

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE E DA ARTE NA EDUCAÇÃO: EXPLORANDO NOVAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZADO

Viviane Fonseca¹

Verianne Santos²

Diógenes José Gusmão Coutinho³

RESUMO: A ludicidade e a arte são elementos fundamentais para o processo educativo, pois proporcionam novas formas de aprendizado que vão além da simples transmissão de informações. Através do jogo, da imaginação, da criatividade e da expressão artística, é possível desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais essenciais para a formação integral do indivíduo. No contexto escolar, o uso da ludicidade e da arte contribui para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas, despertando o interesse e a motivação dos alunos. Jogos educativos, brincadeiras, contação de histórias e atividades artísticas, como desenho, pintura e teatro, são exemplos de recursos que podem ser utilizados para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, a ludicidade e a arte permitem uma abordagem mais contextualizada dos conteúdos, pois possibilitam a conexão dos conhecimentos teóricos com a realidade dos alunos e com o seu cotidiano. Desse modo, o aprendizado se torna mais significativo e relevante, facilitando a compreensão e a assimilação dos conteúdos. Por fim, é importante destacar que a ludicidade e a arte também contribuem para o desenvolvimento da autoestima, da autoconfiança e da autonomia dos alunos, uma vez que favorecem a expressão das emoções e dos sentimentos, além de estimular a criatividade e a imaginação. Assim, ao explorar novas possibilidades de aprendizado através da ludicidade e da arte, é possível potencializar o desenvolvimento integral dos alunos, formando cidadãos mais críticos, reflexivos e criativos.

Palavras-chave: Arte. Afetividade. Aprendizado. Ludicidade. Ludoarte. Técnicas.

ABSTRACT: Ludicity and art are fundamental elements in the educational process, as they provide new ways of learning that go beyond the simple transmission of information. Through play, imagination, creativity, and artistic expression, it is possible to develop cognitive, social, and emotional skills that are essential for the integral formation of the individual. In the school context, the use of playfulness and art contributes to make the classes more dynamic and attractive, arousing the students' interest and motivation. Educational games, games, storytelling, and artistic activities such as drawing, painting, dancing, and theater are examples of resources that can be used to enrich the teaching-learning process. Moreover, playfulness and art allow a more contextualized approach to the contents, as they enable the connection of theoretical knowledge with the students' reality and their daily lives, thus making a connection between theory and practice. Thus, learning becomes more meaningful and relevant, facilitating the understanding and assimilation of the contents in an active way, placing the student as the protagonist of his learning. Finally, it is important to highlight that playfulness and art also contribute to the development of students' self-esteem, self-confidence, and autonomy, since they favor the expression of emotions and feelings, in addition to stimulating creativity and imagination. Thus, by exploring new learning possibilities through playfulness and art, it is possible to enhance the integral development of students, forming more critical, reflective, and creative citizens.

Keywords: Art. Affectivity. Learning. Ludicity. Ludoarte. Techniques

¹ Graduada em Letras pela Unesf. Mestre em Educação pela UDE. Doutoranda em Educação pela Christian Business School. Professora de Ludopedagogia pela Universidade Campos Salles.

² Graduada em Psicologia pela Universidade Ceuma. Especialista em Neuropsicopedagogia pela Faculdade Gaúcha e Psicologia Jurídica pela Faculdade Metropolitana de São Paulo.

³ Orientador. Christian Business School.

1. INTRODUÇÃO

A ludopedagogia é a arte de ensinar, no entanto, Galileu Galilei afirmou que não podemos ensinar coisa alguns a quem quer que seja, podemos apenas auxiliá-lo a descobrir por si mesmo. Diante desse paradoxo apresentamos a Ludoarte. Contudo, o que ela vem a ser?

A Ludoarte é uma ferramenta pedagógica que busca nas artes e na cultura popular de cada país mecanismos para construir e compartilhar uma aprendizagem lúdica, significativa e prazerosa.

Como afirmou a professora Tizuko Morchida Kishimoto: “a criança tem ‘cem linguagens’: o gesto, a palavra, o desenho, a pintura, as construções tridimensionais, a imitação e a música, todas são linguagens, que oferecem oportunidades para expressão lúdica”. (2010, p.5).

Em uma era tecnológica trazer à cena a ludicidade seria está na contramão de um processo, pois estamos falando de um recurso pedagógico genuíno, artesanal, simples, poético e sensível em que o tempo aqui é atemporal, porque estamos tratando de desenvolvimento humano e este processo se estabelece cada um em seu tempo.

478

No entanto mergulhar num espaço lúdico é sem sombra de dúvida um território de respiro, é a possibilidade de você ser você mesmo, olhando para as suas potencialidades e suprindo as suas carências, assim transpondo na maioria das vezes de forma inconsciente as suas dificuldades. De acordo com Viola Spolin (2007, p.1):

É uma demonstração ao vivo do quanto o jogo, com toda a sua força mobilizadora e materializadora das energias humanas, pode ter uma extraordinária função pedagógica, traduzindo esse potencial da ludicidade num poderoso instrumento de aprendizagem.

Quando brincamos desenvolvemos inúmeras conexões cerebrais, e com isso, ganhamos uma expansão da capacidade cognitiva, autoconfiança e com ato de se expor, quando bem sucedido, nos encoraja aos desafios da vida.

A brincadeira é uma atividade comum para as crianças, no entanto, ela desenvolve a mesma no seu contexto social, e os benefícios no campo físico, intelectual e social são comprovados por profissionais de diversos segmentos sejam eles, educadores, psicólogos, pesquisadores, terapeutas dentre outros.

Portanto de acordo com Piaget referenciado por Japiassú, (2001, p. 32) encontraremos no jogo:

As conclusões de Piaget de que o símbolo (jogo dramático infantil) fazia parte das estratégias naturais do sujeito para assimilar a realidade e de que também se constituía num momento intermediário entre o exercício (atividade sensório-motora que antecede a emergência da função simbólica) e a regra (jogos compartilhados por mais de um indivíduo e regidos por regras explícitas, estabelecidas de comum acordo) tiveram grande repercussão no terreno terapêutico e pedagógico, contribuindo decisivamente para a conquista do espaço do jogo dramático (faz-de-conta) e das atividades com a linguagem teatral tanto na educação escolar da criança quanto na psicoterapia infantil.

As categorias psicomotoras, cognitivas e afetivas, também são contempladas, e na integração entre o jogo e o jogador, entre a criança e o brincar, os aspectos afetivos e sociais, incluindo os sentimentos e emoções, são fortalecidos nesta prática.

Para Vygotsky (1989, p. 109): “É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos”.

E assumindo o papel de jogador que se permite a está ludicidade, ainda olhamos para as nossas limitações, e em grupo sentimos uma necessidade real de superá-las e não com o foco na competição, pois está intrínseco neste processo, sendo uma condição natural e cultural de cada indivíduo.

1.1 O lúdico na educação

A palavra “lúdica” significa brincar que vem do latim e significa *ludus*. Corbalán (1994) menciona que infelizmente nos processo de ensino-aprendizagem as pessoas não têm como objetivo a felicidade, e é claro, que um trabalho docente realizado com profissionalismo e quando todos os objetivos forem alcançados, inclusive um nível de felicidade será uma consequência deste processo.

Brincadeira, jogo e diversão, tudo isto, é ludicidade. Quando falamos do brincar precisamos ter a consciência que este ato foi evidente em todos os registros históricos da humanidade até os dias atuais, ressaltando quem em cada época e contexto histórico, ele foi vivenciado e elaborado por cada grupo social.

Há relatos na antiguidade, Platão (427 A.C - 348 A.C), na Grécia antiga que o ato de brincar desenvolve-se no âmbito familiar, em que os pais ensinavam aos filhos o seu ofício tornando-se assim um caráter educativo (SOUZA, 2020).

O exemplo, que podemos mencionar é que a maneira com que o saber da educação física, por exemplo, era transmita pelas crianças por meio de um “pedótriba”, que era na Grécia antiga, era um tipo e de professor de ginástica infantil, aliada ao citarista, a educação musical, ou seja: “a ginástica para o corpo e a música para a alma”. (ALMEIDA, 2018, p.23).

Os índios também ensinavam as crianças através do lúdico, e no Brasil, na Idade Média, os jesuítas ensinavam os conteúdos às crianças brincando. Então, temos evidências que desde os primórdios usam-se os jogos para ensinar. (BESSERA e BESSERA, 2021).

Também podemos destacar outros teóricos que contribuíram para o processo lúdico na educação, ou seja, afirmando que ensino-aprendizagem através das práticas lúdicas, contribui e muito, dentro dos quais podemos citar: Rousseau e Pestalozzi (séc. XVIII), Dewey (séc. XIV), Montessori, Vygotsky e Piaget (séc. XX).

Educar através do lúdico não é só desenvolver os níveis de aprendizagem, pois aprendemos de forma divertida, descontraída e prazerosa. É, portanto, um momento em que você pode resgatar em um contexto histórico através dessas atividades, a possibilidade de enxergar a cultura que lhes é peculiar, e que necessita perpetuar as suas tradições para as gerações futuras, através da sua história familiar e social, que se torna um o seu patrimônio cultural.

Desse modo Ausubel (2000) ressalta a aquisição e a retenção de conhecimentos que são as atividades profundas e de toda uma vida, essenciais para o desempenho competente, a gestão eficiente e o melhoramento das tarefas cotidianas, ou seja, a apropriação dos saberes é uma aquisição para toda vida que pode ser perpetuada por meio da cultura para outras gerações.

1.2 A importância da afetividade na Aprendizagem

Abordar afetividade na aprendizagem é imprescindível citar o francês Henry Wallon o meio é um complemento indispensável ao ser vivo. Ele deverá corresponder a suas necessidades e as suas aptidões sensório-motoras e, depois, psicomotoras (Wallon, 1975).

Assim ele que dedicou parte da sua vida ao estudo da afetividade e a importância da mesma nas relações interpessoais em sala de aula. Teóricos da psicologia do desenvolvimento como Piaget, Vygotsky e Wallon abordam a importância do afeto na construção do conhecimento.

Em Wallon (1979) traz as funções básicas que constituem a personalidade: afetividade e a inteligência. Ele ainda afirma que os domínios funcionais entre os quais se dividirão o estudo das etapas que a criança percorre serão, portanto, os da afetividade, do ato motor, do conhecimento e da pessoa. (Wallon, 1995, p. 131- 135) para o desenvolvimento da aprendizagem a emoção e razão não se dissociam, enfatiza, que uma não acontece sem a outra.

Partindo do pressuposto que as atitudes humanas são pautadas pelo afeto então, no contexto escolar a relação professor e docente deveria ser permeada pelo afeto em Wallon (1975, p.159) encontramos:

O eu e o outro se constituem, então, simultaneamente, a partir, de um processo gradual de diferenciação, oposição e complementaridade recíproca. Compreendidos como uns pares antagônicos complementam-se pela a própria oposição.

Assim o papel da afetividade no desenvolvimento da aprendizagem estaria contemplado. Infelizmente muitos professores ao longo dos anos não se deram conta do papel da afetividade na relação educador e educando, e quanto que essa relação pode colaborar na aprendizagem do corpo discente.

E muitas foram às contribuições na psicogênese do desenvolvimento infantil com Piaget e Vygotsky, mas em Wallon uma abordagem dialética do desenvolvimento ganha destaque, à afetividade, a relação do ser humano com meio, a inteligência, a emoção e movimento contemplou a teoria psicogênica walloniana que ele caracterizou em cinco estágios específicos.

Impossível mencionar afetividade e não se entrelaçar com as emoções, faz parte da natureza biológica, dos sentimentos, das vivências do cotidiano, da fala, ou seja, compartilhar com outro aquilo que sentimos assim Wallon afirmou:

Na criancinha essa distinção é mínima a ponto de parecer, a todo instante, repercutirem em suas reações as do seu ambiente e de participar da sensibilidade envolvente. Ela se apega ainda mais nos momentos de emoções. (WALLON, 1971, p.90).

O afeto, em especial na educação apresentado por Wallon (1971) é pautado no respeito, numa relação afetiva positiva entre o professor e o aluno, em que a criança é capaz de desenvolver a sua autonomia e o professor assumir a função de mediador de possíveis conflitos, possibilitando que a criança tenha um campo de negociação com outro nas questões do cotidiano.

Na teoria de Wallon vamos encontrar quatro elementos básicos: a afetividade, o movimento, a inteligência e a informação que estão o tempo inteiro em comunicação. Wallon (1968) afirma as influências afetivas que rodeiam a criança desde o berço não podem deixar de exercer uma ação determinante na sua evolução mental.

Educar não é apenas repassar informações, mas tornar essa criança consciente de si, do outro, do meio que vive e das relações que são estabelecidas, e de como ela pode desenvolver-se nesse meio, e estes elementos são imprescindíveis para o desenvolvimento da aprendizagem.

E quando estamos refletindo sobre aprendizagem e afetividade não está tratando de amizade e carinho, mas de comprometimento do educador. Para Meira, (2010, p.20): “tão importante quanto o afeto é a forma de motivação apropriada pelos professores no contexto educacional, pois motivação é também movida pela afetividade, no desenvolvimento das várias aptidões do seu educando”.

E nesse campo afetivo que a pedagogia do sensível encaixa-se perfeitamente com as técnicas da LudoArte. Em Meira (2010, p.82) “através do sensível pode-se perguntar de que modo somos afetados”.

E a arte em sua totalidade cumpriu impecavelmente este desafio, pois é impossível construir um processo lúdico, sem que haja uma entrega em sua totalidade das partes envolvidas, ao mesmo tempo, é possível experienciar um momento lúdico entregando o que tenho naquela ocasião.

Contudo, compartilhar arte é doar-se, é despír-se e entregar o que existe de mais genuíno na sua alma, e para promover um campo lúdico é necessário permitir-se para adentrar em universos inimagináveis.

1.3 As técnicas da Ludoarte

Nos dias atuais ensinar arte por meio das práticas ludopedagógicas, é uma maneira de como poderíamos ressignificar o processo educacional. Em D’Ávila, (2007) afirma que a sensibilidade, a arte e a didática, lapidariam os saberes do educador para que ele desenvolvesse habilidade de ler a alma do seu aluno.

E para os educadores será um desafio desenvolver todo o seu potencial criativo, e ao mesmo tempo, todo seu olhar sensível nas coisas mais simples do cotidiano .

A arte como disciplina, abrange diversos segmentos, dentre os quais podemos citar: as artes visuais, a dança, a música e o teatro, ou seja, inúmeras possibilidades de conteúdos que podemos de acordo com as nossas habilidades, aptidões e interesses aprofundar-se para poder fazer uso dessas ferramentas.

Que a arte possibilita comunicar-se, expressar-se e desenvolver-se, isso seria redundante, mas, que a arte quanto fenômeno, possibilita que você faça um mergulho em si, e que a partir disso você consiga expressar seus sentimentos, suas ideias, valores do humano que não conseguimos avaliar, apenas sentir. Japiassú (2001, p 24) afirma:

Objetivo do ensino das Artes para concepção pedagógica essencialista, não é a formação de artistas, mas o domínio, a fluência e a compreensão estética dessas

complexas formas humanas de expressão que movimentam processos afetivos cognitivos e psicomotores.

É sabido que as crianças precisam ser estimuladas para que as suas conexões cerebrais gerem cada vez mais novas conexões, sedimentando o seu desenvolvimento e ajudando no seu processo cognitivo, emocional e motor.

No entanto, fazer uma abordagem artística, implica criar um espaço lúdico e permitir que esta criança possa ter o direito de fazer escolhas criativas, o que será de extrema relevância para o seu futuro.

Pois, uma vez inserido nos processos artísticos terá a habilidade de olhar para si, para o outro e para o mundo que o envolve, porque estamos falando de processo de humanização, e a arte na sua amplitude é plena deles, agregando valores incomensuráveis para vida.

Existem algumas possibilidades para trabalhar o lúdico na escola e sempre vai depender da faixa etária, e também do projeto que a instituição quer contemplar.

No caso você deseja trabalhar um projeto de cultura popular, independente da sua localização geográfica, a sugestão seria buscar as cantigas populares ou os ritmos populares do país que você está, além de fazer um trabalho corporal e musical, você terá a possibilidade de fazer um trabalho manual, envolvendo assim o universo das artes plásticas, os desenhos e a artes visuais estariam contempladas.

483

Sendo um projeto com ênfase no corpo, vamos ter alguns caminhos, seja projeto atrelado com professor de educação física nas práticas de jogos corporais, que contemple sempre o perfil de cada grupo.

Supondo que o grupo é extremamente criativo e expressivo, a linguagem indicada seria o teatro, pode ser os jogos teatrais, teatro de bonecos, a ênfase ao trabalhar as questões textuais, a linguagem pode ser o repertório escolhido pelo próprio grupo em que a linguagem do teatro, da música e da dança possa esta entrelaçada em um único processo criativo.

Caso tenha um grupo misto que gosta das práticas corporais e teatrais a indicação seria a técnica de dança-teatro. E nela poderíamos agregar a tecnologia: estúdio, iluminação, sonorização, câmera, enfim são inúmeros recursos, pois se deseja desenvolver a sensibilidade no outro ela tem que brotar em você.

2. DESENVOLVIMENTO DE LABORATÓRIO LÚDICO: "TÉCNICAS ESPECÍFICAS"

2.1 Dança-teatro

Com olhar poético da alemã Pina Bausch, uma das mais relevantes, bailarina, coreógrafa e diretora do Teatro e da dança do século XX e XXI, vem a nossa cena aqui para

nos lançar no seu universo mágico da dança-teatro. Dessa José Gil comenta sobre a forma a atuação de Pina Bausch:

[...] não se limita a atualizar a géstica do pensamento e das emoções que envolve qualquer situação. As improvisações a propósito de um tema podem provocar associações de palavras que o gesto transporta consigo e que remetem eventualmente para outros gestos, outras palavras e outros pensamentos [...] (GIL, 2004, p.178-179).

Especialista em trabalhar os extremos da natureza humana, Pina foi questionada porque os seus dançarinos falavam e cantavam, e a ideia que nós temos é que os corpos de dançarinos e bailarinos são feitos para dançar, para bailar.

Um dia a mesma foi questionada sobre essa habilidade, e respondeu quando você coloca essas habilidades juntas, ambas se entrelaçam, e desenvolve-se, o ser humano é assim. Pina fez inúmeras percepções sensoriais em suas criações, e toda essa diversidade de organizar esse repertório individual se transformou num sistema de aprendizado, técnicas ou códigos.

Segundo José Gil (2004, p.178-179), em suas criações sobre Pina Bausch afirma que: “O enxerto, a associação, o cruzamento, a sobreposição incessante de inumeráveis tipos de gestos codificados e conhecidos tornam-se apêndices, variações e prolongamentos de outro gênero de gestos [...]”.

Assim, as artes plásticas, ópera, teatro, cinema e dança estas linguagens estavam sempre em perfeita harmonia nos seus espetáculos, ou desarmonia, dependendo da plateia, porque trazer à cena o universo humano é preciso ser uma diretora perspicaz, sensível, audaciosa e corajosa. [...] a música, a ópera, o teatro, a dança, fotógrafos, escultores, gráficos, designers de tecidos, tudo isso podia ser mutuamente desfrutado... vejo também como um pintor ou fotógrafo vê. Essa visão espacial, por exemplo, é um componente bem importante de meu trabalho (BAUSCH, 2000 apud CYPRIANO, 2005, p. 24-25).

Uma coreógrafa que estava interessada no drama, e antes de qualquer composição coreográfica, a mesma, está focada nas marcas psicológicas do homem contemporâneo. E sempre dizia “Eu não investigo como as pessoas se movem, mas o que as move” (CYPRIANO, 2005, p. 27).

Todos nós carregamos conflitos, e quando estamos olhando de fora, a maneira, o lado, a forma como olhamos isso tudo, faz toda diferença. Pois, posso ver de uma maneira, você pode ver de outra, e tudo depende do foco, do direcionamento, de como as coisas podem ser olhadas por ângulos diferentes.

Somos seres distintos, e quando descobrimos essa capacidade, ou melhor, estas possibilidades de observar uma ação, tudo acontece, pois o fenômeno já esta acontecendo.

Assim Pina era especialista em passar este filtro na vida, nos temas e nas coisas mais comuns do cotidiano, e isto sim, tinha um valor, uma relevância e um significado na obra da diretora ela dizia: “As cidades são como cebolas, feitas de camadas que se ligam e que podem ser abordadas de vários pontos distintos”. (KATZ, 2000, p.15)

E como a sua obra também recebia críticas positivas vinculadas a prática social, porque diferente das outras companhias, quando seus atores, os seus bailarinos chegavam a certa idade não eram descartados, como é um hábito no meio artístico.

Pina resgatava o que tinha de melhor em cada fase, e não era um trabalho com uma estética definida, de um teatro tradicional ou de uma dança que estamos habituados assistir, mais uma mistura de elementos onde as pessoas dançavam, falavam, cantavam e tudo fluía.

E apesar de está no seu universo artístico, estavam sempre conectadas com os temas sociais, as coisas do cotidiano, de consumo, valores e gêneros. Enfim uma verdadeira miscelânea das coisas que implicam o contexto social, o ser humano, a vida e o cotidiano.

Ao mesmo tempo em que estava buscando, sempre estava focada na essência, e olhava para o outro com esta mesma ótica, não abria mão dos recursos tecnológicos, das coisas mais complexas de uma produção, porém a obra prima básica de todos os seus repertórios, de toda sua trajetória, de toda a sua produção, além da sua criatividade, da sua sensibilidade.

485

Foi sempre olhar o outro na sua essência, dar espaço ao outro, não julgar o outro, apenas fazer um exercício da observação e sempre extrair e potencializar o que estava diante dos seus olhos, o outro, mesmo dentro da condição ao qual poderia dar. A repetição sempre esteve presente neste processo, pois:

[...] são trazidos ao palco e, pela repetição, tornam-se abstratos, não necessariamente conectados com suas funções diárias [...] as exaustivas repetições provocam sentimentos e experiências nos dançarinos e na plateia. [...] (FERNANDES, 2000, p.23-33).

E se pensarmos em um livro com páginas em branco, um livro repleto de palavras, a diferença sempre será: qual leitor que está sentado debruçado sobre essas páginas? Por que a sua interpretação é única, o seu olhar também é único? Porque somos seres únicos, isto é, o que tinha de maior valor no olhar dessa grande diretora.

Então você pode estar pensando neste momento: o que tem a obra desta alemã chamada Pina Bausch, que fez um diferencial no cenário artístico, para o nosso contexto educacional? Respondo para vocês, tudo, porque estamos falando de dança, de corpo e as suas relações sensoriais como meio, nada mais sensorial do que a obra da Pina.

Como propôs a Pina em sua obra, uma “pedagoga da alma humana” que estava focada em o que movia as pessoas e não como elas se moviam eis a diferença.

Proponho um exercício, experimente escolher uma música que você gosta muito, simplesmente dance, onde estiver ,e depois pare ,observe e perceba. Onde pulsa o seu corpo? Como está a sua respiração? Que sentimento após esse ato de entrega e o que está acontecendo em você agora? Esta é a composição, o que está em você e o que pode ser compartilhado com o mundo.

Tive a oportunidade de desenvolver partituras da dança-teatro com educadores e crianças, pessoas saudáveis e pessoas com enfermidades emocionais, o resultado de todo esse processo foram espetáculos incríveis, vivências educacionais transformadoras. Parafraseando Pina: “dance, dance ,dance, senão estamos perdidos”.

Então, neste exato momento você pensa: não sei dançar ou não gosto de dançar. Agora te respondo: tudo isto é um detalhe, pois não estou propondo uma dança formal ou que você se transforme em um bailarino. Apenas proponho que se permita fluir ouvindo uma musica, da sua preferencia ou bailando o seu corpo para composição da sua dança-essência.

É impressionante como nesta técnica, as pessoas se conectam com elas mesmas, e como toda esta revolução interna, provoca transformações reveladoras. Experimente e descubra um universo de possibilidades que está em você.

2.2 Teatros e os jogos teatrais

Nas práticas lúdicas, jogos teatrais, o referencial é Viola Spolin, ela criou o sistema de jogos teatrais e afirma que “Aprendemos pela experiência e pela experimentação”. (SPOLIN, 1999, p.3).

Ao longo da história os jogos tiveram um papel fundamental para o desenvolvimento das habilidades sociais porque o brincar é indiscutivelmente essencial para o equilíbrio humano, pois através do brincar cada indivíduo propicia conquistas pessoais e coletivas.

Na década de 40 Viola Spolin sistematizou os jogos teatrais nos Estados Unidos com intuito de fazer um trabalho social com jogos recreativos para os imigrantes que estavam chegando e não sabiam falar inglês, ressaltando a importância do processo criativo e do potencial que cada pessoa tem para desenvolver suas habilidades com ato de jogar que ela assim define.

[...] jogar um jogo; predispor-se a solucionar um problema sem qualquer preconceito quanto à maneira de solucioná-lo; permitir que tudo no ambiente (animado ou inanimado) trabalhe para você na solução do problema. (SPOLIN, 2005, p. 341).

É notório averiguar a preocupação de Spolin com a sistematização dos seus jogos que segundo ela, “[...] elimina a necessidade de o professor analisar, intelectualizar, dissecar o trabalho de um aluno com critérios pessoais” (SPOLIN, 2005, p. 19).

Spolin (2005) aborda que os jogos teatrais englobam três elementos gramáticos: Quem? Onde? O quê? E o mesmo pode ser encontrado no Fichário de Viola Spolin, que é uma ferramenta didática para que o professor possa escolher e desenvolver os jogos teatrais em sala.

Onde-Objetos físicos existentes dentro do ambiente de uma cena ou atividade; o ambiente imediato; o ambiente geral; o ambiente mais amplo (além de); parte da estrutura; O quê- Uma atividade mútua entre os atores, existindo dentro do Onde; uma razão para estar em determinado lugar; “O que você está fazendo aí?”; parte da estrutura. Quem- As pessoas dentro do Onde; “quem é você?”; “Qual é o seu relacionamento?”; parte da estrutura. (SPOLIN, 2005 [1963], p. 344, 346).

Viola Spolin organizou os jogos numa metodologia de improvisação sem combinações prévias, no entanto, cada jogador tem que estar no aqui /agora, com todo o seu potencial criativo, corporal e sensitivo, se isso vai gerar um produto é relevante nesse processo.

O que vale mesmo é o processo de aprendizagem de cada jogador no ato do jogar, pois quando jogamos as experiências do passado são jogadas no presente e são transformadas para o futuro, como defini a autora que o foco tem uma problemática que precisa ser solucionada.

Cada foco determinado da atividade é um problema essencial para o jogo que pode ser solucionado pelos participantes. Nas oficinas, o professor apresentará o foco como parte do jogo, mantendo-se atento a ele ao dar as instruções quando necessário.

O foco coloca o jogo em movimento. Todos se tornam parceiros ao convergir para o mesmo problema a partir de diferentes pontos de vista. (...) O foco não é o objetivo do jogo. (SPOLIN, 2010, p. 32).

Importante ressaltar que o professor é um facilitador desse jogo e que o mesmo tem regras e que elas existem apenas para manter o foco. Outro aspecto importante é Avaliação após o jogo, e não devemos confundir com julgamento, este processo fará com que o aluno visualize o quão é imprescindível manter o Foco no jogo, colaborando para resolução de problemas.

No jogo existe um conjunto de procedimentos, além dos elementos gramaticais, o foco, a avaliação, a instrução que viabiliza a práxis para o jogador, propiciando assim uma aprendizagem diferenciada, divertida e significativa, Spolin afirmou que:

Instrução permite que o professor tenha a oportunidade de participar do jogo. Jogos teatrais não são lições! Ninguém sabe o que vai acontecer. (...) A instrução busca intensificar o jogo até o auge de energia e percepção dos jogadores (...) (SPOLIN, 2012, p. 30-31).

Avaliação não é julgamento. Não é crítica. A avaliação deve nascer do foco, da mesma forma que a instrução. As questões para a avaliação listadas nos jogos são muitas vezes o restabelecimento do foco. Lidam com o problema que o foco propõe e indagam se o problema foi solucionado. (SPOLIN, 2010, p.34).

2.3. Explorando a musicalidade das cantigas de roda

Explorar a musicalidade das cantigas de roda é uma ótima maneira de desenvolver a coordenação motora e a percepção rítmica das crianças. Além disso, cantar em grupo incentiva a socialização e a criatividade, permitindo que as crianças aprendam novas palavras e expressões de maneira divertida.

Durante a brincadeira, é possível utilizar instrumentos musicais simples, como chocalhos e tamborins, para acompanhar as músicas e criar novos arranjos. Além disso, é importante permitir que as crianças experimentem diferentes maneiras de cantar e interpretar as canções, incentivando a expressividade e a confiança.

As cantigas de roda são um tesouro cultural que deve ser preservado e valorizado. Ao explorar sua musicalidade, estamos estimulando o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças de maneira lúdica e divertida.

Trazer a história da música ou musicologia histórica – como pode ser denominado, pois é um subcampo desta disciplina que estuda música sobre o ponto de vista histórico – poderia ser um caminho, no entanto, a ideia é fazer uma viagem no tempo até chegar ao ponto de parada, que são as cantigas populares brasileiras.

Segundo Martins (2012, p.19): A cultura “é o jeito das pessoas conviverem se expressarem, é o modo como às crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte”. A história da música antiga vem desde os primórdios, uma vez que os homens já produziam as suas sonoridades. Segundo Martins (2003, pag.181): “A criança vive mergulhada num ambiente sonoro, ainda vive, brinca com os sons. A sua comunicação é lúdica”.

A música desempenha um papel importante em nossas vidas, tanto individualmente quanto como sociedade. Além disso, a música também pode ser usada como uma ferramenta para a aprendizagem e a expressão criativa.

A música também é um importante elemento cultural, permitindo-nos conectar com as tradições e expressões artísticas de outras culturas. Através da música, podemos aprender mais sobre a história e a diversidade do mundo que nos rodeia.

Desde a pré-história, passando por períodos históricos como Renascença ao Barroco, chegando até a época atual, a música sempre desempenhou papel importante na sociedade e no jeito de dela se expressar, a mudança de ritmos, instrumentos, contam a história não somente da musicalidade como de um povo, de uma sociedade. (ALMEIDA, 2018; SOUSA, 2020; BESSERA e BESSERA, 2021).

As tradições orais e musicais eram passadas de gerações por meio de vários contextos, um deles, a música de roda, ou cantiga de roda que fazem com tais tradições sejam vividos e (re) vividos de forma geracional (ALMEIDA, 2018; SOUSA, 2020; BESSERA e BESSERA, 2021).

Em suma, a música é uma forma poderosa de comunicação e expressão que desempenha um papel importante em nosso bem-estar emocional, social e cultural e que desempenha em nossa aprendizagem uma importante conexão com os outros e com o mundo ao nosso redor.

Por isso é tão importante que essa tradição oral tenha o seu espaço no âmbito educacional através da ludicidade, e que os educadores possam fomentar uma roda de ciranda.

Pois como escreveu o saudoso escritor Jorge Miguel Marinho “numa roda de ciranda conhecemos pessoas e fazemos novos amigos”, o que possibilitando a socialização e coletividade entre todos que participam de uma bela roda e assim de uma convivência social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Ludoarte é um processo de valorização da arte, da cultura popular e de propiciar um espaço lúdico, mas, acima de tudo, é um território que a criança pode brincar se divertir e construir sua identidade cultural e social.

E cabe aos familiares, educadores e as instituições preparar o caminho para que esta área tão importante do conhecimento possa ser contemplada e suas habilidades sejam desenvolvidas.

Independente da linguagem escolhida é importante está atento ao perfil do grupo, mais que um resultado, será a riqueza de vivenciar com inteireza o trilhar desta jornada, sempre com leveza, alegria e acima de tudo comprometimento.

Fazer uma escuta particular é o ponto de partida para escutar o outro, pois é o compartilhamento do movimento, do ponto de partida na construção destes processos transformadores.

Além disso, ter a possibilidade de navegar por estas linguagens artísticas e pela cultura popular de cada país em tempos em que a educação em função da pandemia, deflagrou um novo formato, poderia ser um caminho para autonomia dos educandos, e o fortalecimento das competências sócio emocionais.

A utilização das tecnologias, no entanto, faz com que o momento seja oportuno para aprender coisas novas, além de fazer um mergulho cultural, além de construir uma educação com significado para este novo cenário.

Por isso, a ludoarte é uma jornada criativa, prazerosa e recheada de aprendizagem no cenário educacional.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1982;

ALMEIDA, Vasni de (org.). **História da educação e método de aprendizagem em ensino de história**. Palmas/TO: EDUFT, 2018. Disponível em: <https://umbu.uft.edu.br/bitstream/11612/1293/1/Hist%C3%B3ria%20da%20educa%C3%A7%C3%A3o%20e%20m%C3%A9todos%20de%20aprendizagem%20em%20ensino%20de%20Hist%C3%B3ria%20-%20Vasni%20de%20Almeida.pdf>. Acesso em 12 abril de 2023;

BARBOSA, Ana. **Recorte e Colagem de John Dewey no Ensino da Arte no Brasil**. São Paulo: Cortez, 1982;

BAUSCH, Pina. **Dance, ou estamos perdidos**. Caderno Mais, Jornal Folha de São Paulo, São Paulo, 27 ago. 2000. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2708200008.htm>. Acesso em: 15 out. 2015.

BESSERA, Carlos, BESERRA, Alda Lúcia Silva Gonçalves. **Os jogos e o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental: a importância de se fazer um estudo teórico**.^{1º} ed. -- Belém: RFB Editora, 2021. Disponível em: https://www.academia.edu/48860985/OS_JOGOS_E_O_L%C3%A9ADICO_NOS_ANOS_INICIAIS_DO_ENSINO_FUNDAMENTAL. Acesso em 12 abril 2023;

BRANDÃO, Junito de S. **Teatro grego origem e evolução**. São Paulo: Arte Poética, 1992;

- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a Criança, Brinquedo e a Educação**. São Paulo:34, 2002;
- BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998;
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995;
- COURTNEY, R. **Jogo, teatro e pensamento: as bases intelectuais do teatro na educação**. São Paulo: Perspectiva, 2001;
- CORBALÁN, F. **Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato**. Madrid: Sintesis,1994;
- CYPRIANO, Fabio. **Pina Bausch**. São Paulo: Cosac Naify, 2005;
- D'ÁVILA, C. **Eclipse do lúdico**. In.: D'ÁVILA, Cristina. (Org.). **Educação e Ludicidade: ensaios 04**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação,
- DESGRANGES, F. **A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo**. São Paulo: Hucitec: Mandacaru, 2006.
- FERNANDES, Ciane. **Pina Bausch e o Wuppertal dança-teatro: repetição e transformação**. São Paulo: Hucitec, 2000.
- FONTEARRADA, M. T. O. 2. ed. **De tramas e Fios: um ensaio sobre música e educação**. São Paulo: Editora UNESP; Rio de Janeiro: FUNARTE, 2008.
- GIL, José. **Movimento total: o corpo e a dança**. Tradução Miguel Serras Pereira. São Paulo, SP: Iluminuras, 2004.
- JAPIASSÚ, Ricardo. **Metodologia do ensino do teatro**. 2 Ed. São Paulo. Papyrus, 2001.
- KATZ, Helena. Pina Bausch coreografa seu conceito de cidade. O estado de São Paulo, São Paulo, 14 dez. 2000. Disponível em: <http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz61218723376.jpg> Acesso em: 21 nov. 2015;.
- KISCHIMOTO, T. M .Jogos e Brincadeiras. Tempos, Espaços e Diversidade , Editoria Cortez, 2016
- MEIRA, Marly Ribeiro. PILLOTO, Silvia. Arte, afeto e educação: a sensibilidade na ação pedagogica/ Marly Ribeiro Meira e Silvia Sell Duarte Pillotto. Porto Alegre: Mediação, 2010.
- PIAGET, J. (2006). Seis estudos de Psicologia. Rio de Janeiro: Forense Universitária;
- SOUSA, Luana Neres de. **Jogos e brincadeiras infantis na educação ateniense do Período Clássico**. Romanitas – Revista de Estudos Grecolatinos, n. 16, p. 81-100, 2020. ISSN: 2318-9304. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/romanitas/article/download/33059/22940/103966>. Acesso 12 abril 2023.
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2005.

SPOLIN Viola. **Improvisation for Theater**. Chigago: Northwestern University Press. 1999 [1963].

SPOLIN. Viola. **Jogos Teatrais na Sala de Aula: um manual para o professor**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

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

SPOLIN, Viola. KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor**. São Paulo: Perspectiva, 2007. 321 p.

VYGOTSKY, Liev Semionovich. **A Formação Social da Mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 7ª Ed. São Paulo, Martins Fontes: 2007;

WALLON, Henri. **Revolução Psicológica da Criança**. São Paulo, 1968

WALLON, Henri, 1879-1962. 2. **Educação – Pensadores – História**. I. Junqueira, 2010.

WALLON, H. (1941-1995). **A evolução psicológica da criança**. Lisboa, Edições 70.

WALLON, H. (1959-1975). **Psicologia e educação da infância**. Lisboa Estampa.