

Curso de Capacitação Música, Recreação e Arte



VOCÊ CONHECE A VALECUP?

SOMOS A MAIOR REDE
DE CURSOS PEDAGÓGICOS DO BRASIL!

Temos mais de 200 Mil alunos matriculados
na maior plataforma de cursos

**Certificado válido
em todo o País.**

Nossos cursos são Reconhecidos e Aprovados
pela ABED, Faculdades, Escolas, Prefeituras e Empresas

Use os certificados da Valecup para:

- ✓ Horas complementares em Faculdades
- ✓ Concursos públicos
- ✓ Provas de títulos
- ✓ Processos de recrutamento e seleção
- ✓ Promoções internas
- ✓ Gratificações adicionais conforme plano de carreira
- ✓ Enriquecer seu currículo(melhorar as suas chances de conseguir um bom emprego)

**Clique no link abaixo
e adquira o seu certificado**

<https://rb.gy/ibp5bl>



Agradecimentos

Juntos, expressamos nossa gratidão aos mais de 3 milhões de professores e professoras do nosso país. Essa apostila é dedicada aos verdadeiros heróis e heroínas que atuam todos os dias mudando as gerações e transformando o Brasil.

Vocês são nossos maiores Mestres. E é por cada um de vocês que sempre nos dedicamos a aprimorar nosso trabalho!

“Não temos que ser perfeitos hoje. Não temos de ser melhores do que outra pessoa. Tudo o que precisamos fazer é ser o melhor que pudermos.” Joseph B. Wirthlin

Podemos mudar a educação do nosso país se dermos o primeiro passo, transformando um coração, um aluno de cada vez!

Bons Estudos!



Sumário

Agradecimentos	3
Módulo 01	6
O Que é Educação?.....	6
História da Educação.....	6
Módulo 02	8
Evolução da Educação	8
Educação no Brasil	8
Histórias.....	9
Organização e Estrutura	12
Evolução.....	12
Por Região.....	18
Cobertura e Qualidade.....	18
Módulo 03	20
Música e a Educação.....	20
Presença da Música na Educação Infantil: Ideias e Práticas Correntes	20
Orientações Gerais Para o Professor	28
Organização do Tempo	29
Módulo 04	34
Recreação Escolar	34
A Importância do Lazer e da Recreação Para o Aprendizado na Educação Infantil.....	34
Módulo 05	43
Atividades Para Trabalhar Recreação e Jogos.....	43
Módulo 06	60
Artes, o Processo de Aprendizagem e a Educação	60
Arte no Ensino Fundamental	60

Módulo 07	85
Atividades Práticas Artísticas.....	85
Pintura Com Blocos de Lego.....	85
Arte: Carros Feitos Com Pregador!.....	86
Arte com Folhas Secas de Outono! Colagem Divertida Com Folhas Secas.....	87
Quem Somos	89
Referências.....	90



Módulo 01

O Que é Educação?

História da Educação

História da educação é uma disciplina curricular de diferentes cursos de formação em Pedagogia, Normal Superior e demais cursos de licenciaturas, além de uma área de pesquisa em expansão no Brasil.

O surgimento desta enquanto disciplina relaciona-se ao surgimento do curso de Pedagogia no Brasil na Universidade do Brasil.

Enquanto área de pesquisa, diferencia-se das pesquisas em História pelas fontes às quais recorre: arquivos escolares, museus escolares, legislações específicas, diários de classe, cadernos de alunos, etc. Os temas de pesquisa são múltiplos também, abrangendo desde as instituições educacionais, representações de infância e da profissão docente, história da educação comparada (entre estados brasileiros e entre países), história das disciplinas escolares, história do ensino superior.

Ao longo de sua história, a educação passa por grandes transformações em sua metodologia e também na forma de transmissão e assimilação de conhecimento. Nas sociedades tribais, a educação era difusa, ou seja, transmitida de pai para filho através da prática e da vivência diárias. Na Antiguidade Oriental, a educação passa a ser tradicionalista, e o ensino privilégio de uma pequena elite, ficando a grande massa excluída e restrita à educação familiar informal. Já a educação grega, buscava a formação integral, corpo-espírito e o debate intelectual. Na Grécia nascem a Filosofia, da Grécia vêm os sofistas, o diálogo socrático, a utopia de Platão e a pedagogia aristotélica, que, embora apresentasse algumas semelhanças com a grega, ao contrário desta, era mais literária do que filosófica.

Na Idade Média, os parâmetros educacionais fundamentam-se na ideia do homem como criatura divina, que está na Terra apenas “de passagem”, e deve preocupar-se primeiramente em salvar a alma e a vida eterna. Há o surgimento da Patrística, a defesa da fé e conversão dos não-cristãos, e da Escolástica, a mais alta expressão da filosofia cristã medieval, que recebeu esse nome por tratar-se de uma filosofia ensinada nas escolas. A educação no período medieval fica a cargo do clero,

que prega uma visão de mundo Teocentrista, com métodos rigorosos e formais. Durante o período do Renascimento ocorre uma transformação nessa visão, o movimento conhecido como Humanismo, esforça-se para superar o teocentrismo, enfatizando os valores antropocêntricos. Acentua-se a busca pela individualidade do homem, do poder da razão e do espírito de liberdade crítica, em oposição ao princípio da autoridade. Por iniciativa de particulares leigos são criadas escolas que melhor se adaptam ao espírito do humanismo. É durante o período que surgem nomes como Erasmo de Rotterdam e Michel de Montaigne.

Também no mesmo período ocorre a Reforma Protestante, à qual a Igreja Católica responde com a Contra Reforma, que entre outras medidas, cria a Companhia de Jesus. A Ordem estabelece uma rígida disciplina e seus seguidores, os jesuítas tinham como objetivo inicial a propagação missionária da fé. No Brasil os jesuítas se dedicaram à pregação da fé católica e ao trabalho educativo. De Salvador a obra jesuítica estendeu-se para o sul, e, em 1570, já era composta por cinco escolas de instrução elementar e três colégios. Porém, o sistema educacional dos jesuítas era elitista e privilegiava esse pequeno grupo à ascensão social.

Com a expulsão dos jesuítas do Brasil a educação ficou em segundo plano para os dirigentes do país e manteve-se assim durante o Império.

Somente a partir da proclamação da República, em 1889, que a educação começou a ser mais valorizada, dando início ao seu processo de desenvolvimento. A partir de então passou a ser mantida pelo poder público, tornou-se obrigatória a todos e foi vista como uma forma de mobilidade social.

No século XX muitas mudanças e conquistas aconteceram na área da educação, mas até hoje, século XXI, luta-se por escolas de boa qualidade a todos.



Módulo 02

Evolução da Educação

Educação no Brasil

A educação no Brasil, segundo o que determina a Constituição Federal e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), é responsabilidade do Governo Federal, dos estados, do Distrito Federal e dos municípios, que devem gerir e organizar seus respectivos sistemas de ensino.

Cada um desses sistemas educacionais públicos é responsável por sua própria manutenção, que gere fundos, bem como os mecanismos e fontes de recursos financeiros. A nova constituição reserva 25% do orçamento do Estado e 18% de impostos federais e taxas municipais para a educação.[1]

De acordo com dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), feita pelo IBGE com dados de 2013, o analfabetismo ainda afetava 8,3% da população (ou 13 milhões de pessoas).[2] Além disso, 17,8% dos brasileiros ainda eram classificados como analfabetos funcionais.[3] No entanto, o Instituto Paulo Montenegro, organização vinculada ao IBOPE, estimou que cerca de 27% dos brasileiros eram analfabetos funcionais em 2012.[4] Estes índices, no entanto, variam muito entre as unidades federativas do país. Segundo dados do IBGE, em 2011 o tempo médio total de estudo entre os que têm mais de 25 anos foi, em média, de 7,4 anos.[5]

A qualidade geral do sistema educacional brasileiro ainda apresenta resultados fracos.[6] No Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA) de 2012, elaborado pela OCDE, o país foi classificado nas posições 55^a em leitura, 58^a em matemática e 59^a em ciências, entre os 65 países avaliados pela pesquisa.[7]

O ensino superior começa com a graduação ou cursos sequenciais, que podem oferecer opções de especialização em diferentes carreiras acadêmicas ou profissionais. Dependendo de escolha, os estudantes podem melhorar seus antecedentes educativos com

curso de pós-graduação *Stricto Sensu* ou *Lato Sensu*. [1][8]

Para frequentar uma instituição de ensino superior, é obrigatório, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação, concluir todos os níveis de ensino adequados às necessidades de todos os estudantes dos ensinos infantil, fundamental e médio, [9] desde que o aluno não seja portador de nenhuma deficiência, seja ela física, mental, visual ou auditiva. [10]

O Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), uma prova realizada pelo Ministério da Educação, é utilizada para avaliar a qualidade do ensino médio e cujo resultado serve de acesso a universidades públicas através do Sistema de Seleção Unificada (SiSU). O Enem é o maior exame do país e o segundo maior do mundo, atrás somente do vestibular da China. [11] Em 2012, cerca de 11,3% da população do país tinha nível superior. [12] Das dez melhores universidades da América Latina, oito eram brasileiras de acordo com a classificação do QS World University Rankings de 2014. [13]



Histórias

Os exploradores portugueses chegaram no Brasil no século XV e começaram a colonizar suas novas terras no Novo Mundo, encontraram um território que era habitado por diversos povos e tribos indígenas que não tinham desenvolvido um sistema de escrita e nem a educação escolar.

A Companhia de Jesus (Jesuítas), foi fundada por Inácio de Loyola em 15 de agosto de 1534 na capela-cripta de Saint-Denis, na Igreja de Santa Maria em Montmartre.

Desde o seu início, em 1540, com um fim missionário. A evangelização foi uma das principais metas dos Jesuítas, mas o ensino e a educação também eram metas da Companhia, tanto na Europa como no exterior. As atividades missionárias, tanto nas cidades quanto no campo, foram complementadas por um forte compromisso com a educação.

Este assume a forma da abertura das escolas para os jovens rapazes, em primeiro lugar na Europa, mas rapidamente alargado à América e Ásia. A fundação de missões católicas,

escolas e seminários foram outra consequência do envolvimento dos jesuítas com a educação.

Como os países e culturas onde os jesuítas estiveram presentes eram muito diferentes, seus métodos de evangelização mudavam de um lugar para outro. No entanto, o envolvimento da sociedade no comércio, arquitetura, ciência, literatura, idiomas, artes, música e debate religioso correspondiam, na realidade, para a mesma finalidade principal da cristianização.

Em meados do século XVI os jesuítas estavam presentes na África Ocidental, América do Sul, Etiópia, Índia, China e Japão. Este alargamento da atividade missionária tomou forma, em grande medida, no auge do Império Português. Poucos anos depois de chegarem ao Brasil, os portugueses perceberam que precisavam investir não apenas em educação missionária, mas na educação dos filhos dos colonos que moravam no país. Assim, em 1564 os jesuítas fundaram o primeiro colégio do Brasil, na Bahia, direcionado principalmente à educação de filhos de portugueses.

Em um período da história onde o mundo tinha grande parte da população analfabeta, o Império Português, foi lar de uma das primeiras universidades fundadas na Europa - a Universidade de Coimbra, que atualmente continua a ser uma das mais antigas universidades em funcionamento contínuo. Durante a dominação portuguesa, os estudantes brasileiros, principalmente os graduados em missões jesuítas e seminários, foram permitidos e até incentivados a ingressarem no ensino superior em Portugal.

Por volta de 1700, refletindo uma maior transformação do Império Português, os jesuítas tinham se deslocado da Índias Orientais para o Brasil. No século XVIII, Marquês de Pombal atacou o poder da nobreza privilegiada e da Igreja e expulsou os jesuítas de Portugal e seus departamentos ultramarinos. Pombal fechou as escolas jesuítas e introduziu reformas educacionais em todo o Império, criando as Aulas Régias. No Brasil, as reformas possibilitaram o surgimento de várias instituições de ensino, existentes até os dias atuais.

Uma carta real de 20 de novembro de 1800 escrita pelo Rei João VI de Portugal estabeleceu a Aula Prática de Desenho e Figura, no Rio de Janeiro. Foi a primeira instituição no Brasil sistematicamente dedicada ao ensino das artes. Durante a época colonial, as artes

eram principalmente de natureza religiosa ou utilitária e foram aprendidas em um sistema de aprendizagem. Um decreto de 12 de agosto de 1816 criou a Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, que criou um funcionário da educação nas artes plásticas e construiu os alicerces da atual Escola Nacional de Belas Artes.

No século XIX, a Família Real Portuguesa, chefiada por D. João VI, chegou ao Rio de Janeiro, fugindo do exército de Napoleão que invadia Portugal em 1807. D. João VI deu o impulso para a expansão da civilização europeia no Brasil. Em um curto período (entre 1808 e 1810), o Governo Português fundou a Real Academia Naval e da Academia Militar Real (ambas as escolas militares), a Biblioteca Nacional, o Jardim Botânico do Rio de Janeiro, a Escola de Medicina da Bahia, e a Escola de Medicina do Rio de Janeiro (Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Rio de Janeiro).

O Brasil alcançou a independência em 1822, e até o século XX, foi uma grande nação rural, com baixos padrões sociais e econômicos em comparação com a média de norte-americanos e europeus da época. Sua economia era baseada no setor primário, possuindo uma população ativa cada vez maior e menos qualificada, composta por descendentes de europeus, indígenas e escravos ou seus descendentes diretos. Entre as primeiras escolas de direito fundadas no Brasil, estão as de Recife e São Paulo, em 1827, mas por muitas décadas, a maioria dos advogados brasileiros ainda estudava em universidades europeias, tal como na antiga Universidade de Coimbra.

A Constituição outorgada em 1824, dizia garantir a educação gratuita para todos os cidadãos, de fato esforços nesse sentido foram feitos, com um resultado aquém do desejado. Devido a leis que pouco incentivavam os professores e escassez de escolas, num país imenso, porém rural. Ainda sob a vigência desta carta de lei (Constituição Política do Império do Brasil), os primeiros passos na educação especial foram dados.

Com a maciça expansão do pós-guerra, que dura até hoje, o governo do Brasil centrou seus investimentos na educação superior e, conseqüentemente, negligenciou a assistência aos ensinos básico e secundário.

Hoje, o Brasil se esforça para melhorar a educação pública oferecida em fases

anteriores e manter os altos padrões que a população espera das universidades públicas.

Apesar das suas deficiências, o Brasil avança substancialmente desde a década de 1980. A nação assistiu a um aumento da matrícula escolar para crianças com idades compreendidas entre os 7 e 14 anos, de 80,9% em 1980 para 96,4% no ano 2000. Na idade entre 15 e 16 anos esta taxa subiu, no mesmo período, de 49,7% para 83%.

Organização e Estrutura

A educação brasileira é regulamentada pelo Governo Federal, através do Ministério da Educação, que define os princípios orientadores da organização de programas educacionais. Os governos locais são responsáveis por estabelecer programas educacionais estaduais e seguir as orientações utilizando os financiamentos oferecidos pelo Governo Federal.

As crianças brasileiras têm que frequentar a escola no mínimo por nove anos, porém a escolaridade é normalmente insuficiente. A Constituição Brasileira de 1988 estabelece que «educação» é «um direito para todos, um dever do Estado e da família, e está a ser promovida com a colaboração da sociedade, com o objetivo de desenvolver plenamente o desenvolvimento integral da personalidade humana e a sua participação nos trabalhos com vista ao bem-estar comum:

- » Preparar os indivíduos e a sociedade para dominar recursos científicos e tecnológicos que permitirão a utilização das possibilidades existentes para o bem-estar comum;
- » Defesa, difusão e expansão do patrimônio cultural;
- » Condenando qualquer tratamento desigual resultante de cunho filosófico, político ou de crença religiosa, assim como qualquer classe social ou de preconceitos raciais.

Evolução

Em termos históricos, nos períodos colonial e monárquico, o ensino público foi diminuto, estando a educação predominantemente a cargo de instituições privadas, voltadas à formação das elites.[18] Com a república, o ensino público teve uma relativa expansão e

descentralização.[19] À época, o sistema educacional («instrução pública») tinha a seguinte configuração:

- » Ensino Primário: correspondente ao atual Ensino Fundamental, anos iniciais;
- » Ensino Secundário;
- » Ginásio: atual Ensino Fundamental, anos finais;
- » Colégio: atual Ensino Médio;
- » Ensino Superior.

O ensino superior e o secundário acadêmico ficavam a cargo da União (além do ensino em todos os níveis no Distrito Federal), enquanto o ensino primário e o ensino secundário profissional (especialmente as Escolas Normais) eram de responsabilidade dos Estados.[19]

Com a Lei de Diretrizes e Bases de 1971, a educação foi estruturada da seguinte forma:[20]

- » Educação de Grau Primário
- » Educação Pré-Primária: escolas maternas ou jardins-de-infância
- » Ensino Primário
- » Educação de Grau Médio
- » Ensino Médio: ministrado em dois ciclos, o ginásial e o colegial; abrangia os cursos de:
- » Ensino Secundário
- » Ensino Técnico
- » Ensino Normal: formação de professores para o ensino primário e pré-primário.
- » Educação de Grau Superior
- » Ensino Superior Após a LDB de 1971:[21]
- » Ensino de Primeiro Grau (reunindo o Primário e Ginásio)
- » Ensino de Segundo Grau (Colegial)
- » Ensino Superior ou de Terceiro Grau

Com a LDB de 1996, juntamente com algumas modificações posteriores, obteve-se a seguinte organização:[22]



A educação escolar brasileira se divide em vários estágios escolares que compõe a educação básica, dos quais a educação infantil é opcional, o ensino fundamental é obrigatório, e o ensino médio é um direito, e para quem deseje cursar o ensino superior, o último estágio é requisito.[23]

Educação Infantil

A educação infantil é a primeira etapa da educação básica e tem como finalidade principal, segundo a LDB «o desenvolvimento da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos corpo humano, psicológico, intelecto e social, complementando a ação da família e da comunidade.»[24] Ela é oferecida em creches (para crianças de até três anos de idade) e pré-escolas (para crianças de quatro a cinco anos de idade)

Na etapa da educação infantil a avaliação se faz mediante um acompanhamento e registro do desenvolvimento de cada aluno, sem o objetivo de promoção (até mesmo para a passagem ao ensino fundamental).

Ensino Fundamental

O ensino fundamental é obrigatório para crianças entre as idades de seis e quatorze anos. Existem nove séries nesse nível de educação.[25] O atual 1º ano em grande

medida corresponde à antiga pré-escola do passado, de instituições privadas, e seu objetivo é conseguir a alfabetização.

De modo geral, o único requisito para matricular uma criança no 1º ano é de que ela tenha seis anos de idade, mas alguns sistemas educacionais permitem que crianças com menos de seis anos se matriculem no primeiro ano. Os alunos mais velhos que, por alguma razão não tenham completado a sua educação fundamental estão autorizados a participar, embora pessoas com mais de 18 anos fiquem separados das crianças.

O Conselho Nacional de Educação define uma grade curricular constituída de língua portuguesa, matemática, história, geografia, ciências, artes e educação física (do 1º ao 5º ano). A partir do 6º ano as línguas inglesa e espanhola também são adicionadas. Algumas escolas também incluem informática como uma matéria.

Cada sistema educacional completa esta grade com um currículo diversificado definido pelas necessidades da região e as habilidades individuais dos alunos.

O ensino fundamental é dividido em duas fases, denominado Ensino Fundamental I (1º a 5º anos) e Ensino Fundamental II (6º a 9º anos). Durante o Ensino Fundamental I cada grupo de alunos geralmente é assistido por um único professor. Como para Ensino Fundamental II, há tantos professores como disciplinas.

A duração do ano escolar é fixada em pelo menos 200 dias pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação. As escolas fundamentais devem dar aos alunos com pelo menos 800 horas de atividades por ano. Em determinadas escolas o calendário escolar é fixado pelas temporadas de semeadura e colheita.

Ensino Médio

Os estudantes devem ter concluído o ensino fundamental antes de serem autorizados a inscrever-se no ensino médio. O ensino médio dura três anos. O mínimo é de 2200 horas de aula ao longo de três anos.

O ensino médio compreende a grade curricular em Português (incluindo o idioma Português e as literaturas portuguesa e brasileira), língua estrangeira (inglês geralmente, também espanhol e francês hoje muito raramente), história, geografia, matemática, física, química e biologia. Recentemente filosofia e sociologia, que foram proibidos durante a ditadura militar (1964-1985), tornaram-se obrigatórios novamente.

Ensino Técnico

O andamento do segundo ou terceiro ano do ensino médio ou o término desses anos é obrigatório para aqueles que pretendem ter a formação técnica, através de cursos em diversas áreas. Além disso, os estudantes devem passar um exame vestibular para o seu curso específico. Essas instituições têm geralmente uma maior quantidade de horas por semana. A instrução do curso técnico tem duração normalmente de um ano e meio a dois anos.

Ensino superior

O ensino médio ou equivalente é obrigatório para aqueles que pretendem ter a formação universitária. Além disso, os estudantes devem passar um exame vestibular para o seu curso específico.

A partir de 2009, os estudantes passaram a poder utilizar a nota obtida no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) para ingressar em algumas universidades do país,[29] além de ser possível utilizá-la para conseguir um Certificado de Conclusão do Ensino Médio. [30] A Universidade de Coimbra (desde 2014) e o Instituto Politécnico de Setúbal (desde 2017), em Portugal, também passaram a aceitar os resultados do Enem em seu processo seletivo para a graduação.[31][32]

O número de candidatos por vaga na universidade pode ser superior a 30 ou 40 para um dos mais competitivos em cursos de universidades públicas. Em alguns cursos com pequeno número de vagas disponíveis, este número pode ser tão alto quanto 200.

O ensino superior no Brasil, como em muitas nações, pode ser dividido em

ambos em licenciados e não licenciados trabalho. A norma brasileira para o grau de tecnologia, licenciatura, ou bacharelado, é atribuída, na maioria das áreas das artes, humanidades, ciências sociais, ciências exatas, ou ciências naturais, e exige normalmente dois anos para os cursos de tecnologia, quatro anos para cursos de licenciatura e cinco anos para cursos de bacharelado como a arquitetura, engenharias, medicina veterinária, direito, etc. O profissional licenciado em medicina exige, por sua vez, seis anos de estudos pós-secundários. Residência, e cinco anos de estágio em um hospital de ensino. Apesar de não obrigatório o estágio é perseguido por muitos profissionais, especialmente aqueles que desejam se especializar em uma determinada área

Os alunos que completarem a graduação serão graduados como bacharéis ou licenciados. As graduações possuem duração de quatro a cinco anos. Após a graduação os alunos podem fazer cursos de pós graduação sendo estes *latu sensu* ou *stricto sensu*. As pós graduações *latu sensu* são especializações e aperfeiçoamentos com duração de um a dois anos e não confere título acadêmico. No final do curso o aluno deve apresentar um trabalho de conclusão de curso. (Exemplo de *latu sensu*: MBA, especialização, residência médica, entre outros). Pós graduação *stricto sensu* são cursos que confere título acadêmico. Após a graduação o aluno deve fazer obrigatoriamente mestrado com duração de dois anos e após esse período apresentar uma dissertação de mestrado. Caso seja aprovado pela banca examinadora receberá o título de mestre. O curso de doutorado no Brasil é o curso de maior grau acadêmico. Para cursar esta pós graduação é necessário possuir o título de Mestre. O doutorado possui duração de quatro anos e deve ser obrigatoriamente inédito. Após quatro anos de curso o aluno apresentará a tese de doutorado para uma banca avaliadora, caso seja aprovado receberá o título de Doutor.

Políticas e Investimento

Em 2005 o investimento em educação no país correspondia a 3,9% do PIB; em 2006 passou para 4,3%; em 2007 para 4,5%; em 2008 4,7%; e em 2009 para 5%. [33]

Em 2007 foi promulgada lei estabelecendo meta de 90% de aprovação nas Universidades, combinada com expansão de vagas no ensino superior. [34] As metas não são consenso de professores preocupados com a qualidade de ensino, havendo estudos a respeito apontando falhas na implementação dessa medida. [35] Em 10 de agosto de 2009 o governo admitiu publicamente uma previsão orçamentária insuficiente para implementar o programa [36]

Algumas das consequências são a sobrecarga de trabalho de professores, absorvendo a expansão de vagas; e o conseqüente comprometimento da qualidade da educação superior .[37]

Por Região

Como um grande país de rendimento médio, o Brasil ainda possui várias regiões subdesenvolvidas. Seu sistema de educação está em conformidade e muitas deficiências atormentada pelas disparidades regionais e raciais.

O analfabetismo é mais elevado no Nordeste, onde 19,9% da população é analfabeta (PNAD, em 2007).

Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (2009) por região

Região ↕	Anos iniciais do Ensino Fundamental ↕	Anos finais do Ensino Fundamental ↕	Ensino Médio ↕
Sudeste	5,3	4,3	3,8
Sul	5,1	4,3	4,1
Centro-Oeste	4,9	4,1	3,5
Nordeste	3,9	3,7	3,4
Norte	3,8	3,6	3,3

Cobertura e Qualidade

O sistema de ensino público brasileiro foi o pior colocado em um estudo promovido pelo Banco Mundial a respeito das condições dos principais países emergentes para se inserirem na chamada «sociedade do conhecimento». Em 26 de outubro de 2006, a Unesco publicou o relatório anual «Educação para Todos» colocou o país na 72ª posição, em um ranking de 125 países. Com a velocidade de desenvolvimento atual, o país só atingiria o estágio presente de qualidade dos países mais avançados em 2036.

Estudos da Fundação Getúlio Vargas afirmam que 35% das desigualdades sociais brasileiras podem ser explicadas pela desigualdade no ensino.

Segundo dados do PNAD em 2008, a taxa de literacia no país é de 90% entre a

população com mais de quinze anos. O índice vai para 96% entre os menores de quinze anos. [39] A taxa de literacia se mantém quando comparada a 2007, que tinha 90% da população, o que correspondia a 14,1 milhões de analfabetos no país.[17] Já o analfabetismo funcional, em 2007 atingiu 21,6% da população.[17] Segundo o PNAD, o percentual de pessoas na escola, em 2007, foi de 97% na faixa etária de seis a quatorze anos e de 82,1% entre pessoas de quinze a dezessete anos.

O tempo médio total de estudo entre os que têm mais de dez anos foi, em média, de 6,9 anos (nos EUA são doze anos, onze na Coreia do Sul e na Argentina oito anos de educação).[40] O ensino médio completo no país atinge apenas 22% da população (55% na Argentina e 82% na Coreia do Sul).[40] O Índice de educação (2009) do Brasil é de 0,891 (67º de 179).

Estudos sobre a qualidade da educação secundária avaliam os alunos com quinze anos de diversos países. Num estudo da OCDE de 2007, o Brasil ficou em 52º entre 57 países. [41] O mesmo estudo mostrou o país na 53ª posição em matemática (entre 57 países) e na 48ª em leitura (entre 56).[42] Em 2010, o Programa Internacional de Avaliação de Alunos (Pisa) realizado em 2009 mostrou o Brasil na 53ª posição dentre 65 países. A avaliação feita com questões de literatura, matemática e ciências mostrou que quase metade dos estudantes brasileiros não atinge nível básico de leitura.[43] Mesmo regiões economicamente ricas apresentam problemas, como o estado de São Paulo, que não conseguiu ultrapassar até mesmo a média nacional em nenhuma das três áreas avaliadas - ciências, leitura e matemática.

Um estudo da ONG Todos Pela Educação em 2013, mostrou que após a conclusão do ensino médio, apenas 10% dos jovens brasileiros aprenderam matemática, e apenas 29% aprenderam português.[45]

A qualidade da educação básica (ensino fundamental e médio) no Brasil é avaliada a cada dois anos pelo Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), elaborado pelo INEP, subordinado ao Ministério da Educação.

Em relação ao ensino superior, as três melhores universidades do Brasil de acordo com rankings globais de 2011 são, em ordem: Universidade de São Paulo, Universidade Estadual de Campinas e Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Módulo 03

Música e a Educação

Presença da Música na Educação Infantil: Ideias e Práticas Correntes

A música no contexto da educação infantil vem, ao longo de sua história, atendendo a vários objetivos, alguns dos quais alheios às questões próprias dessa linguagem.

Tem sido, em muitos casos, suporte para atender a vários propósitos, como a formação de hábitos, atitudes e comportamentos: lavar as mãos antes do lanche, escovar os dentes, respeitar o farol etc.; a realização de comemorações relativas ao calendário de eventos do ano letivo simbolizados no dia da árvore, dia do soldado, dia das mães etc.; a memorização de conteúdos relativos a números, letras do alfabeto, cores etc., traduzidos em canções.

Constata-se uma defasagem entre o trabalho realizado na área de Música e nas demais áreas do conhecimento, evidenciada pela realização de atividades de reprodução e imitação em detrimento de atividades voltadas à criação e à elaboração musical. A música está presente em diversas situações da vida humana. Nesses contextos, as crianças entram em contato com a cultura musical desde muito cedo e assim começam a aprender suas tradições musicais.

Compreende-se a música como linguagem e forma de conhecimento.

Exemplos: “Eu com as quatro”, “No velho Oeste”, “Fui à China” etc.

A linguagem musical é excelente meio para o desenvolvimento da expressão, do equilíbrio, da autoestima e autoconhecimento, além de poderoso meio de integração social.

A Criança e a Música

O ambiente sonoro, assim como a presença da música em diferentes e variadas situações do cotidiano fazem com que os bebês e crianças iniciem seu processo de musicalização

de forma intuitiva.

Do primeiro ao terceiro ano de vida, os bebês ampliam os modos de expressão musical pelas conquistas vocais e corporais. A expressão musical das crianças nessa fase é caracterizada pela ênfase nos aspectos intuitivo e afetivo e pela exploração (sensório-motora) dos materiais sonoros. As crianças integram a música às demais brincadeiras e jogos: cantam enquanto brincam, acompanham com sons os movimentos de seus carrinhos, dançam e dramatizam situações sonoras diversas, conferindo “personalidade” e significados simbólicos aos objetos sonoros ou instrumentos musicais e à sua produção musical.

Os conteúdos podem ser tratados em contextos que incluem a reflexão sobre aspectos referentes aos elementos da linguagem musical.

A presença do silêncio como elemento complementar ao som é essencial à organização musical. Ouvir e classificar os sons quanto à altura, valendo-se das vozes dos animais, dos objetos e máquinas, dos instrumentos musicais, comparando, estabelecendo relações e, principalmente, lidando com essas informações em contextos de realizações musicais pode acrescentar, enriquecer e transformar a experiência musical das crianças.

A simples discriminação auditiva de sons graves ou agudos, curtos ou longos, fracos ou fortes, em situações descontextualizadas do ponto de vista musical, pouco acrescenta à experiência das crianças. Em princípio, todos os instrumentos musicais podem ser utilizados no trabalho com a criança pequena, procurando valorizar aqueles presentes nas diferentes regiões, assim como aqueles construídos pelas crianças.

Jogos de improvisação, instrumentos confeccionados pelas crianças, deve-se promover o crescimento e a transformação do trabalho a partir do que as crianças podem realizar com os instrumentos.

Os jogos de improvisação podem, também, ser realizados com materiais variados, como os instrumentos confeccionados pelas crianças, os materiais disponíveis que produzem sons, os sons do corpo, a voz etc. O professor poderá aproveitar situações de interesse do

grupo, transformando-as em improvisações musicais.

Poderá, por exemplo, explorar os timbres de elementos ligados a um projeto sobre o fundo do mar (a água do mar em seus diferentes momentos, os diversos peixes, as baleias, os tubarões, as tartarugas etc.), lidando com a questão da organização do material sonoro no tempo e no espaço e permitindo que as crianças se aproximem do conceito da forma (a estrutura que resulta do modo de organizar os materiais sonoros).

Deverão ser propostos, também, jogos de improvisação que estimulem a memória auditiva e musical, assim como a percepção da direção do som no espaço.

O professor deve observar o que e como cantam as crianças, tentando aproximar-se, ao máximo, de sua intenção musical. Neste caso, após a fase de definição dos materiais, a interpretação do trabalho poderá guiar-se pelas imagens do livro, que funcionará como uma partitura musical. Os contos de fadas, a produção literária infantil, assim como as criações do grupo são ótimos materiais para o desenvolvimento dessa atividade que poderá utilizar-se de sons vocais, corporais, produzidos por objetos do ambiente, brinquedos sonoros e instrumentos musicais.

A Criança e a Música – 0 a 3 Anos

Os bebês ampliam os modos de expressão musical pelas conquistas vocais e corporais. Podem articular e entoar um maior número de sons, inclusive os da língua materna, reproduzindo letras simples, refrãos, onomatopeias etc. explorando gestos sonoros, como bater palmas, pernas, pés, especialmente depois de conquistada a marcha, a capacidade de correr, pular e movimentar-se acompanhando com a música.

A expressão musical das crianças nessa fase é caracterizada pela ênfase nos aspectos intuitivo e afetivo e pela exploração (sensório-motora) dos materiais sonoros. As crianças integram a música as demais brincadeiras e jogos: cantam enquanto brincam, acompanham com sons os movimentos de seus carrinhos, dançam e dramatizam as situações sonoras diversas conferindo “personalidade” e significados simbólicos aos objetos sonoros ou

instrumentos musicais e a sua produção musical.

Objetivos:

O trabalho com a Música deve se organizar de forma a que as crianças desenvolvam as seguintes capacidades:

- Ouvir, perceber e discriminar eventos sonoros diversos, fontes sonoras e produções musicais;
- Brincar com a música, imitar, inventar e reproduzir canções musicais.

O fazer musical:

- Exploração, expressão e produção do silêncio e de sons com a voz, o entorno e materiais sonoros diversos.
- Interpretação de música e canções diversas.
- Participação em brincadeiras e jogos cantados e rítmicos.

Orientações Didáticas:

No primeiro ano de vida, a prática musical poderá ocorrer por meio de atividades lúdicas. O professor estará contribuindo para o desenvolvimento da percepção e atenção dos bebês quando canta para eles; produz sons vocais diversos por meio da imitação de vozes de animais, ruídos etc ou sons corporais, como palmas batidas nas pernas, pés, etc., embala-os e dança com eles. As canções de ninar tradicionais, os brinquedos cantados e rítmicos, as rodas e cirandas, os jogos com movimentos, as brincadeiras com palmas e gestos sonoros corporais.

Os primeiros anos de aprendizagem são propícios para que a criança comece a entender o que é a linguagem musical, aprenda a ouvir sons e a reconhecer diferenças entre eles. “Todo o trabalho a ser desenvolvido na educação infantil deve buscar a brincadeira musical, aproveitando que existe uma identificação natural da criança com a música. A atividade deve estar muito ligada à descoberta e à criatividade”.

Brincando, as crianças estarão exercitando as habilidades que serão exigidas durante os anos seguintes.

Apreciação musical:

- Com histórias, fantoches, dramatizações, cativar a criança para que comece a frequentar a aula de música perdendo o medo do novo,
- Usar o carnaval para desenvolver o tema e participar de um baile carnavalesco,
- Introduzir um instrumento musical do carnaval, como o tambor, por exemplo,
- Utilização da flauta para audições instrumentais,
- Socializar através da música,
- Contacto inicial com instrumentos de percussão, utilizando-os também como objetos sonoros para emitir respostas musicais, a partir de estímulos dados pelo professor,
- Exploração de alguns instrumentos de pequena percussão como, guizos, chocalhos, caxixis, castanholas, tambores, livremente e mais tarde orientados pelo professor,
- Escutar músicas,
- Intervenções feitas com os instrumentos nas músicas já escutadas anteriormente,
- Introduzir instrumentos nas canções (clavas, tambor, etc.)

Desenvolver a Coordenação Motora:

- Exploração do corpo,
- Percepção das partes do corpo separadamente,
- Vivenciar os movimentos corporais através da música
- Exploração do movimento corporal
- Desenvolver a memória musical:
- Linguagem oral e vocabulário,
- Cantar canções curtas e de fácil memorização com temas sobre o corpo, como: bater palmas, bater pés, gestos com os dedos, tornozelos, etc.,
- Desenvolver a percepção auditiva,
- Capacidade de se concentrar,
- Capacidade de imitar,
- Escutar várias gravações das músicas cantadas,

- Exploração da música e da cultura popular:
- Divulgar nossa cultura, conhecer canções e brincadeiras populares,
- Folclore,
- Brincos,
- Cantigas de ninar,

Diferenciação de sons:

- Sons: agudos e graves,
- Perceber os sons grossos e finos.

Crianças de quatro a seis anos

Escutar obras musicais de diversos gêneros, estilos, épocas e culturas, da produção musical brasileira e de outros povos e países.

Orientações didáticas

Nessa faixa etária, o trabalho com a audição poderá ser mais detalhado, acompanhando a ampliação da capacidade de atenção e concentração das crianças. As canções infantis veiculadas pela mídia, produzidas pela indústria cultural, pouco enriquecem o conhecimento das crianças.

As crianças podem perceber, sentir e ouvir, deixando-se guiar pela sensibilidade, pela imaginação e pela sensação que a música lhes sugere e comunica. A produção musical de cada região do país é muito rica, de modo que se pode encontrar vasto material para o desenvolvimento do trabalho com as crianças. O contato das crianças com produções musicais diversas. Deve, também, prepará-las para compreender a linguagem musical como forma de expressão individual e coletiva e como maneira de interpretar o mundo.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil do MEC recomenda a Iniciação Musical na pré-escola e dá ênfase à escolha do repertório, uma das chances que o

professor tem de ampliar a visão (e a audição) de mundo do aluno. A música deve ser de boa qualidade, variando desde MPB, músicas folclóricas, cantigas de roda, regionais, até eruditas.

Trabalhar com música na educação infantil melhora a sensibilidade, o raciocínio lógico e a expressão corporal.

A música é a linguagem que organiza som e silêncio. A criança vai tomar consciência da linguagem musical se conseguir ouvir e diferenciar sons, ritmos e alturas, saber que um som pode ser grave ou agudo, curto ou longo, forte ou suave.

Apreciação Musical:

- Instrumentar as músicas e as atividades realizadas no período.
- Os instrumentos musicais que: mais gostam e que menos gostam, sua utilidade.
- Como e porque construir um instrumento musical.
- O aproveitamento de sucata para isso e sua importância ecológica nesse fazer.
- Perceber e descobrir a importância dos instrumentos musicais para a música.
- Desenvolver o respeito pela natureza através da música.
- Propiciar ambiente e material para criação de alguns instrumentos musicais de fácil execução.
- Favorecer o trabalho em grupo.
- Montar arranjos musicais com os instrumentos construídos.

Desenvolver a coordenação motora:

- Usar todas as aulas do período para desenvolver atividades que proponham movimentar o corpo sob vários ritmos e canções.
- Desenvolver a coordenação motora fina.
- Poder se expressar espontaneamente combinando movimento e música.
- Improvisar movimentos/ maior desenvoltura na ação para desinibir.
- Poder se expressar espontaneamente combinando movimento e música.
- Improvisar movimentos/ maior desenvoltura na ação.

→ Produzir sons com as partes do corpo separadamente, organizando-as numa percussão corporal.

→ Descobrir, experimentar, reconhecer e inventar sons com o corpo. – Movimentos rítmicos.

→ Facilitar a ampliação dos movimentos conhecidos.

→ Ampliar o respeito pelo outro.

→ Introduzir a reflexão musical (analisando, criticando, discutindo em grupo as danças e coreografias montadas).

Desenvolver a memória musical:

→ Desenvolver a expressão verbal (versos na roda).

→ Escutar a si e ao outro.

→ Respeitar o outro quando escolhido.

→ Respeitar a sequência da brincadeira.

→ Desenvolver o pensamento lógico.

→ Desenvolver concentração.

→ Desenvolver atenção.

Exploração da música e da cultura popular:

→ As comemorações servem de apoio para o desenvolvimento musical.

→ Coletar músicas carnavalescas com as crianças:

→ O que é carnaval?

→ De onde vêm as fantasias, as máscaras,

→ Ampliar a marcação do ritmo e pulso,

→ Trabalhar pulso da marchinha carnavalesca,

→ Relembrar os instrumentos do carnaval introduzindo outros novos, exemplo: a-gô-gô,

→ Baile carnavalesco

→ Resgatar histórias, cantigas, canções e brincadeiras que foram ensinadas por nossas mães, avós, babás e que estão esquecidas,

→ Brincadeiras de roda

→ Conversar sobre o folclore e a cultura popular brasileira

- Escolher um outro país para cantar canções folclóricas de lá
- Incentivar e desenvolver as brincadeiras de roda usando cantigas folclóricas,
- Pesquisar sobre a origem dos instrumentos.

Diferenciação de sons:

- Progredir no controle da voz ampliando sua expressão verbal
- Conhecimento das qualidades do som, altura do som agudo e grave
- Perceber timbres, representando os movimentos, agrupando e organizando
- Perceber a diferença entre agudos e graves, desenvolver a linguagem oral através da música
- Atividades que incentivem as crianças a imitar ruídos (telefone, pingo d'água, unha de gato riscando e arranhando)
- Explorar o som da própria voz (gritando, chorando, sussurrando, murmurando)
- Formar grupos dos sons
- Introduzir o silêncio
- Trabalhar o timbre

Orientações Gerais Para o Professor

Para as crianças nesta faixa etária, os conteúdos relacionados ao fazer musical deverão ser trabalhados em situações lúdicas, fazendo parte do contexto global das atividades.

A escuta é uma das ações fundamentais para a construção do conhecimento referente à música.

O professor deve procurar ouvir o que dizem e cantam as crianças, a “paisagem sonora” de seu meio ambiente e a diversidade musical existente: o que é transmitido por rádio e TV, as músicas de propaganda, as trilhas sonoras dos filmes, a música do folclore, a música erudita, a música popular, a música de outros povos e culturas.

As marcas e lembranças da infância, os jogos, brinquedos e canções significativas

da vida do professor, assim como o repertório musical das famílias, vizinhos e amigos das crianças, podem integrar o trabalho com música.

É importante desenvolver nas crianças atitudes de respeito e cuidado com os materiais musicais, de valorização da voz humana e do corpo como materiais expressivos.

Organização do Tempo

Cantar e ouvir músicas podem ocorrer com frequência e de forma permanente nas instituições. Podem ser, também, realizados projetos que integrem vários conhecimentos ligados à produção musical. A construção de instrumentos, por exemplo, pode se constituir em um projeto por meio do qual as crianças poderão:

- explorar materiais adequados à confecção;
- desenvolver recursos técnicos para a confecção do instrumento;
- informar-se sobre a origem e história do instrumento musical em questão;
- vivenciar e entender questões relativas a acústica e produção do som;
- fazer música, por meio da improvisação ou composição, no momento em que os instrumentos criados estiverem prontos.

Jogos e Brincadeiras

A música, na educação infantil mantém forte ligação com o brincar. Em todas as culturas as crianças brincam com a música. Os jogos e brinquedos musicais da cultura infantil incluem os acalantos (cantigas de ninar); as parlendas (os brincos, as mnemônicas e as parlendas propriamente ditas); as rondas (canções de roda); as adivinhas; os contos; os romances etc.

Os acalantos e os chamados brincos são as formas de brincar musical característicos da primeira fase da vida da criança. Os jogos sonoro-musicais possibilitam a vivência de questões relacionadas ao som (e suas características), ao silêncio e à música.

Jogos de escuta dos sons do ambiente, de brinquedos, de objetos ou instrumentos musicais; jogos de imitação de sons vocais, gestos e sons corporais; jogos de adivinhação nos quais é necessário reconhecer um trecho de canção, de música conhecida, de timbres de instrumentos etc.; jogos de direção sonora para percepção da direção de uma fonte sonora; e jogos de memória, de improvisação etc.

São algumas sugestões que garantem às crianças os benefícios e alegrias que a atividade lúdica proporciona e que, ao mesmo tempo, desenvolvem habilidades, atitudes e conceitos referentes à linguagem musical.

Organização do espaço

O espaço no qual ocorrerão as atividades de música deve ser dotado de mobiliário que possa ser disposto e reorganizado em função das atividades a serem desenvolvidas.

As Fontes Sonoras

O trabalho com a música deve reunir toda e qualquer fonte sonora: brinquedos, objetos do cotidiano e instrumentos musicais de boa qualidade. Pode-se confeccionar diversos materiais sonoros com as crianças, bem como introduzir brinquedos sonoros populares, instrumentos étnicos etc.

O trabalho musical a ser desenvolvido nas instituições de educação infantil pode ampliar meios e recursos pela inclusão de materiais simples aproveitados do dia-a-dia ou presentes na cultura da criança.

Os brinquedos sonoros e os instrumentos de efeito sonoro são materiais bastante adequados ao trabalho com bebês e crianças pequenas. Os vários tipos, como bongôs, surdos, caixas, pandeiros, tamborins etc., estão muito presentes na música brasileira. Ao experimentar tocar instrumentos como violão, cavaquinho, violino etc., as crianças poderão explorar o aspecto motor, experimentando diferentes gestos e observando os sons resultantes.

É aconselhável que se possa contar com um aparelho de som para ouvir música e, também, para gravar e reproduzir a produção musical das crianças.

Diferentes tipos de sons (curtos, longos, em movimento, repetidos, muito fortes, muito suaves, graves, agudos etc.) podem ser traduzidos corporalmente.

Sequência de exercícios de 4 a 6 anos

Mostram que o som pode ser grave ou agudo, forte ou fraco, rápido ou lento. E dá o primeiro passo rumo à escrita musical.

Quando se pede para a criança de quatro a seis anos desmontar as teclas do xilofone e remontá-las por ordem de tamanho, ela descobrirá que peças de tamanhos diferentes emitem sons variados. Provavelmente a diferença entre eles será tratada como o som “grosso” e o som “fino”. Explique a ela que o “grosso” chama-se grave e o “fino”, agudo.

Preencha três latas de refrigerante iguais, uma com pedras, outra com feijão e outra com arroz. Peça para seus alunos identificarem qual som é mais grave, qual é mais agudo e qual fica na faixa média. Aqui há uma evolução na aprendizagem iniciada com a seriação das notas no xilofone, pois, apesar das latas terem a mesma forma e tamanho, emitem sons diferentes.

Peça para a turma colocar a lata com o som mais grave debaixo da mesa, a com o som médio sobre a mesa e a que for mais aguda em cima da cadeira. Em seguida, usando bolinhas de fita crepe, associe cada linha na lousa ao som de uma lata, colocando o som mais grave na linha de baixo, o médio na linha do meio e o agudo na linha alta.

Desta forma, eles estarão dando o primeiro passo para entender o que é registro sonoro: a passagem do som para sua forma escrita.

Use as latinhas para trabalhar outros conceitos importantes na música. Sacudindo uma delas de maneira forte ou fraca, você mostra a diferença de intensidade do som; agitando

rápida ou vagarosamente, trabalha-se a noção do andamento. Crianças nesta idade costumam confundir os dois conceitos e uma pulsação rápida tende a ser compreendida como forte. Mostre a eles como um som pode ser fraco (na intensidade) e rápido (no andamento) ou forte e lento. Latinhas na mão, será a vez de eles testarem.

Observação, registro e avaliação formativa

A avaliação na área de música deve ser contínua, levando em consideração os processos vivenciados pelas crianças, resultado de um trabalho intencional do professor. Deve basear-se na observação cuidadosa do professor. Por meio da voz, do corpo, de instrumentos musicais e objetos sonoros deverão interpretar, improvisar e compor, interessadas, também, pela escuta de diferentes gêneros e estilos musicais e pela confecção de materiais sonoros.

Uma maneira interessante de propiciar a auto avaliação das crianças nessa faixa etária é o uso da gravação de suas produções. Ouvindo, as crianças podem perceber detalhes: se cantaram gritando ou não; se o volume dos instrumentos ou objetos sonoros estava adequado; se a história sonorizada ficou interessante; se os sons utilizados se aproximaram do real etc.

Sugestões de obras musicais e discografia

A ARCA DE NOÉ. Discos Marcus Pereira, 1978.

ACERVO FUNARTE, MÚSICA BRASILEIRA. Antonio José Madureira, Selo Eldorado, 1987.

BAILE DO MENINO DEUS. Cantos dos índios Bororo.

CANÇÕES DE BRINCAR. • CANTO DO POVO DAQUI. Teca-Oficina de Música, SP, 1996.

CARRANCAS. Canções.

TV Cultura/SESI, Velas, 1995.

COLEÇÃO MÚSICA POPULAR DO NORTE. • COLEÇÃO MÚSICA POPULAR DO NORDESTE. • COLEÇÃO MÚSICA POPULAR DO CENTRO-OESTE. • COLEÇÃO MÚSICA POPULAR DO SUDESTE. • COLEÇÃO MÚSICA POPULAR DO SUL. Canções.

Cantos da Tradição Xavante,

Quilombo Música, 1994.

FOR CHILDREN. TODOS OS SONS. • MÚSICA NA ESCOLA. • MÚSICA PARA BEBÊS. Movieplay Brasil, 1994.

NA PANCADA DO GANZÁ. • O CARNAVAL DOS ANIMAIS. • VILLA-LOBOS ÀS CRIANÇAS. • VILLA-LOBOS DAS CRIANÇAS. Espetáculo musical de cantigas infantis,

Estúdio Eldorado, 1987.

VILLA-LOBOS PARA CRIANÇAS.



Módulo 04

Recreação Escolar

A Importância do Lazer e da Recreação Para o Aprendizado na Educação Infantil

O alicerce para construção de uma sociedade é a educação. Conforme o capítulo II dos Direitos Sociais, da Constituição da República Federativa do Brasil, no art. 6º são direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, surgiu o interesse em estudar a relevância do lazer na humanização do homem. O lúdico como ferramenta deste processo por meio da recreação. Além do papel que exerce na educação.

Com o avanço da tecnologia os jogos eletrônicos, como o videogame, também ganharam aperfeiçoamentos e uma grande variabilidade de funções. Os benefícios desses jogos são agilidade, raciocínio, reflexo, e alguns podem até proporcionar aprendizagem de outras culturas e novos idiomas, porém há malefícios também. Por ser uma atividade prazerosa, os jogadores podem viciar rapidamente.

Existem jogos que incentivam a violência, podendo tornar as crianças agressivas. Além de desviar esses jogadores do convívio social pode vir a acarretar problemas de saúde, como coluna, devido à falta de postura durante muito tempo frente a esses jogos.

O objetivo do artigo é apresentar uma reflexão teórica aos profissionais da educação e recreadores sobre importância das ferramentas, lazer e recreação, para a educação.

Devido às discussões acerca dos jogos eletrônicos e suas tecnologias que as crianças mais utilizam na atualidade vem-se propor e reforçar a educação lúdica utilizando métodos recreativos desde a educação infantil, com jogos e brincadeiras.

A metodologia adotada requereu pesquisa bibliográfica em livros, revistas, artigos

e documentos oficiais, como a Constituição da República de 1988. Esse trabalho se propõe a discutir o papel do recreador e importância do planejamento das atividades recreativas, onde serão considerados o desenvolvimento social da criança, apresentando conceitos e discussões pertinentes a este tema, ressaltando o objetivo e a importância para a academia, profissionais da área, sociedade, mercado e Estado.

Referencial teórico

Lazer

Entre os direitos fundamentais do cidadão brasileiro encontramos nos arts. 6º, 7º, inciso IV, 217, § 3º, e 227, todos da Constituição da República de 1988, o lazer e a necessidade que homem tem de tê-lo desde criança. Reconhece-se a importância que o lazer tem na socialização.

O termo lazer vem do latim *licere*, que significa “ser permitido”. Ou seja, significa ser livre para fazer atividades, sem precisar da permissão de alguém. Além disso, engloba a ideia de utilização do tempo livre para essa atividade que deve produzir sensação de satisfação. Logo ler um livro, ir ao cinema ou até mesmo descansar é lazer desde que isso satisfaça a pessoa. Segundo Dumazedier (1934) encontramos o seguinte significado:

[...] um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (DUMAZEDIER, 1976, p. 34).

Satisfazer as necessidades é essencial para o ser humano. Dessa forma, quando se fala de lazer, deve-se compreender o termo do tempo livre, referindo-se às atividades que cada pessoa dispõe do seu tempo, aplicando ao descanso e diversão, independente do espaço. Podendo este lazer acontecer na sua própria casa, ao ler um livro, cozinhar ou apenas deitar para descansar, ou em parques, clubes, cinema, entre outros, com intenções afetiva, intelectual

e social que fazem parte da rotina e sua relação social.

Educação

O aprendizado está presente em todos os momentos da vida de cada pessoa. O contato com o outro nos permite compartilhar experiências, assim como consequência adquirir conhecimentos de diferentes níveis. A escola é uma ferramenta muito importante nesse processo. É nela que a criança tem o primeiro contato com o diferente. A partir dessa vivência a criança passará a desenvolver seu lado criativo e participativo.

No artigo 205, afirma-se: “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família” (BRASIL, 1988). Destacando-se neste parágrafo a importância não somente do Estado, mas também da família neste momento da vida.

A infância é considerada o tempo das brincadeiras. Por meio delas as crianças satisfazem suas necessidades e aprende a construir seu perfil e seu mundo. É neste sentido que se faz presente a ludicidade. É primordial a utilização de brincadeiras no processo pedagógico para tornar a atividade prazerosa.

Não só na educação infantil, mas principalmente nela, nota-se o brincar como uma forma de interação em grupo, favorecendo a convivência, socialização e despertando a realidade que envolve o universo infantil.

Segundo Piaget (1975 apud MAFRA, 2008, p. 11): “através da brincadeira, a criança se apropria de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra”, ou seja, através das atividades de lazer e recreação será produzida uma reação dentro do meio em que elas estão inseridas, modificando-as ou modelando-as de acordo com a experiência vivenciada no grupo.

O brincar promove a interação, a socialização em grupo, desenvolvimento de motricidade, criatividade e habilidades para realização de atividades de lazer. Existem várias formas de desenvolver a mente de uma criança, e uma delas é através do brincar. Para Vigotsky

(1998 apud MAFRA, 2008, p. 11): “As maiores aquisições de uma criança são adquiridas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.”

Dentro desse contexto, é possível analisar que a interação no brincar promove além do desenvolvimento mental, também, o social que culminará em uma definição de pessoa no futuro através de suas ações do presente.

É notável que as atividades lúdicas promovam em todos, ou na maioria que participam uma integração, que lhes permite sentir prazer e dinamismo, desenvolvendo aspectos afetivos, cognitivos e sociais.

É possível destacar que as brincadeiras são ferramentas importantes, quando utilizadas de forma correta, para fomentar o desenvolvimento mental e raciocínio lógico de uma criança. O estímulo através de algumas atividades de lazer e recreação permite a criança testar suas habilidades e descobrir grande parte do seu potencial. Trabalhar o lazer e a recreação com crianças possibilita os estímulos que contribuirão tanto para o desenvolvimento físico, pessoal e intelectual.

Logicamente, deverá ser pensado em como e de que forma devem ser trabalhadas, criteriosamente, e integrando as crianças com as possíveis brincadeiras que serão desenvolvidas, assim buscando agregar valor e promover a inclusão social. Pois as brincadeiras manifestam o aspecto emocional e social da pessoa envolvida. De acordo com Vygotsky (1998 apud MAFRA, 208, p. 15): “A arte de brincar pode ajudar a criança com necessidades educativas a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma.”

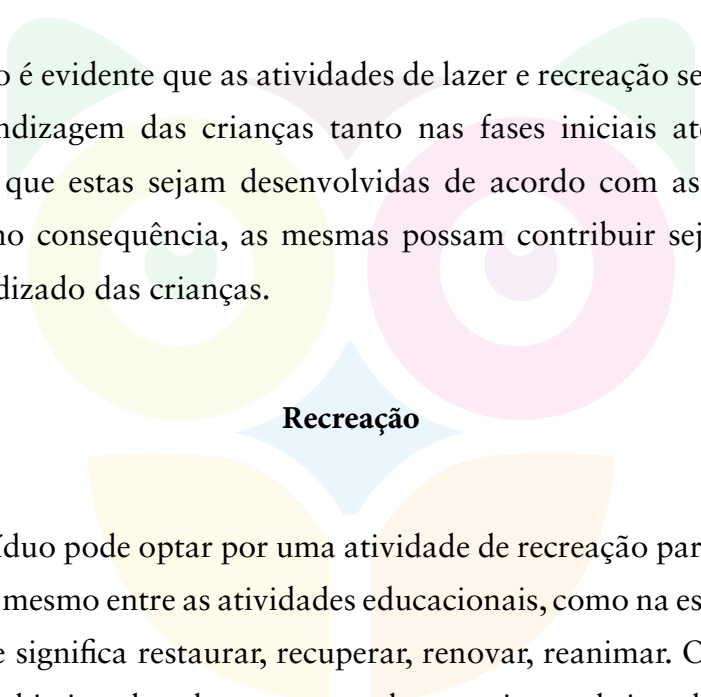
Com isso pode-se observar que a criança aprende brincando e conseqüentemente também se desenvolve a partir das atividades de lazer e recreação.

Como já foi possível perceber a criança satisfaz certas necessidades no brincar, mas essas necessidades vão evoluindo no decorrer do desenvolvimento. Assim, como as necessidades das crianças vão mudando, é fundamental conhecê-las para compreender as singularidades dos brinquedos e das atividades de lazer e recreação como uma ferramenta de aprendizagem.

O jogo também é uma atividade de lazer, é tida como ferramenta de aprendizagem e vai se desenvolver de forma positiva, se o educador souber trabalhar adequadamente com ele.

É impressionante como muitos veem este tipo de atividade como uma disputa, onde há perdedores e ganhadores e uma grande parte dos profissionais de recreação infelizmente ainda dissemina este conceito errôneo que se tem desta atividade. Quando se trabalha o corpo, a ludicidade e o jogo se desenvolvem diversas potencialidades como a criatividade, o prazer, a interação entre as pessoas, a cooperação, entre outras. Desse modo, podemos aliar-se as potencialidades que os jogos eletrônicos oferecerem, mas não deixar somente nela o dever de estimular a criatividade e outros aspectos nas crianças.

Portanto é evidente que as atividades de lazer e recreação se tornaram de extrema importância na aprendizagem das crianças tanto nas fases iniciais até a formação de sua personalidade, desde que estas sejam desenvolvidas de acordo com as faixas etárias e com cautela para que como consequência, as mesmas possam contribuir seja de forma direta ou indireta para o aprendizado das crianças.



Recreação

O indivíduo pode optar por uma atividade de recreação para usufruir do lazer em seu tempo livre ou até mesmo entre as atividades educacionais, como na escola. Recrear que vem do latim recreare, que significa restaurar, recuperar, renovar, reanimar. Ou seja, são atividades lúdicas que tem por objetivo de relaxar, que podem ser jogos, brincadeiras e divertimentos. Marinho nos mostra a seguinte definição: “[...] atividade física ou mental a que o indivíduo é naturalmente impelido para satisfazer as necessidades físicas, psíquicas ou sociais, de cuja realização lhe advém prazer” (MARINHO, s/d: 43).

Verifica-se no parágrafo anterior a diferença entre o lazer e a recreação, que é justamente na maneira pela qual o indivíduo escolhe as atividades. Enquanto o lazer te dá liberdade de escolha, a recreação é impulsionada por motivos físicos, psicológicos ou sociais.

Podemos dizer que quando há recreação estamos em lazer, uma vez que esta

contém tempo livre mais atividades. Mas o inverso não é verdade, ou seja, para que haja recreação é suficiente o lazer, mas para que haja lazer é necessário a recreação, embora isto não seja suficiente (SANTINI, 1993, p. 19).

Os benefícios desenvolvidos pelas atividades recreativas são: maior interação do indivíduo no seu meio social, a melhoria do nível intelectual, desenvolvimento de habilidades, entre outras. São esses os pontos importantes da recreação no desenvolvimento humano consciente do indivíduo.

A variabilidade das atividades recreativas pode ajudar a ampliar a mente em diversos tipos de conhecimento, além de ter funções de divertimento, recuperação psicossomática e crescimento positivo à personalidade, aprendendo a ter companheirismo e solidariedade, e também a tomar decisões individuais, dependendo da atividade.

A forma de lazer que as crianças estão vivendo, desde a atividade mais comum, como é o caso do esporte ou outras mais avançadas, por exemplo, o vídeo game e demais diversões tecnológicas, tem sido ponto de grandes discussões em vários setores da sociedade como a escola, família e outros. Isto tem levado a repensar quais atividades essas crianças devem fazer em seu tempo livre, ou até mesmo dentro da escola. Permitir ou não o uso de eletrônicos? Qual a importância do “brincar”?

O brincar tem um espaço importante na formação do homem. Como já foi dito, recreação é restauração, reanimação, renovação. No caso das crianças, a infância tornou-se pedagogizada. Ou seja, criar um novo homem. Fazer da brincadeira útil à educação foi um processo introduzido pelos filantropos em instituições educacionais com o intuito de tornar o espaço escolar prazeroso. Porém isso vem sendo ameaçado pelo avanço tecnológico, já que os jogos são na maioria individuais, dificultando assim a socialização.

Campos, Gonçalves e Vianna (1992) referem-se aos jogos da seguinte maneira:

O jogo. Atividade descompromissada, gratuita, disciplinada por regras e cujo resultado é incerto. Os jogos e competições de força ou habilidade surgem entre os mais diversos

povos, com grande regularidade. Estão presentes nas artes manuais, em cantos e danças, lendas e contos populares. E fazem parte de uma diversificada série de eventos associados ao sentimento de prazer (CAMPOS; GONÇALVES; VIANNA, 1998, p. 12).

Com isso esse objetivo o jogo visa colocar em prática o aprendizado obtido na sala de aula, disseminando este conhecimento adquirido.

Devido esta importância do brincar há o espaço brinquedoteca. Conforme Santini (1993, p. 25): “É um espaço criado com o objetivo de proporcionar condições favoráveis, para que a criança brinque. É um lugar onde tudo estimula a ludicidade.” Há vários tipos de brinquedotecas: pedagógica, escolar, de empréstimo de brinquedos, terapêutica, hospitalar, itinerante e outras, cada uma com objetivos específicos, mas sem desvincular do brincar.

Dentro desses espaços não pode faltar, é claro, o brinquedo e que é o estimulante visual de muitas brincadeiras, fazendo fluir o imaginário infantil. A ação brincadeira consiste no lúdico em ação. Mostra a criança concretizando as regras com os brinquedos.

O agente de recreação é também importante para o desenvolvimento das atividades. É a pessoa responsável pelo planejamento e implementação dos serviços destinados a oferecer a melhor exploração do tempo de lazer

O bom recreador é aquele que vive, na liderança, a condição de participante. Que sabe olhar o interesse de todos; que escuta o desejo comum; que procura, na medida do possível, aproximar-se de cada um, sem perder a noção de grupo. [...] Seu trabalho proporciona alegria e descontração e, na liderança de um grupo, você responde pelo melhor aproveitamento do tempo gasto em jogos e brincadeiras (CAMPOS; GONÇALVES; VIANNA, 1998 p. 48).

Por isso a necessidade de um profissional qualificado, que possua habilidades específicas e um bom planejamento para desenvolver atividades recreativas para diversos grupos de faixa etária e sexo diferente. Sem discriminação.

Considerações

No presente artigo procurou-se mostrar a relevância do lazer e da recreação no processo educativo dentro das escolas. Sendo direito de todo cidadão brasileiro a educação e o lazer, e dessa forma aliar os dois fatores para a construção de uma sociedade.

Além de resgatar as brincadeiras para o cotidiano nas salas de aula e para a vivência fora dela também. Sabemos dos benefícios que os jogos eletrônicos têm, porém deve haver um intermédio dessa atividade com brincadeiras lúdicas que ajudam no desenvolvimento social e mental da criança. O convívio com outras crianças é importante para a vida em sociedade que vos espera.

Dentro da educação infantil as brincadeiras são muito importantes, pois as crianças vão aprendendo vários conceitos que irão ser ensinados. Elas também aprendem melhor quando o professor faz jogos e brincadeiras lúdicas, onde necessitam diferenciar o concreto.

Ao brincar com os jogos a criança faz uma relação entre seus conhecimentos e o que está visualizando, assim ela é capaz de construir seu conhecimento e muitos deles são novos. Nas brincadeiras lúdicas as crianças desenvolvem várias aptidões entre elas estão às linguagens oral e escrita, pois a criança se relaciona com outras aonde vão aprendendo com a relação de troca estabelecida por elas.

Pelo exposto, é possível perceber que as atividades de lazer e recreação se tornaram ferramentas importantes para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças na educação infantil, onde se pode destacar que o lazer vem do latim *licere*, que significa “ser permitido”, ou seja, significa ser livre para fazer atividades, sem necessitar da permissão de alguém.

Além disso, o lazer está diretamente ligada à ideia de utilização do tempo livre, onde essa atividade deve produzir sensação de satisfação e/ou prazer, como ler um livro, ir ao cinema ou até mesmo descansar é lazer desde que isso satisfaça a pessoa, enquanto que a recreação é restauração, reanimação, renovação que ajuda na descontração das crianças, já o lúdico seria um suporte no processo pessoal e educativo das crianças, permitindo que elas

aprendam cada vez mais ao desenvolver atividades lúdicas.

Com isso é possível destacar que as atividades de lazer e recreação são de extrema importância para o desenvolvimento físico e pessoal, que acaba sendo desenvolvido com mais facilidade, com cautela e preocupação de acordo com as faixas etárias, agregando mais valor a essas atividades e ao profissional que as desenvolve.

Nesse processo de globalização, se fazem necessárias essas atividades e o lazer para descontração das pressões sofridas no dia a dia, as quais as crianças também acabam sofrendo e também para que elas não fiquem brincando somente com jogos eletrônicos, pois como geram prazer mais rápido acabam ficando viciadas a realizar somente essas atividades, por conta disso as atividades de lazer e recreação buscam o resgate dessas crianças e por consequência elas ainda ajudam direta ou indiretamente na aprendizagem.

Portanto, é na brincadeira e nas atividades de lazer que as crianças podem experimentar situações novas ou mesmo comum. Elas fazem delas um meio de comunicação, de prazer e de recreação. Por isso é necessário que haja uma capacidade de criar e aprender e por isso a brincadeira constitui um dos meios mais importantes que podem levar a crianças a um crescimento global



Módulo 05

Atividades Para Trabalhar Recreação e Jogos

Quebrar o Pote

1. Escolhe-se um voluntário a quem cabe quebrar um pote colocado a uns quatro ou cinco metros do grupo.
2. O voluntário observa a localização do pote, e a seguir seus olhos são vendados, e, com um porrete ou cabo de vassoura na mão, executa a tarefa de quebrar o pote.
3. Antes de dar início a brincadeira, o animador fará girar duas ou três vezes o voluntário sobre si próprio.
4. Terá três chances, caso não acertar o pote, prossegue-se a brincadeira com outro voluntário.

Caixinha de Surpresas

1. Prepare-se uma caixinha com tarefas engraçadas, fechando-a bem.
2. Colocam-se os participantes do grupo sentados em círculo.
3. A caixinha deverá circular de mão em mão até um sinal dado, ou ao som de uma música, que para subitamente.
4. Aquele que estiver com a caixinha no momento em que é dado o sinal, ou em que a música para, deverá tirar da caixinha uma papeleta e executar a tarefa prescrita.
5. A brincadeira continua enquanto houver papeletas na caixinha.

Escutar e Procurar

1. O animador espalha umas cinco ou dez pessoas pela sala.
2. A seguir venda os olhos de um voluntário, que deve conhecer os nomes das pessoas espalhadas pela sala.
3. Cabe ao voluntário, de olhos vendados, chamar pelo nome uma das pessoas da sala, e esta responderá.
4. A seguir o voluntário irá ao encontro da pessoa que atendeu a chamada, procurando localiza-la e toca-la.

5. Se após três chances não tiver encontrado a pessoa chamada, a brincadeira continua com outro voluntário.

Procurar o Porco

1. O animador desenha no quadro-negro ou numa cartolina um porco, ou gato ou vaca sem rabo.

2. A seguir chama um voluntário a quem venda os olhos, munindo-o com um recorte de papel, em forma de rabo.

3. A tarefa do voluntário consiste em colar o rabo, com os olhos vendados, no seu devido lugar.

4. Os participantes acompanham a brincadeira com a torcida.

Laranja no Pé

1. Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras.

2. Uma laranja é colocada sobre os pés (que se encontrarem unidos do primeiro elemento de cada ala).

3. Este procurará passar a laranja sem a deixar a cair para os pés do segundo elemento, e assim sucessivamente.

4. Se a laranja cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, o tempo que for preciso.

5. O grupo que conseguir terminar primeiro, será vencedor da brincadeira.

O Cego Jardineiro

1. Escolhe-se um voluntário a quem cabe contar, com os olhos vendados, o barbante no qual se encontra pendurada uma fruta (laranja, maçã, pêra...)

2. Após haver observado a localização da fruta, vendam-se os olhos do voluntário, e, munido com uma tesoura, cabe-lhe a tarefa de cortar o barbante, com a fruta.

3. Antes do início, o animador fará girar duas ou três vezes o voluntário sobre si mesmo.

4. Terá três chances, caso não conseguir cortar o barbante, prossegue a brincadeira com outro voluntário.

Procura-se um APITO

1. Pede-se um voluntário no grupo que deverá sair da sala enquanto a brincadeira é aplicada ao grupo.

2. Explica-se o grupo que:

A. o voluntário procurar que membro do grupo tem consigo o apito;

B. o apito ficará pendurado no pescoço do animador ou de um outro membro do grupo, porém nas costas;

C. o grupo ficará de pé, em círculo, e será chamado aquele voluntário para descobrir com quem está o apito;

D. o voluntário fica no meio do círculo, juntamente com aquele que está com o apito. O portador do apito movimentava-se frequentemente possibilitando ao outro membro apitar, sem despertar a atenção do voluntário.

3. A brincadeira termina quando for descoberto com quem está o apito.

Perguntas Indiscretas

1. Entrega-se uma folha a cada pessoa do grupo.

2. Cada um completa esta pergunta; “QUE VOCE FARIA SE”.

3. Em seguida, o animador recolhe as folhas e as distribui novamente sem saber para quem.

4. Cada um responde, no verso da folha, o que faria, trocando em seguida a sua folha com outro colega.

5. Um lê a pergunta que está em seu papel e o que está à direita lê a resposta do seu próprio papel, provocando coincidências.

6. A brincadeira continua assim sucessivamente até todos terem lido e respondido.

Os Quatros Cantos da Sala

1. Pede-se que duas pessoas voluntárias se retirem da sala enquanto é explicada a brincadeira.

2. O animador explica ao grupo:

A. Que é preciso encontrar uma figura imaginária para cada canto da sala;

B. A brincadeira será tanto mais divertida quanto mais engraçadas ou exóticas forem as figuras imaginárias para cada canto. Por exemplo: num canto da sala um grupo imagina que há soda caustica, num outro, um gambá, num outro, estrume de vaca, e num outro um escorpião;

C. Encarrega-se uma pessoa para anotar a figura imaginária em cada canto, e as respostas que serão dadas pelos voluntários, assim que retornarem a sala.

3. Chamam-se os voluntários a sala, e o animador lhes explicará que o grupo que o grupo se imaginou uma figura em cada canto da sala. Os voluntários são convidados, um a um, a dizer para o grupo o que fariam com cada figura imaginária, e a pessoa do grupo encarregada de anotar as respostas as registrará para serem lidas no final.

4. A brincadeira será tanto mais engraçada, quanto mais engraçadas forem as figuras imaginárias, levantadas pelo grupo. Assim, por exemplo, se alguém disser que dará de presente, ou para comer, umas figuras imaginárias acima, mais gargalhadas explodirão dentre o grupo.

O Lençol

1. Um voluntário do grupo é colocado no centro do círculo, coberto por um lençol. Convém ter um lençol de casal, para cobrir bem o elemento voluntário.

2. Assim que a pessoa estiver coberta, e sentada no chão, o animador dirá: “Você tem uma peça de roupa de mais tire-a”.

3. A pessoa, menos atenta, começa por tirar uma peça de sua roupa.

4. A peça da roupa tirada deve ser passada por baixo do lençol para o animador.

5. Assim que tiver passado a peça, o animador repete a ordem: “Você tem uma peça de roupa de mais tire-a.”.

6. A brincadeira continua enquanto a pessoa não se der conta de que a peça de roupa que é demais é o lençol.

7. Há pessoas que logo a partir da primeira ordem já retiram o lençol, e o jogo acaba.

Cruzado ou Descruzado

1. O grupo todo, disposto em forma circular, participa.
2. O animador apresenta dois objetos que se possam cruzar, dois lápis, por exemplo.
3. Os dois lápis serão passados ao primeiro vizinho.
4. A pessoa que passa o lápis deverá declarar “cruzado” ou então “descruzado” momento em que o animador julgará e dirá “certo” ou “errado”.
5. O truque está em que, enquanto em quem passa os lápis diz cruzado ou descruzado referindo-se aos lápis, o animador diz certo ou errado referindo-se à perna de quem passa, perna cruzada ou descruzada.
6. O brinquedo prossegue até todos descobrirem o truque.
7. Quem descobrir não divulgará sua descoberta, mas fará coro ao animador no julgamento “certo ou errado”.

Fui à Feira

1. Cada pessoa do grupo recebe um número.
2. O animador começa: “Fui à feira e comprei três dúzias de bananas” (ou qualquer coisa).
3. A pessoa com o número 3 deverá retrucar sem hesitação: “Três dúzias de bananas, não”. O animador: O que então? O número 3: “Oito rosas. O número oito repetirá a sequência com o número 3 e assim por diante”.
4. Quem se distrair ou quebrar a sequência, sai do brinquedo.

Jogo da Cadeira Vazia

1. O animador colocará tantas cadeiras quanto forem às pessoas que participam do brinquedo e mais uma cadeira.
2. Todos os presentes receberão um número.
3. A pessoa sentada à esquerda da cadeira vazia inicia, dizendo: “A cadeira da minha direita está vazia para o número tal”, e chama por um número que corresponde a uma pessoa presente.
4. A pessoa com o número que acaba de ser chamado levanta-se imediatamente e

vai sentar-se na cadeira vazia.

5. Ao levantar-se, a pessoa sentada à sua esquerda continua o brinquedo, dizendo: “A cadeira de minha direita está vazia para o número tal”, chamando outro número, podendo ser o número da pessoa que acaba de levantar-se.

6. O animador anota os nomes das pessoas distraídas ou que interrompem a continuidade do brinquedo.

7. Enquanto houver interesse prossegue o jogo.

8. Finalmente, o animador dirá os nomes das pessoas que estiverem distraídas, que deverão pagar uma prenda.

O Jogo da Verdade

1. O grupo é formado em círculo.

2. O animador solicita a presença de um voluntário no meio do círculo para responder às perguntas que lhes serão formuladas.

3. Cada um dos presentes tem direito a formular uma só pergunta sobre qualquer assunto.

4. Feito o rodízio, outra pessoa será interrogada e assim sucessivamente.

5. O brinquedo torna-se interessante somente quando o grupo já tem um grau adiantado de interação.

Rima

1. O animador começa dizendo uma palavra.

2. O seguinte deve dizer uma outra que rimem com a primeira.

3. E assim o farão os outros até que alguém errem ou emperre, perdendo sua vez no grupo. Por exemplo: Dinheiro-Marinheiro; vela-tela;

A Viagem

1. Organiza-se um círculo com cadeiras.

2. Os membros participantes ocupam os assentos e o animador permanece, de pé

no meio do círculo.

3.O animador explica que irá contar uma viagem de ônibus, e toda vez que disser “ônibus” todos deverão levantar-se, e rodopiar diante de sua própria cadeira, sentando-se imediatamente. E toda vez que, no decorrer da história da viagem, disser; “desastres” todos devem levantar-se e mudar de assento.

4.Ao dizer “desastre” o animador procura ocupar uma das cadeiras, e a pessoa que não conseguir assento deverá prosseguir a narração da viagem.

5.O brinquedo prossegue enquanto houver interesse.

Riso Solto

1.O animador com um objeto qualquer na mão instrui o grupo.

2.Vai atirar o objeto para o alto e, enquanto este não tocar o chão, todos deverão rir e fazer ruídos.

3.Quando o objeto atingir o chão, o riso deve estancar, ficando o grupo sobre o efeito da repressão do riso.

4.Quem explodir, pagará uma prenda, até haver poucos participantes.

Artista de Improviso

1.Compõe uma lista de tarefas ou encenações jocosas em número iguais ao número de participantes.

2.Cada qual pede um número (1,5,3,7,2, etc.).

3.O animador lê na lista a tarefa encomendada sobre aquele número, que deverá ser executada por quem sorteou o número.

4.A graça dependerá da composição da lista.

O Correto

1.Organiza-se um círculo com doze ou quinze cadeiras.

2.Uma vez ocupadas às cadeiras, o animador, de pé no centro do círculo, explica o funcionamento do brinquedo.

3. Todos os membros participantes receberão o nome de uma cidade.

4. Cada vez que o animador disser o nome de duas cidades, os ocupantes das cadeiras que correspondem as cidades mudam de assento, e nessa mudança o animador procura ocupar umas das cadeiras.

5. Toda vez que o animador disser: “As cartas se extraviaram” todos trocam de cadeira, e procuram sentar-se, e quem sobrar permanece no meio do círculo.

6. Quem ficar três vezes sem cadeira, é excluído do brinquedo, e o círculo diminuirá de uma cadeira, toda vez que sai um participante.

O Melhor Observador

1. Escolhe-se um indivíduo ou divide-se o grupo para adivinhar qual a modificação havida no outro, devendo por tanto se ausentar do local enquanto a modificação é feita.

2. Há um período de observação antes da saída durante a qual haverá a modificação e na volta um minuto para descobrir a modificação pelo menos em duas chances.

3. A modificação pode ser na posição dos indivíduos, nas vestes, nos sapatos, na fisionomia, em objetos, etc.

A Viagem da Titia

1. O animador começa: “Minha tia veio da América e trouxe um rádio”.

2. O seguinte diz: “Minha tia veio da América e trouxe um rádio e um livro”.

3. O seguinte diz: “Minha tia veio da América e trouxe um rádio, um livro e um cavalo”.

4. Assim sucessivamente, até que alguém esqueça ou altere a sequência, caso em que sairá do grupo.

Letra Fatal

1. O animador começa dizendo uma letra.

2. O seguinte acrescenta outra e assim sucessivamente.

3. Sai do grupo aquele que acrescentar uma letra formando uma palavra conhecida.

4. Por exemplo: a, m, i, z, a, d. a próxima letra formará palavra e, quem á acrescentar, perderá.

5. Qualquer um pode dizer “impugno” ao colega anterior quando achar que este, para fugir a letra fatal, acrescentar uma letra que não leva a nenhuma palavra.

6. O exercício continua enquanto houver interesse.

Viva Conforme a Música

1. Dispõe-se uma série de cadeiras em forma circular ou em fila.

2. O grupo ficará desfilando ao redor das cadeiras ao ritmo de música ou qualquer outra coisa.

3. Ao interromper-se a música todos tentarão pegar sua cadeira, sobrando sempre uma pessoa, pois há uma cadeira a menos.

4. Essa pessoa sai do grupo.

5. Retire-se também uma cadeira e o brinquedo continua até ser disputada a última cadeira.

Jogo das Perguntas

1. O animador distribui uma papeleta para todos os membros participantes.

2. A metade das pessoas devem formular qualquer tipo de pergunta na sua papeleta e a outra metade deverá responder qualquer tipo de pergunta.

3. A seguir o animador dará um número para cada membro que formulou a pergunta e outro número correspondente para cada membro que formulou a resposta.

4. Inicia-se a leitura das perguntas: quem tiver o número 1, das perguntas, lerá sua pergunta e quem tiver o número 1 das respostas, lerá sua resposta.

5. O brinquedo prossegue até que todos tenham formulado sua pergunta e recebido sua resposta.

Resposta Socrática

1 – O animador aborda uma pessoa do grupo e pede-lhe que responda as perguntas

com palavras que comessem com qualquer letra a ser indicada pelo animador.

2 – João: resposta com a letra R:

3 – Seu nome? Ricardo.

Profissão: Radialista.

Donde vêm? Rio.

Para onde vai? Ribeirão.

4 – Qualquer Hesitação na resposta (que deve ser espontânea) ou resposta errada exclui o indivíduo do grupo.

Feitiço Contra o Feiticeiro

1. Cada participante recebe uma papeleta,
2. A pedido do animador, todos escreverão uma atividade que gostariam fossem feitas por um dos participantes do grupo. A papeleta é assinada.
3. As papeletas, depois de preenchidas, são recolhidas pelo animador.
4. Por determinação do animador, o assinante da papeleta irá executar a atividade.
5. O brinquedo termina assim que todos tiverem feito as atividades.

Frio ou Quente

1. O animador solicita para alguém se ausentar da sala.
2. Oculta-se um objeto qualquer a ser depois descoberto por quem esteve ausente.
3. Quem está procurando, orienta-se, perguntando ao grupo: QUENTE? (estou me aproximando) e o grupo responde QUENTE se dele aproxima e responde: FRIO se dele afasta.
4. Há um número determinado de chances ou perguntas de orientação.
5. Só pode fazer seis perguntas e se não tiver descoberto o objeto, pagará uma prenda ou sairá do brinquedo.
6. meio de orientação para quem procura, pode-se usar uma canção que o grupo todo conheça (atirei um pau no gato); cantando forte se ele se encaminha para o objeto e menos forte se for afastando do objeto até o objeto ser encontrado.

Matei um Porco

- 1.O animador diz ter matado um porco e está vendendo. Pergunta a cada um dos presentes que parte vai comprar (orelha, rabo, coração, pata, rim e etc.) até todos terem comprado.
- 2.O animador vai fazendo uma série de perguntas a cada um sucessivamente.
- 3.A cada pergunta o interrogado deverá repetir a parte por ele comprada. Por exemplo: Sr.Luís comprou a pata do porco, a qualquer pergunta ele deverá responder pata (Seu nome? – Pata).
- 4.No pedido casamento o que foi que você pediu para sua noiva? _ Pata. E assim por diante.
- 5.O interrogado que rir sai do grupo ou pagará uma prenda.

Conquiste o seu Lugar

- 1.Dispõe-se o grupo sentado em forma circular.
- 2.O animador está no centro e diz ao grupo: A relatividade da História, das posições sociais, da sorte, e da fortuna, tudo exige o espírito esportivo, aceitação humilde confiança em si. Quando a roda do destino e suas reviravoltas desalojarem você, não perca tempo com queixumes. Procure um novo lugar, apanhe a primeira oportunidade e esteja pronto para outro.
- 3.Para ensaiar isso, é preciso que quando eu der uma ordem as pessoas atingidas troquem de lugar, sendo que alguém sobrar, pois eu tomarei um lugar para mim.
- 4.Atenção: “troquem de lugar quem estiver com os óculos”.
- 5.O que ficar sem cadeira ocupará o centro da sala e dará uma ordem de trocar de lugar, assim sucessivamente.
- 6.Se alguém trocar de lugar sem que a ordem lhe diga respeito, saíra do grupo e será retirada uma cadeira.
- 7.A graça consiste no tipo de ordem dada, por exemplo: troque de lugar quem não é homem; troque de lugar quem não é bonito; troque de lugar quem não tem dente, etc. De acordo com a criatividade de cada um.
- 8.O brinquedo continua enquanto houver interesse ou participantes.

O Jogo do Embrulho

1. Todos os participantes encontram-se sentados em forma circular.
2. O animador entrega um embrulho a um dos participantes que deverá passar para frente, ao som de uma música.
3. No momento em que a música fizer uma parada, quem estiver com o embrulho deverá começar a abri-lo.
4. Logo a seguir, a música recomeça, e o embrulho continuará circulando.
5. Toda vez que a música parar, quem estiver com o embrulho continuará a abri-lo.
6. O exercício continua obedecendo a mesma técnica, até o final.
7. O último a desembulhá-lo fará com a prenda que estiver no pacote.

Maria Ordena

1. Todos de pé, formando um círculo.
2. Sempre que o animador expressar uma ordem, dizendo antes ou depois da mesma “Maria ordena”, todos os participantes deverão realizar a tarefa.
3. Se o animador mandar fazer alguma coisa sem dizer também “Maria ordena”, ninguém deve atender. Caso isto aconteça, o que o fizer, sairá da brincadeira.

A Brincadeira dos Animais

1. Todos os participantes de pé ou sentados, formando um círculo.
2. O animador explica que dirá no ouvido de cada um o nome de um animal, e ao sinal dado todos deverão imitar o grito do animal que lhe coube imitar.
3. A seguir, soprará no ouvido de cada participante o nome de um animal. (Na verdade, o animador dirá no ouvido de cada um para ficar quieto, menos no ouvido de um dos membros, talvez o mais esportivo ou gaiato, ele pede para imitar um galo ou um bode).
4. Uma vez que tiver passado a falar no ouvido de todos, o animador dirá que cada qual procurará imitar com toda a força o grito do animal que lhe coube.
5. E dirá: “atenção, um, dois, e já...!”

Briga de Galo

1. Pedir ao grupo dois voluntários para a brincadeira.
2. Colocar nas costas de um deles um papel com a palavra “briga”, e nas do outro um papel com a palavra, ou melhor, a expressão “de galo” (sem que eles saibam o que está escrito nas costas um do outro).
3. Eles deverão esforçar-se para descobrir o que está escrito nas costas do companheiro, sem deixar que este veja o que está escrito em suas costas e sem utilizar as mãos que deverão estar cruzadas para trás. Observa-se que os efeitos são idênticos a uma briga de galo.

A Cruz e o Circulo

1. Um cego sentado sobre uma cadeira levanta-se e dá três passos e desenha três círculos a giz, no chão.
2. Retorna para o assento, e levanta-se, a seguir, e volta a dar os três passos para desenhando uma cruz em cada círculo.
3. A tarefa se repete com outros participantes, e será vencedor aquele que conseguir desenhando uma cruz em cada círculo, ou aquele que executar a tarefa mais próxima dos três círculos.

Enfiar a Linha

1. O animador forma dois subgrupos de participantes.
2. A primeira pessoa de cada subgrupo recebe uma agulha e uma linha.
3. A um sinal dado pelo animador, cada qual procura enfiar a linha na agulha, passando para o vizinho, a quem cabe tirar a linha da agulha, levantando bem alto a agulha e a linha, e passar para o vizinho a quem cabe enfiar a linha novamente, e assim por diante.
4. Será vencedor o subgrupo que terminar que terminar primeiro sua tarefa de enfiar ou desenfiar a linha na agulha.

5.

Minha Mala

1. Todos sentados em círculo.
2. Um começa: 'Eu levo na minha viagem uma mala “.
3. O seguinte diz “Eu levo na minha viagem uma mala, um paletó”.
4. Um terceiro diz “Eu levo na minha viagem uma mala, um paletó e um guarda-chuva”.
5. E a brincadeira continua, repetindo o seguinte o que já foi dito pelos anteriores, e acrescentando mais um objeto.
6. Quem esquecer a ordem dos objetos torna-se “dorminhoco”; dirá “dorminhoco” e prossegue.....
7. A brincadeira continua enquanto persistir motivação.

A Casa do Homem de Madeira

1. Todos os participantes estão sentados em círculo.
2. Por indicação do animador, seguindo a ordem circular, o primeiro diz: “Esta é a casa do homem de madeira”.
3. O seguinte diz: “Esta é a porta da casa do homem de madeira”.
4. Um terceiro diz: “Esta é a fechadura da porta da casa do homem de madeira”.
5. Um quarto continua acrescentando no início, e repetem o que os outros já disseram.
6. A brincadeira continua enquanto houver motivação.

O Inverso

1. Os participantes da brincadeira encontram-se em pé, e o animador no centro do círculo.
2. O animador se dirige para alguém do círculo e diz, por exemplo: “É o meu braço?”, e aponta para o nariz.
3. A pessoa indagada responderá o inverso, isto é, dirá: “Este é o nariz”, e aponta para o braço.
4. Quem se enganar fará a vez do animador, no centro do círculo.
5. A brincadeira continua enquanto houver motivação.

Na África

1. O animador encontra-se no centro do círculo, e começa a contar uma história.
2. Toda vez que disser, no desenrolar da história, a expressão “na África”, todos se levantam, e imitam os gestos feitos pelo animador (este, por sua vez, fará alguns gestos com os braços, mãos ou pés, além de se levantar do assento).
3. Se no decorrer da história o animador só se levantar, e não disser a expressão: “na África”, ninguém pode se levantar, quem o fizer, sai da brincadeira.
4. E a história continua, assim como a brincadeira, até que perde a motivação.

Pôr Ovos

1. Todos os participantes sentam-se num círculo e o animador enumera-os, com os números 1 e 2, alternadamente.
2. Os números “1” são as galinhas “2” os galos.
3. As galinhas dizem “gluck”, e os galos “gack”.
4. Quando o animador disser “gluck”, todas as galinhas se levantem e se sentem imediatamente.
5. Aos poucos o animador acelere as ordens, e de repente só chama as “galinhas” e logo após só os “galos”.
6. O animador deve ficar atento para que só levantem após a chamada.

Em Nossa Casa

1. O animador, no centro do círculo, dá a ordem que todos procurem imitar.
2. Só serão imitadas as ordens que comessem com a expressão: “Em nossa casa”
3. Assim, por exemplo, o animador diz: “Em nossa casa todos põe a mão na cabeça”. Neste caso, todos imitarão o animador. Se, porém, disser: “Todos andam pela casa”, ninguém imitará, porque não disse: “Em nossa casa”.
4. O animador começa dando ordens, inicialmente falando devagar e aos poucos acelera as ordens.
5. Quem se enganar sai da brincadeira.

O Trem

1. Forma-se um vagão de cadeiras, duas a duas, e os participantes todos sentados.
2. O animador permanece de pé, em frente a turma, e contará uma história imaginária que tenha sequência, na qual deverá aparecer a palavra: “trem”.
3. Sempre que esta palavra “Trem” for pronunciada, todos deverão levantar-se e trocar de lugar. O animador procura sentar-se igualmente.
4. O que ficar sem lugar, assume o papel de continuador da história.

Letras Vivas

1. O animador forma dois subgrupos. Cada subgrupo recebe as mesmas letras colocadas nas costas de cada participante.
2. Com as letras é possível formar a mesma palavra, ou seja, cada grupo deve formar a mesma palavra com as letras colocadas nas costas de seus membros.
3. Assim, por exemplo, a palavra “Laranja”. Uma vez colocada nas costas, todos, sob o comando do animador, deverão procurar formar a palavra: “Laranja”.
4. Será vencedor o subgrupo que pôr primeiro formar a palavra “Laranja”.

Sempre o Número

1. O animador afirma que, com qualquer cálculo, sempre sairá o número 37
2. A seguir pede a um voluntário que pense um número qualquer.
3. Pensando este número, é preciso que seja multiplicado por 2.
4. Depois de multiplicado por 2, deverá soma-lo com 74.
5. O resultado da soma, a seguir, deverá ser dividido por 2.
6. E finalmente subtrair o número pensado no início, do resultado da divisão anterior.

Formação de uma Palavra

1. Um dos participantes diz uma letra do alfabeto.
2. Um segundo, diz outra letra, e assim por diante.
3. As letras devem formar uma palavra que tem sentido.
4. Quem colocar uma letra com a qual não é possível formar uma palavra que tenha sentido, sai do jogo.



Módulo 06

Artes, o Processo de Aprendizagem e a Educação

Arte no Ensino Fundamental

Autora: Jusamara Souza

A importância da Arte na escola

Para se entender o ensino de Arte na escola, é necessário refletir sobre a tarefa da arte na sociedade contemporânea. Em que sociedade vivemos? Que conceitos de arte sobrevivem? Quais são as definições atuais de arte? Quando falamos de arte e sociedade, sobre qual concepção de arte e de sociedade falamos? Existe uma arte específica para uma determinada cultura? Ou para uma determinada classe social? A tradicional divisão entre arte popular e arte erudita ainda corresponderia à realidade? O que seria arte erudita? Ou o que seria uma arte popular? A arte popular não é para ser levada a sério? Serviria apenas para distrair o leitor/consumidor/ouvinte? Onde se estabelece o limite entre arte e não arte?

Algumas definições de arte

As definições mais conhecidas de arte, segundo Luigi Pareyson, poderiam ser reduzidas a três: a arte concebida como um fazer, como um conhecer e como um exprimir. O autor adverte, porém, que “estas diversas concepções ora se contrapõem e se excluem umas às outras, ora, pelo contrário, aliam-se e se combinam de várias maneiras” (apud FERRAZ; FUSARI, 2009, p. 102).

Na concepção de arte como fazer, destaca-se o seu “aspecto executivo, fabril, manual”, ou seja, arte como técnica, predominante na Antiguidade, quando, praticamente, não havia “distinção entre a arte propriamente dita e o ofício ou a técnica do artesão” (ibid.).

A segunda concepção, que interpreta a arte “como conhecimento, visão,

contemplação”, entende-a “ora como a forma suprema, ora com a forma ínfima do conhecimento, mas, em todo caso, como visão da realidade: ou da realidade sensível na sua plena evidência, ou de uma realidade metafísica superior e mais verdadeira, ou de uma realidade espiritual mais íntima, profunda e emblemática”.

Segundo Pareyson, “o fato de se haver acentuado o caráter cognoscitivo e visivo, contemplativo e teórico da arte contribuiu para colocar em segundo plano seu aspecto mais essencial e fundamental que é o executivo e realizador, com grave prejuízo para a teoria e prática da arte” (apud Ferraz; Fusari, 2009, p. 104).

Já a terceira concepção de arte, advinda do Romantismo, considera que “a beleza da arte” consiste “não na adequação a um modelo ou a um cânone externo de beleza, mas na beleza da expressão, isto é, na íntima coerência das figuras artísticas com o sentimento que as anima e suscita” (ibid., p. 102).

No decorrer do tempo, as concepções de arte como expressão se multiplicaram e se aprimoraram. Nas concepções atuais de arte, estão presentes as contribuições da Filosofia, da Sociologia e da Antropologia para o deslocamento do foco das teorias estéticas não mais sobre a obra de arte, mas sobre as relações que as pessoas criam com os objetos e produções artísticas.

Considerando a arte como um produto e construção sociocultural, Pareyson destaca

(...) a arte não é somente executar, produzir, realizar e o simples ‘fazer’ não basta para definir sua essência. A arte é também uma invenção. Ela não é execução de qualquer coisa já ideada, realização de um projeto, produção segundo regras dadas ou predispostas. Ela é um tal fazer, que enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer.

A arte é uma atividade na qual execução e invenção procedem *pari passu*, simultâneas e inseparáveis, na qual o incremento de realidade é constituição de um valor

original. Nela concebe-se executando, projeta-se fazendo, encontra-se a regra operando, já que a obra existe só quando é acabada, nem é pensável projetá-la antes de fazê-la e, só escrevendo ou pintando, ou contando é que ela é encontrada e é concebida e é inventada (PAREYSON apud FERRAZ; FUSARI, 2009, p. 105).

Se arte é invenção, para Ferraz e Fusari (2009), ela é também “produção, trabalho e construção” já que a arte inclui “o artista, a obra de arte, os difusores comunicacionais e o público” (p. 56). Segundo as autoras, a concepção de arte está diretamente relacionada “com o ato de criação da obra de arte, desde as primeiras elaborações de formalização dessas obras até em seu contato com o público” (p. 56).

Uma obra de arte é feita para ser vista, consumida, difundida no mundo cultural e num determinado contexto histórico-social. Por essa razão, a obra artística só se completa “com a participação do espectador”, que recria “novas dimensões dessa obra a partir do seu grau de compreensão da linguagem, do conteúdo e da expressão do artista” (FERRAZ; FUSARI, 2009, p.56).

O principal sentido da obra de arte estaria, portanto, na “sua capacidade de intervir no processo histórico da sociedade e da própria arte e, ao mesmo tempo, ser por ele determinado, explicitando, assim, a dialética de sua relação com o mundo” (FERRAZ; FUSARI, 2009, p. 107).

Funções sociais da arte

A arte hoje tem muitas definições. Ela não é mais vista no sentido clássico da arte do belo (SCHOPENHAUER), mas é também considerada em suas funções sociais. Para que serve a arte? Que funções se colocam para a arte na sociedade em que vivemos? A arte teria uma tarefa que iria além de ela ser ela mesma? Seguiria ela o mesmo princípio proposto por Gertrude Stein, “a rose is a rose is a rose” poder-se-ia se dizer: arte é arte é arte e nada mais?

Como lembram Ferraz e Fusari (2009, p. 101), “a arte está intimamente vinculada ao seu tempo, não podemos dizer que ela se esgote em um único sentido ou função. É por isso

que, ao buscarmos definições para as artes, podemos esbarrar em conceitos até contraditórios e que foram incorporados pela cultura”. Ao procurar definir o conceito de música, por exemplo, Bohlman escreve:

Música pode ser o que pensamos que seja: ou pode não ser. Música pode ser sentimento, sensação, sensualidade, mas também pode não ter nada a ver com emoção ou sensação física. Música pode ser aquilo para o qual alguns dançam ou fazem amor: mas, tal não é necessariamente o caso. Em algumas culturas há categorias complexas para pensar sobre música, em outras, parece nem haver a necessidade de especular sobre música, contemplando-a (BOHLMAN, 1999, p. 17).

O que se espera da música hoje? O que milhares de pessoas esperam é poder relaxar, buscar o prazer, ou mesmo utilizá-la com fins terapêuticos. Música, nessa direção, tem o efeito de uma droga leve: ela ajuda a sair de um momento ruim, dá um consolo fugitivo, por permitir que se saia de si mesmo por um momento, como acontece nas festas raves ou na trance-music.

Na necessidade da arte ou, entre os objetivos da arte colocados por Platão (político- ideológico) a Stockhausen (espiritual-terapêutico), existe, portanto, um amplo leque de possibilidades no qual a sociedade utilizou e utiliza a arte para diversos fins, inclusive os não artísticos. Assim, as artes também se tornam um campo vasto de produções.

Objetivos do ensino de Arte

Pensar sobre os sentidos e funções da arte conduz necessariamente ao conhecimento do próprio processo artístico, que, como mencionado, inclui produtores / artistas / autores, as obras/produtos artísticos, as formas de comunicação / distribuição / difusão e suas relações com o público/plateia/apreciadores (FERRAZ; FUSARI, 2009, p. 57).

A disciplina Arte deve garantir que os alunos vivenciem e compreendam aspectos técnicos, criativos e simbólicos em música, artes visuais, teatro, dança e suas interconexões. Para tal é necessário um trabalho organizado, consistente, por meio de atividades artísticas

relacionadas com as experiências e necessidades da sociedade em que os alunos vivem.

A arte pode favorecer a formação da identidade e de uma nova cidadania de crianças e jovens que se educam nas escolas, contribuindo para a aquisição de competências culturais e sociais no mundo no qual estão inseridos. O objetivo a que se propõe o ensino de Arte, em toda a sua especificidade prevista na forma de lei, é essencial para a construção da cidadania.

O ensino de Arte trata de relacionar sentimentos, trabalhar aspectos psicomotores e cognitivos, planejar e implementar projetos criativos e se engajar emocionalmente neles, num permanente processo reflexivo.

Talvez mais que em outras disciplinas, no ensino de Arte, os alunos são obrigados a entrar em contato consigo mesmos, quando, por exemplo, criam uma coreografia, realizam um jogo teatral, interpretam uma música ou apreciam um quadro. Isso não é nada menos do que formar a sua própria imagem de mundo, compreender a realidade.

Revelar o potencial criativo para o desenvolvimento como ser humano, ampliar a capacidade de julgar e agir, ter responsabilidade, tolerância, consciência dos valores são alguns dos outros objetivos dessa disciplina.

Diante da complexidade presente nas escolas, como problemas de violência, dificuldades de concentração e interesse dos alunos pelas aulas, as tarefas dos professores de Arte parecem crescer nesse espaço.

Efetivamente, a arte pode ajudar nas diversas formas de trabalhos coletivos por meio dos quais os alunos, em grupos ou em equipes, podem definir eles mesmos objetivos e, depois, chegar a resultados que foram trabalhados em conjunto.

As competências de trabalhar em equipe, assumindo partes de tarefas independentes como a experiência de grupos vocais e instrumentais ou grupos teatrais e de dança, são competências que estão relacionadas com a metodologia de trabalho na área de

Arte. Mas a arte permite também um trabalho individual que discute a tolerância, o exercício para com o outro. Esse trabalho pode promover a autoconfiança e a coragem de se mostrar. Geralmente, essas competências são ignoradas na escola, aparecendo em momentos pontuais e como decoração do ambiente.

O campo das artes é visto como um campo teórico-prático. Ao invés de consumir grandes quantidades de conhecimento escolar, que será esquecido logo após as provas, o ensino de Arte reivindica para si, através de um trabalho prático, orientado para a ação, ancorar o conhecimento sensorial que envolve todos os sentidos: visão, tato, olfato, audição, gustação.

Onde o ensino tradicional promove o pensamento linear, causal, a arte oferece o pensamento em rede, discursivo e trabalha com a inteligência emocional. A tentativa é a de superar um discurso modernista em que razão/sentimento, corpo/alma são tratados de uma forma dicotômica.

Em resumo, o campo das artes oferece aos alunos oportunidades de realmente aprenderem para a vida. Isso ocorre porque o ensino de Arte oferece um espaço de experiência. Quem é artisticamente criativo pratica o exercício da livre escolha. Aqueles que constroem modelos aprendem a redesenhar o futuro, procuram novas soluções, exercitam suas faculdades críticas na leitura de mundo.

Vale ressaltar que essas competências deveriam estar no foco de toda a escola e não apenas no ensino de Arte e seus métodos, pois, caso contrário, o ensino de Arte pode se tornar uma ilha criativa no conjunto de disciplinas escolares, deixando pouco espaço para uma aprendizagem orientada para a ação e para a compreensão por meio dos sentidos, uma aprendizagem vivencial. Aprender, nesse caso, significa sempre vincular questões de interesse da área com o interesse dos alunos.

Questões básicas para o ensino de Arte

Qual tem sido a realidade das escolas no ensino de Arte? Com a aprovação da Lei 9394/96, várias práticas de ensino de Arte foram adotadas. Levando em conta os poucos

profissionais com habilitação na área, a pouca formação específica dos professores regentes de classe, o pouco interesse e conhecimento das escolas, bem como os escassos recursos para a área, muitos professores ainda têm dificuldades em operacionalizar os objetivos propostos nos documentos curriculares sugeridos pelo MEC.

Considerando que o tempo escolar e o tempo de aula são limitados e que existem saberes mais ou menos importantes, a tarefa da didática e da organização de diretrizes curriculares é responder ao que deve e pode ser ensinado, isto é, que situações e problemas crianças e adolescentes vão confrontar.

Os conteúdos de Arte nos Parâmetros Curriculares do Ensino Fundamental são propostos com base em três eixos norteadores: apreciação, produção e reflexão. Os eixos são diferenciados, apoiados nos objetivos de compreender como a arte é constituída, criar e inventar novas realidades e pensar a produção artística presente na realidade.

Em relação ao primeiro objetivo, trata-se de compreender qual realidade construímos com o mundo estético, quais influências tem a arte na nossa visão pessoal e social de mundo, como fazemos nossas experiências nas artes e quais conhecimentos adquirimos.

Para tal, o eixo inclui as questões da percepção, da cultura, da semiótica, das condições formais e estruturais dos diferentes meios de comunicação, da interpretação de imagens e obras de arte, das análises críticas de textos teatrais.

Em relação ao objetivo de criar e inventar, trata-se de oferecer métodos, técnicas e estratégias para a formação e a criação de ambientes estéticos, de experiências perceptivas, ou seja, imagens, objetos, músicas, peças e jogos teatrais que podem ser produzidos. Visam ao desenvolvimento da criatividade. O objetivo de pensar as produções artísticas existentes diz respeito à compreensão de como determinados meios foram utilizados e que formas de arte estão disponíveis no acervo cultural da humanidade, que influenciaram e influenciam o mundo.

Essa organização mostra que as aulas de Arte não se resumem a pintar um quadro ou cantar uma “musiquinha”. Projetos envolvendo arte e mídias, história da arte, elaboração

de roteiros para filmes e outros campos interdisciplinares são considerados. De uma forma sucinta, os documentos apresentam alguns exemplos de conteúdos que podem ser trabalhados indicando como as intersecções entre eles podem ser feitas.

Se de um lado esses parâmetros consolidaram, no país, a transição dos currículos produzidos durante o regime militar para currículos mais democráticos, por outro, as novas direções propostas tiveram algumas dificuldades na implantação de estruturas do sistema escolar.

Em geral, quem quer realmente fazer um bom trabalho em Arte nas escolas não consegue fazê-lo sem uma boa dose de dedicação e de engajamento pessoal. Isso pode ser traduzido em inúmeras horas extras, em trabalho noturno e em finais de semana.

Professores de Arte concordam que todas as séries do Ensino Fundamental deveriam ter como requisito mínimo duas horas por semana de aulas de Arte. Na prática, ainda são poucas as escolas públicas que conseguem manter um oferecimento regular e qualificado na área de Artes.

A diminuição da carga horária das aulas de arte e a dificuldade dos professores em manter a disciplina como parte integrante do currículo contrastam com as tarefas cada vez mais abrangentes com que eles se defrontam em decorrência da ampliação do conceito de arte.

Hoje sabemos que devemos entender arte como um fenômeno social e em sua diversidade de manifestações. O fenômeno da hibridização cultural (GARCIA CANCLINI, 2000) se faz presente também no campo das artes, e é preciso trazer essa questão quando se fala na permanência e na perpetuação de determinados repertórios.

A chamada música clássica seria, por exemplo, uma das músicas disponíveis no acervo cultural da humanidade. Precisamos formar plateias para as diversas músicas entendendo que o trânsito entre elas está cada vez mais fluente.

A variedade de possibilidades de conteúdos que o ensino de Arte oferece reflete-se

também nos métodos que podem ser aplicados. Entre eles Arte-educação; Ensinando através da arte; A experiência estética cotidiana; História da arte ou Multiculturalidade.

Diferentes posições didáticas e métodos

Quando, nos anos 70 do século XX, a área de Arte foi agrupada sob o conceito unificador da “educação artística”, ocorreu a polarização do campo das artes em torno dos conceitos de Arte-Educação e A educação através da arte. A questão era se o ensino de Arte deveria orientar-se por uma visão mais tecnicista, ou mais amplamente no processo, uma visão mais idealista, “direcionado para uma relação subjetiva com o mundo” (FERRAZ; FUSARI, 2009, p. 19).

Os conceitos de arte-educação e educação através da arte contrapunham-se à orientação da educação artística que reduzia a disciplina Artes a uma pulverização de técnicas e “produtos artísticos” que empobreciam o sentido do ensino de Arte. Isso ocorreu porque a concepção de educação artística não conseguia aprofundar o conhecimento específico de cada arte, suas histórias, epistemologias e linguagens.

Já o movimento da arte-educação buscava novas metodologias de ensino e aprendizagem de Arte nas escolas, revalorizando o professor da área, discutindo e propondo o redimensionamento de seu trabalho, “conscientizando-o da importância de sua ação profissional e política na sociedade”, o que contribuiu muito para garantir a presença da Arte na LDB de 1996 (ibid.).

Em concepções mais recentes, a arte-educação vem focando o trabalho na “mediação entre arte e público” (BARBOSA; COUTINHO, 2009, p. 7). Para Barbosa (2009,

p. 21), “a arte tem enorme importância na mediação entre os seres humanos e o mundo, apontando um papel de destaque para a arte/educação: ser a mediação entre arte e o público”.

Atualmente, diferentes abordagens metodológicas são discutidas na área de Arte.

Pode-se dizer que houve, ao lado dessas orientações, uma evolução das concepções ao incluir os meios de comunicação e a abertura para todas as imagens. Dada a crescente presença de imagem da mídia, a partir de meados da década de 1990, os arte-educadores tornaram-se os “especialistas” em imagem. A ideia é a de que “a educação não é nada sem imagens”.

Essa concepção refere-se, principalmente, à «alfabetização visual» ou «competência de leitura de imagens». Aqui a referência é claramente a arte, que se caracteriza por desafiar material, propor métodos construtivos e desconstrutivos que provoquem um pensamento não convencional.

A aquisição do conhecimento por crianças e jovens, bem como seu próprio desenvolvimento, foram, sem dúvida, grandemente influenciados pelo uso da imagem. O objetivo era compreender processos de interpretação e leitura de imagens do dia a dia, “fomentando diálogos sobre os sentidos da arte em nossa vida” (AZEVEDO, 2009, p. 337).

No campo das artes plásticas, a educação estética passou a ser destinada para uma “alfabetização visual”, visando à promoção de competências de leituras de imagens em contextos interculturais.

Nessa direção, a aprendizagem artística passou a ser um elemento indispensável na educação geral, considerada uma das competências básicas ao lado do letramento e da alfabetização numérica, porque as informações e a comunicação na sociedade contemporânea utilizam não somente a escrita, mas também múltiplos meios visuais, sonoros, mímicos e midiáticos.

Essa concepção é ampliada especialmente pela necessidade da arte como recurso nas disciplinas escolares, como na História (com o uso de imagens e iconografia) e na Geografia (interpretação de letras de músicas). Nesse caso, as artes são utilizadas como recurso. Aqui se deve lembrar o papel especial e a responsabilidade da disciplina Arte, especialmente das artes visuais, que têm a imagem como objeto. O risco poderia ser de que professores e alunos não reconhecessem a distância imanente entre arte e não arte.

Uma atividade proposta por Hernández (2007) em seu livro *Catadores da cultura visual: proposta para uma nova narrativa educacional* é a utilização de imagens presentes em histórias em quadrinhos, em charges, em material publicitário e na televisão para uma alfabetização visual crítica.

Utilizando imagens presentes na cultura contemporânea, os alunos devem analisar, interpretar, avaliar e criar com base na experiência crítica reflexiva “textos” visuais (p. 52). Uma possibilidade descrita é o uso de charges políticas criadas com base no ataque terrorista de 11 de setembro¹ e suas interpretações² como material de reflexão.

Outra possibilidade seria debater esse tema, comparando imagens do ataque disponíveis na Internet (Figura 1) com imagens tradicionais do mundo da arte (Figura 2). Como essas imagens dialogam e convivem? Como elas podem ampliar seus significados? Que diferenças e correlações existem entre as imagens?



Ver exemplo disponível em: <http://www.ivancabral.com/2008/09/11-de-setembro.html>

Ver exemplos disponíveis em <http://www.klepsidra.net/klepsidra10/terrorismo12.html>

Esses exercícios, denominados por Hernández (2007) práticas intertextuais, permitem analisar as conexões entre o mundo da arte e a cultura popular, como ocorreu na apropriação do quadro A Última Ceia de Leonardo da Vinci feita por um anúncio publicitário (p. 53). Além disso, tais experiências permitem aos alunos transitar do conhecido para o desconhecido e facilitam a compreensão de “como as imagens influenciam em seus pensamentos e em suas ações e sentimentos, bem como a refletir sobre suas identidades e contextos sócio-históricos” (HERNÁNDEZ, 2007, p. 25).

Biografia e subjetividade

Uma das temáticas desenvolvidas há alguns anos no ensino de Arte são os conceitos que a história de vida e a investigação subjetiva estética trazem para a educação estética. Acredita-se que existe um número significativo de pontos de contatos biográficos no centro das práticas e recepção artística. Assim, são trazidas questões como narrativas, biografias e entrevistas com músicos e artistas. O conceito ampliado de arte faz também que o objeto e a biografia se relacionem, constituindo a chamada arte-biográfica.

Biografia significa, neste contexto, substancialmente mais do que a reconstrução, o diário ou a documentação de currículos de produções artísticas. Biografia deve ser entendida como um processo de estratificação ao longo da vida e de circulação das experiências estéticas. Ela inclui uma análise autor referencial de histórias de vida de outros, trazendo, inclusive, questões históricas.

Assim, para o ensino de Arte, cada aluno é relevante e, por isso, sua história estética, por exemplo, sua biografia musical ou sua trilha sonora de vida, deve ser examinada e investigada. Essa investigação estética não pode ter êxito sem uma conexão com a biografia de cada um dos alunos que são esteticamente ativos: nas camisetas que vestem, nas danças que inventam e reproduzem, nas músicas que ouvem, nas imagens que colam nas paredes de seus quartos.

Não é, portanto, apenas na aula de Arte, em que geralmente cumprem as tarefas – a maioria certamente planejada com objetivos educacionais corretos pelos professores – que os alunos fazem suas experiências estéticas. A aula de Arte inclui a tarefa de uma investigação estética própria, que não é compatível com os currículos “burocráticos”. Nessa linha, as aulas de Arte têm uma conformidade com a tendência de uma educação que considera a subjetividade processos semelhantes são encontrados na arte contemporânea, isto é, trabalhos artísticos que estão ancorados biograficamente no artista.

O posicionamento das referências estético-biográficas (ou da biografia) como orientação nas aulas de Arte da escola é legitimada pelas metodologias que identificam tendências que afetam as obras de arte e, até mesmo, nossas próprias vidas, como gosto e preferências artísticas.

Na discussão sobre arte contemporânea, muitos autores têm destacado a importância da autobiografia para uma maior compreensão da produção artística. Para Fornaciari (2009) “a dinâmica presente nos trabalhos contemporâneos de tendência autobiográfica tem a capacidade de se tornar um dispositivo de construção da memória coletiva, sem, no entanto, anular a identidade do artista.” Ou seja, a obra iria além dos elementos pessoais do autor, “revelando um sentido expandido da obra”. Logo, para a autora, “as obras autobiográficas podem ser entendidas como formas alternativas de produção de contextos históricos, sendo um dos modos como criamos a nossa memória cultural coletiva”.

Fornaciari (2009) apresenta exemplos que podem ser bastante ilustrativos. Um deles é o trabalho da artista francesa Sophie Calle, intitulado Cuide de você. A obra parte de um fato particular ocorrido na vida da artista. Ela recebeu por e-mail uma carta de rompimento de uma relação que terminava com as palavras “cuide de você”. Como não soube responder, convidou 107 mulheres, de diferentes profissões, para interpretar a carta, isto é, as mulheres escolhidas deveriam analisá-la, comentá-la, dançá-la, cantá-la, esgotá-la, enfim, entendê-la no lugar da artista e responder em seu nome. Realizada no período de novembro de 2006 a outubro de 2010, a obra documenta, em fotografias, vídeos e textos os vários pontos de vista das mulheres convidadas.

No ano de 2009, o trabalho de Sophie Calle foi apresentado no Brasil em duas

exposições realizadas em São Paulo e Salvador. Destaca-se que a exposição tratou também de expandir a obra da artista ao convidar o público para “transformar sua experiência em arte”. O público podia também fazer parte da exposição, enviando foto, vídeo ou texto para blog disponibilizado (ver <http://blog.sophiecalles.com.br/>). Resultados da participação do público podem ser conferidos no sítio <http://www.sophiecalles.com.br/>. A obra tem como tema os relacionamentos atuais e, na análise de Fornaciari (2009), “contribui na formação de uma memória coletiva”.

Outro exemplo é o trabalho My Google Search History da artista francesa Albertine Meunier. A autora se utiliza de vídeos, sons e inventários de textos com todas as buscas feitas por ela desde 2006 no site de pesquisa Google, criando uma espécie de autorretrato.

O registro de momentos específicos efêmeros permite revelar detalhes, materializar sua intimidade e torná-la acessível ao público (FORNACIARI, 2009). A obra está disponível no sítio http://www.albertinemeunier.net/google_search_history/

A experiência estética cotidiana

A experiência estética permeia todas as áreas da vida. A maior parte de nossas experiências estéticas é feita no dia a dia, por meio de imagens diárias, livros, jornais, televisão, nas ruas, etc. e não em momentos especiais ou através da obra de arte consagrada exposta em museus.

Da mesma forma, a experiência estética não é predominantemente impregnada pela aula de Arte, mas pela influência da família, do ambiente sonoro e dos meios de comunicação, sobretudo, no que se refere à sua função e aos efeitos. Nessa visão, o cotidiano é requisito para toda espécie de experiência estética, sobretudo, porque nele encontramos situações, ações e objetivos a partir dos quais podemos estabelecer relação com outras pessoas. (SOUZA, 2008).

Essa abordagem ressalta a estética socioantropológica quase óbvia, partindo de uma investigação sobre o mundo vivido: perceber e explorar experimentalmente algumas práticas cotidianas – aquilo que as crianças e os adolescentes fazem todos os dias. Exatamente

aqui, na realidade cotidiana das crianças e dos jovens, estaria a chance para a realização de um trabalho pedagógico, com propostas de atividades que não transmitissem somente conhecimentos isolados sobre métodos e repertório desvinculados da prática. Ao contrário, aqui estariam as chances para os professores saberem mais sobre a real experiência estética do aluno e sua posição perante ela.

A investigação estética pode ser feita a partir de dados e experiências projetadas em coisas, objetos, pessoas e situações. São também considerados os métodos disponíveis, práticas e possibilidades de conhecimentos da experiência cotidiana. O interesse pela aula de música, por exemplo, estaria em tentar aproximá-la do “mundo vivido”, das experiências musicais que os alunos realizam diariamente fora da escola, e não em atividades pré-programadas e padronizadas. A aula de música passa a se orientar não por objetos (na gramática da música), mas por alunos, em suas situações, problemas e interesses. A metodologia passa, então, a ser decidida em cada lugar e em cada situação específica (SOUZA, 2000).

O objetivo dessa abordagem é permitir a auto escolha, trabalhar por meio de projetos temáticos sobre a experiência estética. Educação estética é vista, então, não apenas como uma exploração e uma percepção do mundo, mas como um processo de autoconstrução.

O valor pedagógico dessa abordagem reside no fato de que ela alerta os educadores “para que considerem de forma séria as necessidades, as linguagens e as experiências das crianças”, o que não significa “simplesmente afirmar a necessidade da relevância do currículo”, mas também “reconhecer a importância pedagógica daquilo que as crianças trazem para a sala de aula ou qualquer outro local de aprendizagem como sendo crucial para descentrar o poder na sala de aula” (GIROUX, 1995, p. 74-75).

Um exemplo apresentado por Ramos (2000) é o projeto desenvolvido com uma quarta série sobre Tazos na aula de música: dialogando com a mídia O tema combina imagens e sons com base nos tazos, mostrando que mais importante do que o conteúdo da mídia é a maneira de trabalhá-lo. A experiência sinaliza que não basta tolerar esses objetos de uma forma pragmática, mas, ao contrário, o desejável é voltar-se de verdade para as experiências das crianças propondo ações fundamentadas e críticas. Ao incluir a observação, o projeto mostra, também, como que a partir do jogo e seu significado para a criança podem-se trabalhar temas

básicos da educação musical.

O projeto proposto por Torres (2000) sobre a Música Popular Brasileira na escola com adolescentes de uma 8ª série, orientou-se na produção (apresentação ao vivo de um repertório escolhido pelos alunos), incluindo tarefas de leitura e escrita musical. Os resultados destacam a presença da audiovisualidade na elaboração de registros de músicas populares preferidas pelos adolescentes. A linguagem de videoclipe pôde ser observada em registros de músicas que os alunos criaram espontaneamente. Esse tipo de atividade prática fornece subsídios teóricos para interpretar a vivência da imagem-som pela nova cultura oral promovida pelos meios de comunicação.

Outro exemplo que ilustra essa concepção é o documentário Degrau, de 2009, disponível em <http://www.canalcontemporaneo.art.br/saloese Premios/> (acesso 05/11/2010). A obra é de autoria do Grupo de Interferência ambiental – GIA, que reúne um coletivo de artistas visuais, designers, arte-educadores e músicos que têm em comum uma admiração pelas linguagens artísticas contemporâneas e sua pluralidade, mais especificamente por aquelas relacionadas à arte e ao espaço público.

O filme retrata com humor reflexões a respeito da vida cotidiana e suas singularidades, por exemplo, a rotina de passageiros ao subirem o degrau do ônibus coletivo. Nesse caso o que é valorizado na arte é o processo, a ação efêmera que acaba ressignificando o trabalho do artista com o público.

Práticas artísticas em performance

Nas artes visuais, a ampliação do conceito de imagem passou a tratar no plural uma imagem que incluía habilidades de performance e pleiteava trabalhar com arte de uma forma produtiva e receptiva, contemplativa e ativa. Práticas performativas ou atos performativos são ações que não são traduzíveis “por nenhum outro tipo de linguagem, como a discursiva e a científica” (BARBOSA, 2009, p. 21). As performances, geralmente presenciais, são “aquelas que estabelecem uma relação direta com o público, que jogam com a quebra da distância entre espectador, artista e obra de arte e que enfatizam a ideia do corpo do artista como local privilegiado da experiência estética” (ROCHA, 2007, p. 153).

Alguns exemplos seriam o teatro experimental da Revolução Russa, as contribuições da música experimental de John Cage e do dançarino Merce Cunningham. A arte, considerada em seus aspectos «performativos», ganhou uma ponderação mais antropológica ao enfatizar como as pessoas adquirem forma, em parte, de uma maneira mimética, quando adolescentes imitam seus ídolos ou quando há interação entre imagem, corpo e meio, ou mesmo quando as imagens dão sentido performático a eventos como videoclipes.

O ensino de Arte tem como objetivo formar pensamentos e trabalhar processos didático-artísticos do mesmo modo como a prática artística opera. Ou seja, ensinar Arte deveria se valer de processos análogos à construção da arte, como a proposta do educador musical Keith Swanwick ao ensinar música musicalmente, em que a teoria e a prática do pensamento artístico, bem como as práticas educativas trabalhariam em conjunto. Arte, como uma disciplina escolar, deve ter como foco não a arte em si, a obra, o objeto, mas as pessoas, que são o foco de todos os esforços, tanto da escola como de fora da escola, pois são as pessoas o elo crucial entre arte e vida.

Na área de teatro, são inúmeras as possibilidades de práticas performáticas como a proposta de Augusto Boal para o Teatro do Oprimido. Boal acreditava que “a alienação política tem uma estreita relação com a alienação do corpo, dos sentidos”: para que as pessoas “possam exercer sua capacidade de intervenção no mundo como sujeitos”, elas “precisam perceber o mundo em que vivem/seu contexto, sua identidade e seu papel, de forma crítica” (SCATOLINI, 2009, p. 65-66).

Um exemplo concreto do que as aulas de Arte podem oferecer para a formação de sujeitos críticos é propor a realização de um ensaio fotográfico baseado na pergunta “onde é que você vive?”. A vivência do fazer artístico inclui uma problematização a partir da qual os alunos são estimulados a refletir sobre suas respostas. Os registros fotográficos trazidos pelos alunos podem conter elementos e conteúdos complexos de que o discurso lógico não daria conta. O desafio em responder a uma pergunta por meio da linguagem fotográfica pode promover a consciência sobre o papel político, social e libertador da arte.

Arte e globalização

Outra perspectiva teórica que vem se colocando para a arte é o debate sobre a criação artística na tensão entre o local e o global. Algumas concepções tratam da complexidade da produção cultural globalizada e dos desafios de temas como alteridade, identidades, intervenções artísticas simultâneas e trânsito das produções artísticas (ver BUARQUE DE HOLANDA; RESENDE, 2000).

No contexto da chamada globalização, os meios e os produtos tornam-se cada vez mais homogêneos. Utilizamos os mesmos produtos e, no nosso tempo livre, utilizamos os mesmos meios. A homogeneização cultural fica evidente no consumo de pizzas, refrigerantes em lata, músicas na parada de sucessos, cigarros, jeans, tênis, etc. Independentemente de suas diferenças históricas (culturais, sociais, nacionais e religiosas) e das distâncias físicas, grande parcela da população mundial consome e reconhece esses produtos como “seus” (DREIFUSS, 1997, p. 176). A “comunalidade de consumo” na área de música pode ser simbolizada no walkman, que eclodiu nos anos 70 e foi colocado a varejo nos mercados internacionais.

Embora possa parecer um paradoxo, a mundialização não exclui a diversidade cultural que vai orientar o processo de globalização econômica, “com a introdução de novas formas de atividades, singularmente territorializadas”, isto é, “produção localizada baseada em recursos locais e até normas locais, padrões e formas organizacionais, onde os produtos mundiais padronizados (...) passam a conviver com os não homogêneos, e até mesmo com os próprios, mas ajustados padrões locais” (DREIFUSS, 1997, p. 232).

Com os efeitos da economia, migrações e globalização dos meios de comunicação, as atividades interculturais têm sido intensificadas entre as diferentes regiões do país. No campo da música, assistimos a um processo de fusão entre as diferentes culturas musicais, por exemplo, entre o samba e o rap. No entanto, apesar da internacionalização do repertório musical, algumas manifestações musicais insistem em manter suas diferenças locais, como a capoeira.

Outros exemplos que podem ser explorados são os novos movimentos da música nordestina, destacando-se Lenine, Chico César, Carlos Malta, Zeca Baleiro, entre outros.

Considerados como “novos porta-vozes de um país muito musical”, eles conseguem “a magia de rimar sertão e globalização”. Assim, funcionam como antenas, captando sem preconceitos os sons novos que vêm do país e do mundo. São capazes de defender a “prosmicuidade da música”, em que se permite misturar “o samba, funk e rap” (RODRIGUES, 2000).

Outro exemplo dessa geração é o pernambucano Chico Sciense, que lança o movimento mangue beat. O mangue é visto como uma terra fértil pela troca incessante de matéria orgânica entre o doce da água dos rios e o sal da água do mar. Uma metáfora, portanto, da necessidade de intensificar as trocas culturais.

Os exemplos trazidos mostram que os limites fixados entre essas concepções são frequentemente fluidos. Além disso, as possibilidades didáticas de se trabalhar com arte na escola são orientadas para a obra, a biografia, a investigação estética do cotidiano, ou a arte-educação, que pode ser significativa e eficaz dependendo de uma avaliação empírica do desenvolvimento desses modelos na prática.

Sobre a avaliação

Mas como avaliar em Arte? Embora seja um tema bastante discutido em outras áreas do conhecimento, ainda persiste a ideia de que avaliar em Arte é difícil, uma vez que a avaliação não pode ser objetiva quando se trata de áreas que envolvem a criatividade; ou ainda, quando se trata de Arte, o que deve ser avaliado nem sempre tem uma resposta muito clara e simples.

Ao abordar a avaliação como um dos tópicos importantes na implantação de propostas curriculares para o ensino de Arte, os Parâmetros Curriculares contribuíram para que parte desses mitos fosse desconstruída. Mais do que “dar nota” e “realizar testes”, a avaliação é apresentada como um processo contínuo, sistemático e complexo que deve envolver toda a comunidade escolar e não somente professores e alunos. Avaliar bem o desenvolvimento de um aluno passa a ser tão importante como ensinar, pois a avaliação permite a compreensão dos processos de aprendizagem e os resultados da prática docente. A avaliação torna-se uma prática diária que vai orientando a reformulação de objetivos propostos e traçando novos caminhos

para um ensino-aprendizagem efetivo. Por isso, como sugere Selbach (2010), um eficiente sistema de avaliação em Arte deve ir além das provas, avaliando os alunos por observações dentro e fora da sala de aula, por meio de entrevistas, trabalho em grupo, diários de bordo, esboços de trabalhos, entre outros recursos (p. 142).

Avaliar significa emitir juízo de valor ou qualidade a alguém ou a algo e reflete aspectos mais formais de controle do sistema que determinam a promoção ou não dos alunos. Porém, avaliar é também fazer diagnóstico, tomar decisões. Reflete as oportunidades cotidianas das práticas e ações educativas que nem sempre conduzem à promoção.

Também em Arte são muitas as razões para se adotar um sistema de avaliação: para classificar; promover os alunos (aprovar/ reprovar); redimensionar projetos e planejamentos; repensar teorias e metodologias ou orientar investimentos e inovações.

O que avaliar em Arte? Podem-se avaliar os conteúdos (saberes e fazeres); as habilidades, atitudes e valores; estratégias e ações bem como relações interpessoais. Para tal são necessários métodos, com diferentes instrumentos e técnicas específicas para cada linguagem artística. Isto é, a Arte requer instrumentos e procedimentos de avaliação que sejam coerentes e adequados às suas especificidades. Para avaliar música, por exemplo, os professores necessitam usar, basicamente, os ouvidos, e proceder a audiências de práticas performáticas em conjunto ou individuais de forma sistemática, em prazos e em tempos diferenciados. A avaliação em música deve contemplar o mundo vivido das atividades que resultaram em aquisição de conhecimento e das técnicas que foram empregadas. Por essa razão, mais do que mensurar as habilidades em responder a questões escritas ou aplicar testes, o mais importante é avaliar as habilidades de ouvir, apreciar, executar ou criar música.

Para observações livres ou sistematizadas sobre produtos e processos de ensino-aprendizagem em Arte, pode-se utilizar gravações audiovisuais, fotografias, diários de classe, escalas de observação, concertos públicos com ou sem bancas, exposições, concursos, shows, apresentações didáticas, aulas públicas, festivais; pode-se ainda incentivar trabalhos de monitoria e outros tipos de atividades cooperativas.

A avaliação em Arte deve acontecer ao longo de todo o processo correspondendo

às diferentes tipologias como, autoavaliação, avaliação diagnóstica, formativa e somativa. A autoavaliação se concentra na análise das próprias habilidades de performance e criativas dos alunos. A avaliação como diagnóstico é importante para o planejamento, e a avaliação formativa diz respeito aos processos, situa o aluno “em seu progresso e limites e destaca os pontos em que necessita maior empenho e dedicação” (SELBACH, 2010, p.143). Avaliação, nesse caso, não se refere somente à atribuição de conceitos, mas àquela realizada no dia a dia, auxiliando os professores no direcionamento de suas práticas pedagógicas. Já a avaliação somativa se preocupa com os resultados. Geralmente, ela é feita no final de um período de ensino para verificar a efetividade de uma parte ou de um programa educacional. Para tanto é necessário definir com clareza o que vai ser avaliado, as regras, os critérios, bem como criar técnicas e instrumentos consistentes e coerentes com o caráter único das artes. Ou seja, a arte tem uma objetividade diferente do que a definida para outras ciências por isso não necessariamente compartilha as mesmas espécies de instrumentos e testes. Objetividade nesse caso significa poder emitir um parecer sobre as propriedades do trabalho, do produto ou da relação do aluno com a produção artística utilizando argumentos estéticos, de forma a contribuir para o desenvolvimento de sua capacidade.

Atualmente, existe um número considerável de pesquisas e relatos de experiências, os quais mostram que a avaliação em Arte não só é possível como também desejável e fundamental para o acompanhamento das experiências estéticas na escola. Esses estudos vão desde uma perspectiva mais descritiva até reflexões comprometidas com a mudança de práticas pedagógicas. Para ampliar as leituras sobre o tema, ver entre outros os trabalhos de Hentschke e Souza (2003), Carneiro (2008), Scatolini (2009), Telles e Florentino (2009) e Selbach (2010).

Em síntese, a avaliação em Arte deve estar inserida nos projetos políticos das escolas, devendo ser planejada, discutida, programada e compartilhada com os alunos, com os corpos docente e administrativo das escolas, para que possa ser implantada de forma inclusiva, transparente e adequada ao trabalho desenvolvido.

A inserção da Arte na educação escolar

Muitos argumentos têm sido utilizados para legitimar o ensino de Arte no currículo escolar. O tema é pauta de discussão dos professores de Arte, especialmente com a

aprovação da Lei de Diretrizes e Base – LDB 9394 de dezembro de 1996, que, com o Art. 26, 2º parágrafo, incluiu o ensino de Arte como componente curricular obrigatório nos diversos níveis da Educação Básica.

As orientações curriculares do MEC, elaboradas a partir de 1995, determinaram as especificidades do conhecimento artístico em quatro modalidades: música, teatro, dança e artes visuais. Assim, os Parâmetros Curriculares Nacionais/Artes para o Ensino Fundamental, Referenciais Curriculares para a Educação Infantil e Parâmetros Curriculares para o Ensino Médio trataram de explicitar os conteúdos de música, artes cênicas, artes visuais e dança e suas metodologias específicas. Dessa forma foi extinta a polivalência do professor que trabalhava com a Educação Artística, prevista na lei anterior 5692/71, na qual todos os conhecimentos artísticos estariam representados por uma única disciplina.

Em agosto de 2008, foi sancionada a Lei 11.769, que tornou o ensino de música como conteúdo obrigatório, mas não exclusivo no ensino curricular de Arte, alterando o Artigo 26 da LDB de 1996. Essa alteração foi de difícil tramitação, e sua aprovação foi considerada por muitos educadores musicais como um avanço. A nova legislação abriu a possibilidade de uma implantação efetiva do ensino de música nas escolas de uma forma abrangente para crianças e adolescentes.

A inserção obrigatória do ensino de Arte na Educação Nacional está fundamentada em teorias contemporâneas que tratam do papel das artes na transformação da sociedade. Por isso, a legislação atual enfatiza os processos de produção artística específica – musical, visual, cênica e da dança, com conteúdos próprios.

Apesar de todos os esforços e discursos políticos em favor da especificidade de cada arte, na prática muitas escolas ainda continuam interpretando a área de Arte como educação artística, conforme previa a Lei. 5692/71. Também não está assegurada uma carga horária mínima semanal, o que faz com que muitas escolas optem por oferecer as quatro modalidades de artes em séries alternadas no Ensino Fundamental, por exemplo, oferecendo música nas 1ª, 3ª e 7ª séries e artes visuais nas 2ª, 4ª e 8ª séries. A descontinuidade é justificada como sendo a única forma de atender à lei diante da escassez de profissionais.

Essa questão está relacionada à necessidade da publicação de editais e à realização de concursos públicos específicos para provimento de cargos de professores de Artes com habilitação em música, teatro, dança e artes visuais. Acrescenta-se a isso o fato de que, em muitos editais de concursos para professores de Arte, o conteúdo programático apresentado não reflete as exigências legais, divulgando programas com características setoriais e pontuais que privilegiam apenas uma ou outra área artística. Esses equívocos podem ser explicados pelo fato de os editais serem tradicionalmente elaborados por comissões contratadas para esse fim, sem que necessariamente contemplem os anseios dos profissionais da área e as exigências legais.

Mesmo com as legislações e com os documentos curriculares disponíveis para o ensino de Arte, ainda pairam muitas dúvidas sobre com o que se ocupa a disciplina Arte, qual o seu papel no currículo e por que, mais que um luxo, ela se torna uma necessidade na formação de cidadãos.

Implicações para a formação e a atuação dos professores de Arte

Diante da obrigatoriedade do ensino de Arte com a Lei de Diretrizes e Base e das transformações socioculturais que incluem novos paradigmas estéticos, o desafio maior está na formação de professores que enfrentam inúmeros problemas. Entre eles, a necessidade de reorganizar os currículos, adequar os conteúdos à realidade dos alunos e buscar uma qualificação continuada para atuarem nas escolas.

Se hoje contamos, na LDB, com um instrumento adequado à efetiva implementação do ensino de Arte no Ensino Básico, a reorganização técnica e profissional necessária passa, efetivamente, pela concepção de uma nova formação universitária de professores de Arte, como atestam as Diretrizes Curriculares para o Ensino Superior, amplamente divulgadas. No caso da implantação da música como conteúdo obrigatório (Lei 11.769/ 2008), a formação de professores passa a ser um problema emergente, que exigirá esforços do MEC e das universidades no oferecimento de novas modalidades de formação.

Nas concepções atuais sobre a educação, a formação é vista como um processo contínuo, complexo, múltiplo e, por isso, consideram-se cada vez mais as dimensões culturais e sociais envolvidas no aprender e no ensinar. A formação passa então a ser entendida como “a

ação pela qual se forma” traduzida na ação de produzir, organizar, instruir, educar e elaborar seus resultados.

Hoje, os alunos representam uma geração que nasce e vive em meio a processos de transformação da sociedade contemporânea e suas repercussões no espaço social. Há, pois, necessidade de construirmos uma ideia de formação artística que não negue, mas leve em conta e ressignifique o saber de senso comum dos alunos. Além disso, é preciso introduzir, no espaço da sala de aula, outras formas de pensar a arte no mundo contemporâneo, pois a forma como a arte geralmente se concretiza no livro didático nega outras formas de aprendizagem capazes de articular experiências vividas no cotidiano ao conhecimento da escola.

O ensino de Arte se ocupa tradicionalmente com o mundo dos sentidos. E o mundo de que a aula de Arte trata é um mundo que nós percebemos, sobretudo, com nossos olhos, ouvidos e tato. Mas, apesar disso, os alunos ainda têm pouco espaço para se colocar, pode ter diferentes razões. Uma delas está relacionada com teorias tradicionais do ensino de Arte que, raramente, partem do mundo das crianças e dos jovens e que, raramente, perguntam sobre o que as crianças e jovens necessitam. O interesse está muito mais na maneira como eu posso transmitir importantes conceitos das artes. Nesse caso, o principal campo de referência (considerado hoje um sistema de referência baseado em um pensamento muito abstrato) é a obra de arte.

Outra questão é a ausência da prática artística na formação de professores. Para a formação de profissionais nos cursos universitários de Arte, os alunos que se preparam para o ensino de Arte devem ser educados artisticamente, com experiências em seu próprio corpo para poderem ensinar mais tarde. Espera-se com essa orientação que o ensino de Arte nas escolas não se torne uma lição de arte esvaziada ou que exemplos práticos estejam ausentes para todos os níveis e tipos de escolas.

Uma forma utilizada comumente na formação artística de graduandos são as oficinas. Como relata Telles (2009, p. 235), na área de teatro, a oficina é “um recurso amplamente utilizado nas atividades artístico-pedagógicas”. Ela se caracteriza “como uma ação-pedagógica ativista, em que o professor/oficineiro direciona as atividades de forma a estabelecer um exercício dialético entre o seu conhecimento e o que os participantes trazem de seu universo

sociocultural”. A oficina é vista como “um momento de experimentar, refletir e elaborar um conhecimento das convenções teatrais”, que busca “instrumentalizar os participantes de um conhecimento teatral básico” e oferecer “vivências de uma atividade artística que permite uma ampliação de suas capacidades expressivas e de consciência de grupo” (TELLES, 2009, p. 235).

Além do espírito criativo, a formação de professores de Arte exige uma sofisticação na estrutura curricular em conteúdo que não são lineares e nem hierárquicos, por exemplo, na própria classificação do que seria apropriado para criança e para jovens; na sequência de conteúdos; em qual período da história da arte iniciar: com arte contemporânea ou tradicional. Além disso, a formação de professores de Arte exige a vivência nos circuitos profissionais, como visitas a teatros, espetáculos de dança, exposições e concertos. Nessa vivência, estão incluídas também as vivências de performances e de exposições por meio das quais a arte sobrevive.

A questão do acesso à arte depende, naturalmente, da permanência nas escolas de todas as crianças em idade escolar, garantidas pela Constituição, mas ainda não totalmente realizada na prática. Além disso, é necessário o estabelecimento de políticas concretas para a formação e a contratação de professores de Arte, especialmente para atuarem nas escolas públicas.

É sabido que qualquer programa de intervenção em projetos escolares exige ações formativas, administrativas e curriculares que estejam interligadas. A minha experiência, como professora atuando nas práticas de ensino e no desenvolvimento de projetos de pesquisa e extensão durante os últimos anos, em escolas da rede pública e privada, tem mostrado que somente a produção de documentos curriculares isolados não é suficiente. Além deles, é necessário propor ações formativas que preparem profissionais da área para trabalhar com o ensino de Arte. Por outro lado, sabemos que só as ações voltadas à formação profissional por si só não garantem o espaço institucional da aula de Arte. É necessária, portanto, a formulação de políticas administrativas que viabilizem a implantação e a permanência da Arte no currículo.

Módulo 07
Atividades Práticas Artísticas

Pintura Com Blocos de Lego



Arte: Carros Feitos Com Pregador!



Carros de corrida

MATERIAIS

Prendedor de madeira para roupas
Folha de cortiça
Tinta vermelha, branca e preta
Cola branca
Tesoura
Pincel



1 Desmonte um prendedor e cole, lado a lado, as duas metades, para formar o corpo do automóvel;



2 Pinte o corpo de vermelho;



3 Depois de seco, decore-o com o número e as listras pretas;





Arte com Folhas Secas de Outono! Colagem Divertida Com Folhas Secas





Quem Somos

A Valecup Cursos Pedagógicos é a maior escola na área de Pedagogia do país no ensino a distancia, com 5 estrelas sendo a maior instituição particular mais bem conceituada do Brasil na área de Pedagogia com mais de 50 opções de cursos.

São 10 Anos de Tradição em Ensino de Qualidade!

Todos os cursos são aprovados e reconhecidos com honra ao mérito pelas melhores instituições e faculdades.

Com sede em Brasília e atuação em todo o território nacional, tem sua história marcada pela ajuda aos professores e professoras de nosso país.

Atualmente a Valecup Conta Com 200 Mil Alunos Matriculados em Todo o País.



Parabéns por concluir o estudo da apostila!!

Que tal conhecer outros cursos?
Acesse o nosso site
e conheça todos os nossos cursos com **certificado!**



Referências

História da educação. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_educac%C3%A3o

Educação no Brasil. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Educac%C3%A3o_no_Brasil

PRESENÇA DA MÚSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IDEIAS E PRÁTICAS CORRENTES. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/presenca-da-musica-na-educacao-infantil-ideias-e-praticas-correntes/>

APOSTILA COM ATIVIDADES PARA TRABALHAR RECREAÇÃO E JOGOS. João do Rozario Lima. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/apostila-com-atividades-para-trabalhar-recreacao-e-jogos/>

ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL. Jusamara Souza. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=7171-3-7-artes-jussamara&category_slug=dezembro-2010-pdf&Itemid=30192