Termina a audição, deve perguntar aos alunos qual das músicas associaram cada um dos movimentos estudados e debater com eles o que levou a tal associação. Dessa forma, os alunos fixarão melhor a matéria, pois aprenderam por meio de uma aula diferente daquela a que sempre tiveram acostumados. A ruptura daquilo que é repetitivo sempre é atraente para os jovens: desperta seu interesse. Muitas vezes conseguimos ótimos resultados com nossos alunos quando, com criatividade, oferecemos-lhes uma nova proposta no aprendizado da matéria que lhes ensinava, algo diferente, que rompia com a monotonia – muitas vezes é essa monotonia a “mola propulsora” (para não abandonarmos a física) da preguiça, que leva à não realização das tarefas, e do tédio, que conduz à aversão à aula e conseqüente indisciplina. A criança e o jovem são dinâmicos por natureza, por isso é preciso estimulá-los e canalizar a grande energia que têm um sentido produtivo do aprendizado. Obviamente é preciso inovar seguindo certas normas e critérios para que a aula não descaiba para a dispersão ou relaxamento exagerado por parte dos alunos.

Para o movimento retilíneo uniforme (MRU), utilize a música “TchoriTchori”, que parte da melodia com começo e fim e apresenta uma constância principalmente na célula rítmica dos instrumentos acompanhantes: para o movimento retilíneo uniforme variado (MRUV), utilize a música “Ju Paraná” que também apresenta uma melodia com começo e fim, mas que tem andamentos musicais e matizes melódicos e timbrísticos bastante variados; para o movimento circular uniforme (MCU), utilize a música “Naumu”, um exemplo musical raro em que a melodia é circular, ou seja, não tem pontos precisos que se possa definir como começo e fim da mesma e, além disso, montem um andamento musical, um ritmo, uma melodia etc. constantes, repetitivos e sem variações; finalmente, para o movimento circular uniforme variado (MCUV), utilize a música “Awina/Ijainje e”, que apresenta uma melodia mais definida que a da música anterior – ainda que bem pouco: ela varia minimamente o timbre da voz da cantora e as frases melódicas. Portanto, aqui, a circularidade não fica tanto por conta da melodia principal, mas do seu acompanhamento, feito apenas por uma percussão de latinhas, que altera pouquíssimo a célula rítmica e melódica que executa. Tal célula quase sempre ocupa o espaço justo de um compasso da música, o que resulta numa sonoridade que nos dá a impressão de algo que gira constantemente. Algumas variações mínimas, nesse caso, poderiam ser equiparadas à variação de velocidade, por exemplo. Recomendamos a leitura da documentação a respeito dessas músicas presentes no encarte que acompanha o CD, e também no livro mencionado, pois assim o professor compreenderá melhor a própria referência cultural de tais melodias, e isso com certeza o auxiliará na aproximação com a matéria a ser ensinada – a melodia da música “Naumu”, por exemplo, assim como as das demais músicas, tem razões culturais que justificam as suas características musicais, apontadas acima.

O professor de arte poderá realizar uma atividade de pesquisa com seus alunos voltada para a cultura dos índios do Brasil que tenha como base algumas músicas produzidas por eles. Caso tome como base, além das músicas acima indicadas, também os dados musicais documentados por Marlui Miranda e outros pesquisadores, perceberá que é possível analisar muito

bem com seus alunos uma das vertentes da cultura nacional, principalmente em relação ao folclore, que geralmente não recebe a devida atenção da programação disciplinar. Sem desmerecer os valores das culturas imigrantes que também formaram nossa riqueza artística, é preciso voltar um pouco nossas atenções para a arte indígena, não apenas no sentido de preservação das tribos ou por motivos ecológicos, mas sobretudo sobre a capacidade que têm, em sua simplicidade, de sintetizar, em suas manifestações expressivas, elementos genuínos de nossa terra. Começar a despertar o interesse dos alunos para tal estudo, por meio dessas músicas, especialmente vocais, é de bom grado: elas oferecem ao professor uma amostragem sonora variada das tribos indígenas brasileiras. Caso o disco indicado não tenha músicas suficiente para o trabalho que pretende realizar, há um segundo disco de Miranda, no mesmo feitiço, lançado posteriormente a este indicado, além de alguns CD's lançados pelas próprias tribos, numa iniciativa inovadora.

Na área de geografia, o professor poderá contar, por exemplo, como essas músicas indicadas de tribos de Rondônia, Mato Grosso, Roraima e Amazonas, para traçar o perfil das comunidades indígenas nas regiões Norte e Centro-Oeste do Brasil, abordando seus modos de vida e subsistência, suas culturas e seus problemas, entre outros aspectos. É produtivo elaborar uma apresentação de slides, com informações técnicas da área geográfica intercaladas com fotografias, que tenha como fundo musical as gravações indicadas. Outra possibilidade de trabalho é ouvir as músicas com os alunos munidos dos textos de documentação necessários, identificar o tema que a letra de cada música privilegia e extrair dele apontamentos para estudos na disciplina, pondo em relevância alguns problemas descritos – a música " Ju Paraná", por exemplo, é um canto que provavelmente relata uma grande enchente de um rio ocorrida no passado e suas consequências.

Qualquer ouvinte poderá notar, ao escutar as cinco músicas que relacionei, o quanto o sistema vocal humano é versátil em seus modos de produzir sons. Todos os cantos são apresentados pela mesma cantora, porém os arranjos vocais (e instrumentais) diferem muito, inclusive em termos timbrísticos, em decorrência de articulações variadas no sistema fonador. Esse poderá ser um bom tema para ser discutido numa aula de biologia, por exemplo, em que o professor mostre tais músicas aos seus alunos e explique sobre os aparelhos fonador e auditivo humanos, observando nossas potencialidades para a produção de sons vocais, ou seja, os alunos terão a exposição da matéria, a explicação do professor do resultado sonoro que pode ocorrer caso as articulações sejam diferenciadas intencionalmente pela cantora e o exemplo prático de tudo isso.

O aparelho auditivo pode ser estudado conjuntamente, pois está envolvido no processo de os próprios alunos escutarem e identificarem a diferença entre uma e outra música.

Uma atividade semelhante a uma das propostas acima para a área de geografia poderá ser aplicada pelo professor de história, com sucesso para o ensino de sua disciplina: refiro-me àquela em que os alunos identificam o tema que a letra de cada música privilegia. Quando realizam esse tipo de análise podem, com a orientação do professor, desenvolver reflexões, por exemplo, relacionadas com a história do Brasil antes da chegada dos colonizadores ao nosso país, ou, de outro modo, relacionadas a convivência entre nativos brasileiros e homens brancos e negros que migraram para cá no período colonial. A informação contida nas letras desses cantos indígenas, bem como a documentação que as acompanha, podem promover o levantamento de várias hipóteses para a discussão em sala de aula a fim de elucidar aquilo que, historicamente, seja mais provável. Note que, mais do que ensinar fatos históricos, dessa forma o professor estará ensinando a seus alunos a prática da pesquisa histórica, mostrando-lhes que existe uma necessidade constante de se procurar a verdade dos fatos, ainda que, muitas vezes, ela não esteja evidente.

Nessa linha das atividades propostas para geografia e história, também poderá o professor de antropologia desenvolver alguns trabalhos com seus alunos, visando, sobretudo, ao estudo das comunidades indígenas brasileiras. As letras das melodias, antigas e tradicionais, desses cantos provenientes de tribos variadas podem promover o início e o estímulo de profícuas pesquisas na área, ou seja, por meio de elementos culturais, o professor direcionará seus alunos, por exemplo, para a compreensão de aspectos sociais comuns às comunidades indígenas brasileiras – e isso pode, entre outras coisas, fornecer indicativos de como provavelmente se comportavam as comunidades indígenas extintas. ”

Quadro 6: Música-história

Atividade 6**Área de ampla aplicação**

História.

Objetivo principal: Em História: desenvolver estudos sobre os políticos brasileiros.**Nível de alunos:** A partir da 5ª série do ensino fundamental.**Tempo sugerido para o trabalho:** 3 aulas ou mais**Material:** Músicas/intérpretes sugeridos:

- 1) "Onde está a honestidade?", de Noel Rosa e Kid Pepe. Ivan Lins, disco Viva Noel I, Velas.
- 2) "Presidente Bossa Nova", de Juca Chaves. Juca Chaves, disco Os Grandes Sucessos de Juca Chaves, Premier-RGE.
- 3) "Apesar de você", de Chico Buarque. Chico Buarque, disco Chico Buarque, Polygram.
- 4) "Inútil", de Roger. Ultraje a Rigor, disco O mundo encantando do Ultraje a Rigor, WEA.
- 5) "Brasil", de Cazuza, George Israel e Nilo Romero. Cazuza, disco Ideologia. Polygram.

Desenvolvimento

O conjunto das canções indicadas permitirá ao professor de história expor um panorama sobre aspectos da classe política brasileira durante todo o século XX. Nesse período, ela esteve sujeita a críticas, ácidas ou irônicas, por parte dos compositores de canções. De certo modo, as letras de tais canções reproduzem o conceito de grande parte da população brasileira sobre o que é "política" e mostra que os princípios que norteiam pouco se alteram com o passar das décadas.

A composição de Noel Rosa, de 1933, apresenta uma ironia cínica, a criticar o "povo" como se fosse possuidor de uma visão curta para observar as "verdades" relacionadas aos políticos. Alguns de seus versos afirmam: "O seu dinheiro nasce de repente e, embora não se saiba se é verdade, você acha diariamente nas ruas anéis, dinheiro e felicidade... E o povo já pergunta com maldade: onde está a honestidade?"

A segunda canção é de um músico especialista em zombar das atitudes dos políticos brasileiros: Juca Chaves. Essa é apenas uma de suas criações desse tipo. Nela o compositor sugere que é muito bom e agradável ser um presidente no estilo "bossa nova", como se julga o então presidente do Brasil na ocasião em que escreveu a canção, Juscelino Kubitchek. Em certos versos, o professor encontrará referências implícitas a fatos do período ligados às atitudes desse presidente.

Criada em 1970, no período do governo militar no Brasil, a canção "Apesar de você" teve dificuldades para obter a liberação dos órgãos de censura do governo, o que aconteceu de fato apenas em 1978. É um samba tradicional cuja a letra, por meio de metáforas, critica duramente os governantes brasileiros da época, os quais eram, geralmente, pessoas formadas nos ambientes das forças armadas e políticos ligados a elas. A canção enfatiza que a esperança por dias melhores ainda existe, apesar do regime ditatorial. "Hoje você é quem manda: falou, ta falado. Não tem discussão." Mas, "apesar de você, amanhã há de ser outro dia" e "você vai se dar mal".

"Inútil" é uma canção de que se mantém uma linha de humor semelhante à que encontramos na composição de Noel Rosa, porém trata de uma época mais recente: mostra, indiretamente, a própria população brasileira ignorante e ciente de suas condições e de seu atraso, afirmando-se como inútil para realizar qualquer coisa, pois não sabe escolher presidente, não sabe tomar conta de si mesmo e assim por diante; o reforço de tais afirmações está no modo errado de expressar-se verbalmente, segundo a normal culta, fato que apontaria a suposta falta de instrução do cantor no que se refere as normas gramaticais prescritivas do português.

A mais agressiva dessas músicas é "Brasil", que por meio de um rock apresenta uma letra que faz crítica a falsidade do poder das pessoas que detêm o poder no país. Os compositores perguntam indiretamente para onde vai o dinheiro que o governo brasileiro arrecada da população, quando indagam sobre quem é o sócio do Brasil, ou seja, quem é aquele que não é apresentado aos contribuintes, mas que tem participação na arrecadação "

Quadro 7: Música-geografia

Atividade 7

“Área de aplicação

Geografia

Objetivo principal

Em geografia: estudar aspectos físicos, regionais etc. referentes ao Brasil – o estudo de hidrografia brasileira, por exemplo.

Nível dos alunos

A partir da 3º série do ensino fundamental.

Tempo sugerido para o trabalho

De 1 a 4 aulas

Material

- 1) Músicas/Intérpretes sugeridos:
- 2) “ Sobradinho”, de Sá e Guarabira. Sá e Guarabira, disco 10 anos juntos, BMG-RCA.
- 3) “ Rio de Lágrimas”, de J. Carreiro e L. Santos. Renato Teixeira, Pena Branca e Xavantinho, disco Grandes Cantos sertanejos, Kuarup.
- 4) “ Lagoa dos Patos”, de Kledir Ramil e Fogaça. Kleiton, Kledir e MPB 4, disco Kleiton e Kledir – col, Minha História, Polygram.
- 5) “ Gauchinha bem querer”, de Tio Madi. Farrroupilha, continental.
- 6) “ Linha do Equador”, de Djavan e Caetano veloso. Djavan, disso Coisa de acender, Columbia.
- 7) “ Você vai gostar”, de Elpídio dos Santos. Sergio Reis, Som Livre.
- 8) “ Comitiva esperança”, de Almir Sater e Paulo Simões. Sérgio Reis, disco Pantaneiro, RCA.
- 9) “ Chalana”, de Mário Zan e Arlindo Porto. Sérgio Reis, disco Os grandes sucessos de Sérgio Reis, Som Livre.
- 10) “ Travessia do rio Araguaia”, de Dino Franco e Dicro dos Santos. Tião Carreiro e Pardinho. Chantecler – Warner.
- 11) “ Pra longe de Paranoá”, de Oswaldo Montenegro. Oswaldo Montenegro, disco Trilha sonora do musical Léo e Bia, RDS- Albatroz.
- 12) “ O ciúme”, de Caetano Veloso. Pena Branca e Xavantinho, Velas.

Desenvolvimento

O Brasil é um país privilegiado em recursos hídricos, e tal fato fica evidenciado se observarmos, por exemplo, o que expressam as mensagens de muitas canções brasileiras, principalmente aquelas compostas por músicos com alguma vivência próxima ao meio rural. Elas revelam a presença de rios, lagos etc. no cotidiano das pessoas, uma vez que a letra de tais

funções os envolvem, com maior ou menor teor, como referencial de vida da população – esse referencial poderá ser físico, sentimental ou qualquer outro. Desse modo, a canção “ Sobradinho” trata do rio São Francisco, que nasce na região Sudeste e desagua na região Nordeste do país, comentando as consequências mais imediatas de suas águas represadas, como a submersão de cidades, por exemplo a mudança de moradia das pessoas do lugar onde sempre viveram:

Sobradinho

Sá e Guarabira

O homem chega, e já desfaz a natureza

Tira a gente põe represa, diz que tudo vai mudar

O São Francisco lá pra cima da Bahia

Diz que dia menos dia, vai subir bem devagar

E passo a passo vai cumprindo a profecia

Do beato que dizia que o sertão ia alagar

O sertão vai virar mar, dá no coração

O medo que algum dia o mar também vire sertão

Adeus Remanso, Casa - Nova, Santo Sé

Adeus Pilão Arcado, vem o rio te engolir

Debaixo d'água lá se vai a vida inteira

Por cima da cachoeira o Gaiola vai subir

Vai ter barragem no salto do Sobradinho

E o povo vai se embora com medo de se afogar

O sertão vai virar mar, dá no coração

O medo que algum dia o mar também vire sertão

Remanso, Casa Nova, Santo- sé, Pilão Arcado, Sobradinho Adeus, adeus!

A canção “ Rio de Lágrimas” associa às águas da natureza os sentimentos humanos. O assunto tratado é a enchente de um rio e, por meio de uma hipérbole nos versos, temos a caracterização de uma condição de tristeza do sujeito que se expressa. O rio em questão é o Piracicaba, que passa pela cidade desse mesmo nome do interior paulista. “ O rio de Piracicaba vai jogar água pra fora quando chegar a água dos olhos de alguém que chora”.

“ Lagoa dos Patos” é outra canção que apresenta o ponto de vista sentimental de seus compositores perante ao lago com o mesmo nome que a música na região sul do Brasil – trata-se do maior lago do território nacional, com uma área de 10.144 km e uma profundidade de 6 metros e 75 cm.

Ainda citando nominalmente rios dessa região brasileira, temos as canções “ Gauchinha bem querer”, sobre o rio Guaíba no estado do Rio Grande do Sul, “ Linha do Equador”, sobre o rio Iguazu, no estado do Paraná e “ Você vai gostar”, sobre o rio Paraná no mesmo estado, sendo que também os divisores entre os estados de São Paulo e Mato Grosso do Sul. Na letra de “Comitiva esperança”, encontramos vários rios da região Centro-Oeste citados, porém nessa canção, a temática deixa o plano emotivo, que encontramos em algumas das anteriores para descrever o trajeto de uma comitiva de boiadeiros por regiões pantaneiras.

Já em “ Chalana”, encontramos a descrição da dependência que as pessoas que vivem em certos lugares isolados em nosso imenso país têm não apenas do rio, mas do meio de transporte nele praticado, ou seja, o assunto dessa canção é o transporte das pessoas numa embarcação no rio Paraguai que nasce no estado do Mato Grosso, portando também na região Centro-Oeste.

Completando nosso giro pelas regiões brasileiras, resta-nos a região Norte, onde desaguam muitos rios, entre eles o Araguaia. Assim, a canção “ Travessia do rio Araguaia” é adequada para começarmos o circuito de regiões brasileiras. Ela descreve a situação de travessia desse grande rio por um grupo de boiadeiros com seu gado. Finalmente, indico ainda mais duas canções: “ Pra longe do Paranoá”, que faz referência a outro lago brasileiro, o Paranoá, no Distrito Federal, e “ O ciúme”, que retoma o rio São Francisco, também chamado de “ Rio da Unidade Nacional”, já visto na primeira música relacionada.

Nesta breve apresentação das canções, o professor de geografia certamente notou o quanto elas poderão ser úteis para o desenvolvimento de estudos em sala de aula, quando explicar aos seus alunos aspectos físicos, regionais etc. referentes ao Brasil. O estudo da hidrografia brasileira é particularmente muito proveitoso, pois o professor poderá valer-se das mensagens das canções, para, por exemplo, solicitar aos alunos que determinem a que bacia hidrográfica pertencem cada rio citado nas letras, ou ainda fazer comparações entre lagos brasileiro naturais e

artificiais, ou estudos sobre as usinas hidrelétricas, e assim por diante.

Dependendo da abrangência do trabalho proposto e da quantidade de canções que envolva, o tempo necessário para a sua realização, obviamente, variará. Acreditamos que 4 horas aula são suficientes para que uma atividade dinâmica que envolva as 10 canções indicadas, mas nada impede que o professor, por exemplo, utilize durante apenas uma aula as 2 ou 3 canções que mais lhe interesse. Apesar da extensa lista de canções indicados, existem muitas outras que se ajustam a proposta discutida nessa atividade, mas seria inviável e despropositado reuni-las a exaustão. Fica a ideia fundamental da proposta direcionada e aberta as reflexões do professor que, eventualmente, encontrará outras canções, que citem outros rios, mais ajustadas a determinados conteúdos dos estudos que pretendam realizar com seus alunos na aula de geografia.

Outra possibilidade é, em vez da temática sobre a hidrografia brasileira ou outra qualquer relacionada aos rios, lagos etc., a temática indígena, por exemplo, relacionada a história e a questão do índio no Brasil. Nesse caso aconselhamos, entre outras, que o professor utilize as seguintes canções: "Xingu disco", de LaertSarrumor e Carlos Melo, cantada pelo grupo Língua de Trapo; "Amor de Índio", de Beto Guedes e Ronaldo Bastos, cantada por Beto Guedes; "Índio", de Gabriel Moura, Seu Jorge e Sergio Granha, cantada pelo grupo Farofa Carioca; "Um Índio", de Caetano Veloso cantada pelo compositor; "Baila comigo", de Rita Lee, cantada pela compositora; "Todo o dia era dia de Índio", de Jorge Benjor, cantada pelo compositor; "Cara de Índio", de Djavan, cantada pelo compositor, "Chegança", de Antonio Nóbrega e Wilson Freire, cantada por Antonio Nóbrega "Borzeguim", de A. C. Jobim, cantada pelo compositor, "Índia", de Ortiz Guerreiro e A. Flores – versão de José Fortuna, cantada por Cascatinha e Inhana e "Lagarta de fogo", de Leno e David, cantada por Arlindo Junior."

Fonte: FERREIRA (2010, p. 61 a 65)

Como pode ser observado, o uso de músicas na sala de aula é muito amplo, podendo fazer reflexões interdisciplinares dos temas em que se pretende abordar, sendo assim uma importante ferramenta de apoio ao professor, o mesmo despertará com o uso de atividades com música a motivação de seus alunos e viabilizando a construção do seu conhecimento de forma mais prazerosa criativa.

A variedade de atividades Lúdicas, que podem ser explorados por professores para o melhor aproveitamento de suas práticas pedagógicas são muitas, mas contudo, deve-se levar em conta dois aspectos importantes para o seu uso em sala de aula, em um primeiro momento o professor ao escolher uma atividade Lúdica, deve dominar o funcionamento da mesma e seus modos de aplicação, para que este torne-se um facilitador do conhecimento para o seu educando, e em um segundo momento, mas não menos importante, o professor deve levar em conta que turma e quais as condições que uma determinada turma tem para exercer as atividades, ou seja, fazer um diagnóstico da turma para que a atividade escolhida para a mesma, tenha o mínimo de coerência com a sua realidade, ou com a realidade em que a sua escola está inserida.

Podemos levar em consideração para melhor elucidar a questões do uso das atividades lúdicas em sala de aula alguns questionamentos que HUIZINGA

(2012) traz em seu livro *Homo Ludens* -O jogo como elemento da cultura, quando o autor faz uma abordagem do elemento lúdico e sua presença no mundo contemporâneo, o autor levanta algumas questões, que são: “O problema que aqui nos interessa é o seguinte: em que medida a cultura atual continua se manifestando através de forma lúdica? Até que ponto a vida dos homens que participam dessa cultura é dominada pelo espírito lúdico? ”HUIZINGA, (2012, p.117). Para JOHAN HUIZINGA o ser humano vive em um constante ato de jogar, como o artista ou a criança que vivem o impulso e a necessidade de criar, inventar e destruir, estes atos devem estar presentes em nosso cotidiano, como algo que nos é intrínseco.

Levando em conta os aspectos acima, o uso das Atividades Lúdicas, quando proposta de maneira responsável aos alunos, mostra-se uma grande ferramenta de apoio ao professor e um facilitador no processo de ensino aprendizagem do educando.

5 METODOLOGIA

A metodologia adotada para a pesquisa do presente trabalho é a bibliográfica e documental de cunho qualitativo, visando buscar por pesquisas e autores que trabalhem com o tema, buscando em livros e artigos científicos informações e conceitos acerca do tema que se propõe estudar. Sendo assim a pesquisa irá buscar a partir de referenciais teóricos alcançar o resultado desejado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na maioria das vezes, a educação infantil faz uso dos recursos didáticos que envolvem da temática lúdica, são atividades que abrangem a música, a dança, os jogos, atividades teatrais e artísticas com o intuito de dinamizar e facilitar o desenvolvimento da criança, com o passar dos anos e no decorrer da vida escolar do educando este recurso vai sendo abandonado pelos educadores em suas propostas pedagógicas. Resgatar esta metodologia de trabalho torna-se oportuno quando desejamos a melhor compreensão dos alunos para as áreas a serem estudadas, e despertando assim nos mesmos o prazer atribuído na realização destas atividades.

Sem dúvida nenhuma incluir as atividades lúdicas nas práticas educacionais é exatamente uma maneira diferenciada de expor os conteúdos a serem trabalhados, propondo que os conteúdos sejam explorados de maneira dinâmica, criativa e atraente ao educando.

Mesmo com todos estes atributos positivos as atividades lúdicas, vale ressaltar que qualquer tipo de atividade que se proponha apresentar em sala de aula, deve ser avaliado e estudado pelo professor antes da sua aplicação, pois conhecer e dominar os conceitos e objetivos de cada atividade é imprescindível, para que se possa adequar aos conteúdos programados, e que o mesmo alcance o objetivo esperado por cada atividade. E ainda levar em consideração o contexto em que cada turma e escola está inserida faz-se necessário para que sua aplicação seja acessível ao educando.

Sendo assim as atividades lúdicas mostram-se uma ferramenta viável e de possível uso em sala de aula, contribuindo no processo de construção de conhecimento do aluno, contribuindo para que o mesmo se torne mais criativo e crítico, colaborando em sua formação de maneira mais prazerosa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica-** Teorias e Práticas. São Paulo: Loyola, 1º ed. 2013.
- BOM TEMPO, Edda. **Brinquedo e Educação:** na Escola e no Lar Instituto de Psicologia – **USP**.
- CASTORINA, José Antonio de; FERREIRO, Emilia de; LERNER, Delia de; OLIVEIRA, Marta Kobl. **Piaget, Vygotsky: Novas contribuições para o debate.** São Paulo: Atica, 6º ed. 2012.
- EDUCAÇÃO BRASILEIRA: INDICADORES E DESAFIOS:** documentos de consulta / Organizado pelo Fórum Nacional de Educação. -- Brasília: Ministério da Educação, Secretaria Executiva, Secretaria Executiva Adjunta, 2013. 95 p.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 14º ed. 2011
- FERREIRA, Martins. **Como usar a música na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 7º ed. 2010
- FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia.**
- HUIZINGA, Joham. **O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 7º ed., 2012
- MARCONI, Mariana de Andrada; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 5º ed. 2003
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, NorimarChriste. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na Formação do educador.** Rio de Janeiro: Vozes, 9º ed. 2011
- PEREIRA, Katia Helena. **Como usar as artes visuais na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2º ed. 2010
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Tulio. **Como usar as Histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 4º ed. 2012
- RUPEL, Marcia Aparecida Pavelski. **Atividades lúdicas:** proposições metodológicas para o ensino da Geografia Escolar. PDE /2008- 2009 SEED/UFPR
- VYGOTISKY, Leve Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins 7º ed., 2007