

O LÚDICO NA SALA DE AULA: BRINCANDO COM PORTINARI

The Ludic in the Classroom: Playing With Portinari

Ursula Carla Barbosa¹
1. ursula_carla@yahoo.com.br

Resumo

O projeto apresentado nesse artigo é o relato de experiência vivenciada na Escola Municipal Professora Maria da Glória Advíncula no Município de Olinda, em uma turma do 1º Ano do Ensino Fundamental. A partir da solicitação na formação do PNAIC 2015 (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa) para elaboração de um trabalho com a temática do lúdico, me reportei rapidamente à minha sala de aula, e relembrei a habilidade com desenho e pintura que muitos dos meus alunos possuem, e de outros que insistem não saber desenhar. Diante disso, elaborei um trabalho de forma que as crianças se sentissem a vontade para produzir, expressando suas experiências através de desenhos e pinturas. Entendemos que apesar de ser uma turma com alunos de idade entre seis e sete anos, seria uma ótima oportunidade para conhecerem a biografia e algumas obras do pintor Candido Portinari, artista brasileiro que pintava o cotidiano, e que apresenta uma fase em que lembrando sua infância na cidade de Brodósqui, interior de São Paulo, pintou diversas telas de crianças brincando. Sendo assim, escolhemos como o título do projeto “Brincado com Portinari”.

Palavras-chave: Escola, lúdico, aprendizagem.

Abstract

The project presented in this article is an experience report of the Municipal School Teacher Maria da Gloria Advíncula in the city of Olinda, in a class of 1st year of elementary school. From the request in the formation of PNAIC 2015 (National Pact for Literacy in the Middle One) to prepare a job with the playfulness of the issue, I reported quickly to my classroom, and I recalled the skill with drawing and painting many of my students have, and others who insist not know how to draw. Therefore, I prepared a work so that children feel the will to produce, expressing their experiences through drawings and paintings. Understand that despite being a class with students aged between six and seven years, would be a great opportunity to know biography and some works of Candido Portinari painter, Brazilian artist who painted the everyday, and presenting a stage when recalling his childhood in the city of Brodowski, São Paulo, painted several children playing screens. Then, we chose as the title of the project "Playing with Portinari."

Keywords: School, Ludic, Learning.

Introdução

O universo da criança é povoado de elementos lúdicos, como: brinquedos, brincadeiras e jogos que permitem que elas divirtam-se, aprendam e vivenciem atividades em grupos, aprendam a seguir regras determinadas pelos jogos, enfim que se desenvolvam nesse processo de socialização. O projeto teve como Objetivo Geral: Conhecer brincadeiras do passado e compará-las com as atuais, a partir da apreciação das obras do pintor Candido Portinari, que tenham como temática as brincadeiras da infância. E como Objetivos Específicos: Conhecer a biografia do pintor Candido Portinari; Apreciar as obras de Candido Portinari; Reconhecer brincadeiras representadas no acervo de Cândido Portinari; Produzir uma lista com nomes de brincadeiras que conhecem; Compartilhar o mesmo espaço e objetos em momentos de trabalho escolar e brincadeiras; Releitura de algumas obras que abordam o universo infantil, através de desenhos e pinturas em folha de papel ofício duplo, de suas brincadeiras prediletas; Vivenciar algumas brincadeiras representadas no acervo de Cândido Portinari.

A sociedade moderna está vivenciando um acelerado avanço tecnológico, essa tecnologia também atinge as crianças, visto que os brinquedos agora praticamente “brincam sozinhos”, ou as isolam nos jogos solitários instalados em seus computadores, tablets ou outros aparelhos da mesma natureza. Dessa forma, temos a certeza que as atividades vivenciadas promoveram um “levantar da cadeira”, as crianças socializaram, compartilharam, criaram, divertiram-se e aprenderam juntos.

Referencial Teórico

Consideramos o lúdico uma excelente estratégia para ser utilizada como estímulo à construção do conhecimento em especial com crianças.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais indicam como um dos objetivos do Ensino Fundamental que os alunos sejam capazes de:

Utilizar as diferentes linguagens — verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal — como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação.

A palavra ‘lúdico’ vem do latim *ludus* que significa brincar. E nesse momento do brincar estão incluídos brinquedos, jogos e atividades que divertem. Por sua vez, os jogos e as brincadeiras têm uma conduta educativa que oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seus conhecimentos, saberes e sua compreensão de mundo. Nessa direção, entende-se que o lúdico facilita a relação professor aluno, tendo em vista que, oportuniza melhores condições de aprendizagens. Segundo Freire, (1996):

O bom professor é o que consegue, enquanto fala trazer o aluno até a intimidade do movimento de seu pensamento. Sua aula é assim um desafio e não uma “cantiga de ninar”. Seus alunos cansam porque acompanham as idas e vindas do seu pensamento, surpreendem suas pausas, suas dúvidas, suas incertezas, atentando de certa forma a dialética ensinar a aprender e aprender a ensinar. (FREIRE, 1996, p.86).

Cabe lembrar que, quando a criança está envolvida em um jogo necessita executar as regras desse jogo e, ao mesmo tempo, desenvolve ações de cooperação e interação que estimula sua convivência em grupo. Essa ausência de pressão no ambiente durante os jogos e brincadeiras, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades, por isso, os jogos lúdicos são também pedagógicos porque envolvem critérios como: a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos; os novos símbolos linguísticos que se fazem nas regras.

Percebe-se que a criança quando brinca com jogos ou com brinquedos, inventa, descobre, experimenta, aprende e confere suas habilidades. Além disso, essas atividades despertam a autoconfiança, a autonomia, a curiosidade e propiciam o desenvolvimento da linguagem, da concentração e da atenção.

De acordo com Vygotsky, “*É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva*” (1984, p.27). Para o autor,

nesses momentos a criança apresenta um comportamento mais avançado do que nas atividades da vida real, tanto por estar vivenciando uma situação imaginária como pela disposição de subordinar-se às regras.

O ser humano adquire valores, costumes, habilidades e atitudes de convívio social na interação com outro ser humano, sendo o processo de construção do conhecimento essencialmente interativo. Na escola ele se dá através da relação professor-aluno e aluno-aluno, e deve ser movido pela afetividade, sensibilidade, curiosidade e envolvimento dos que constituem essas relações.

Nessa direção, entendemos que a prática docente deve estar apta a inovação, oferecendo as crianças atividades significativas que promovam a construção de novos conceitos, definições e experiências diante do novo mundo, o escolar, dando-lhe um novo significado e facilitando a aquisição do conhecimento.

Assim, nada melhor para manter o interesse dos alunos nas atividades propostas de língua portuguesa, matemática, artes, entre outras do que apresentá-las de forma lúdica; dessa forma o resultado do processo de ensino aprendizagem vai ser bem melhor, pois ocorre com mais prazer.

Criança gosta mesmo é de brincar, e deve brincar; quando isso não ocorre algo errado pode estar acontecendo, pois para qualquer criança brincar é viver. As crianças brincam por diversos motivos; para se divertirem, para se libertarem de angústias, para estar perto de amigos, para aprender alguma coisa nova, e dessa forma ela tem acesso a novas culturas e vai adquirindo elementos que contribuirão para a formação da sua história pessoal, ou seja, da sua personalidade.

Entretanto, a percepção que a sociedade tem da escola, é que ela está dividida em duas: a escolinha e a creche são os lugares de brincar; enquanto que a escola nas séries iniciais é o lugar de estudar. Dessa forma, o lúdico que faz parte da vida da criança é excluído de forma abrupta, ainda que ela se encontre na mesma fase de desenvolvimento, a infância. Mas, entendemos que há uma conexão entre as atividades lúdicas (jogos e brincadeiras), e a educação de crianças que favorece o ensino e a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Sendo o professor o principal responsável pela criação de situações de aprendizagem, deve compreender a importância da brincadeira para o desenvolvimento do educando. Compete a ele, proporcionar um espaço que combine brincadeiras com as aulas cotidianas, em um ambiente favorável à aprendizagem dos conteúdos escolares e que proporcione prazer, alegria, movimento e solidariedade no ato de brincar. Como o mediador da aprendizagem que tem como objetivo formar educandos atuantes, participativos, reflexivos críticos, autônomos, dinâmicos e capazes de encarar desafios; deve fazer uso de novas metodologias buscando sempre incluir na sua prática as brincadeiras. Como afirma Fortuna (2008, p.4), *“defender o brincar a escola, por outro lado, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento”*.

Percebe-se que a escola é vista culturalmente como um ambiente onde não há tempo para o prazer, visto que, temos que cumprir os deveres e esperar que acabe (o dia, a semana, o mês, o ano). A sala de aula se apresenta para a criança como uma coisa séria, onde o rigor e a disciplina são conservados em nome de modelos institucionais, isso cria um ambiente infantil artificial, facilmente apreendido pela criança que não se identifica com o espaço. Sendo assim, os momentos prazerosos e divertidos ficam restritos a hora do recreio, da educação física (se houver) e da saída momento em que se sentem a vontade para brincar e ser crianças.

As crianças constroem o conhecimento a partir das interações construídas e vivenciadas com outras pessoas e o meio em que vivem.

Acreditamos que a importância de se trabalhar de forma lúdica está vinculada à construção de vínculos afetivos entre quem ensina e quem aprende. Está centralizada numa prática harmônica para que a criança se habitue ao novo espaço físico e social da escola, visto que, ela deixa a rotina familiar, os cuidados a ela dispensados, em especial o materno, para um novo espaço que apresenta esquema de regras e horários, específicos dessa nova instituição: a escola. Segundo Freire (1996): *“Não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move, e que nos põe pacientemente impacientes diante do mundo que não fizemos, acrescentando a ele algo que fazemos.”*(FREIRE, 1996, p.32).

As brincadeiras desempenham um papel importante nas atividades pedagógicas, pois elas estimulam a aprendizagem, despertam o desejo; e podem ser utilizadas em qualquer área do ensino, sendo assim, contribuindo muitíssimo para a formação integral do aluno. Entendemos

que a criança quando bem estimulada na infância, a probabilidade de que ela desenvolva sua inteligência e lidar com situações emergentes durante a vida escolar e/ou familiar é muito maior. Para Piaget (1978), os jogos não são apenas meios de gastar energia, mas contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Além disso, tem um importante papel nos campos mental, físico, emocional, de todo e qualquer indivíduo.

Nesse sentido, é essencial que o professor encontre o equilíbrio entre ministrar suas aulas como forma de preparo para o mundo adulto utilizando os recursos convencionais que precisam fazer parte desse cotidiano, como lápis e cadernos e aulas lúdicas. Contudo, uma aula inspirada no lúdico, não é essencialmente aquela que ensina os conteúdos a partir de jogos, mas aquela em que as particularidades do brincar estão presentes (criativa, imprevisível, atividade livre, capaz de envolver a pessoa que brinca e por fim, não centrada na produtividade), implicando o modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e atividades correlatas e no papel do aluno. Ainda assim, encontramos ideias e práticas que reduzem o brincar a uma atividade de menos importância no cotidiano escolar e isso se fortalece à medida que se avança nos níveis escolares.

Quando confrontamos as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil com as do Ensino Fundamental, percebemos que o brincar é mais acentuado na primeira e “desaparece” na segunda, se nos pautarmos apenas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais, onde no documento redigido para Educação Infantil a questão da ludicidade encontra-se no artigo 3º, inciso I, alínea c e diz o seguinte:

“ Art. 3º São as seguintes as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil:

1-As propostas pedagógicas das instituições de Educação Infantil devem respeitar os seguintes fundamentos norteadores:

(...)

c) os princípios estéticos da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e de manifestações artísticas e culturais”.

Já no documento redigido para o Ensino Fundamental, a questão da ludicidade “desaparece” , assim como mostra o art. 3º, inciso I, alínea c:

“Art. 3º São as seguintes as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental:

1-As escolas deverão estabelecer como norteadores de suas ações pedagógicas:

(...)

c) os princípios estéticos da sensibilidade, da criatividade e da diversidade de manifestações artísticas e culturais”.

Encontramos também referência ao brincar no Estatuto da Criança e do Adolescente, no artigo 16, inciso IV, dizendo que:

“Art. 16 O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

(...)

IV. brincar, praticar esportes e divertir-se”.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) – Lei Federal nº 8069/1990, fica claro a proibição do trabalho para menores de quatorze anos de idade, salvo na condição de aprendiz e aponta o direito à liberdade, incluindo o brincar, a prática de esportes e a diversão.

No entanto, percebe-se que é na Educação Infantil, único nível de ensino que a escola deu “passe livre”, para ações inovadoras por parte de seus protagonistas, e assim a brincadeira pode assumir sua forma específica; dessa forma cria-se um ambiente na qual as crianças podem conhecer o mundo e construir uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Contudo, mesmo diante de todo esse fundamento legal não há garantia na prática do direito de brincar. Deste modo, cada vez mais visto como atividade oposta ao trabalho, entre o discurso e a realidade, o tempo e o espaço do brincar vão sendo cada vez mais restringidos.

Metodologia

Caracterização da Turma

O presente relato refere-se a uma experiência vivenciada na turma de 1º ano Ensino Fundamental da Escola Professora Maria da Glória Advíncula, localizada no bairro de Guadalupe, no Sítio Histórico da cidade alta de Olinda em Pernambuco. A sequência foi realizada nos meses de setembro e outubro, e não poderia ter sido vivenciada em melhor período, estaria concluído em outubro, mês considerado das crianças.

Nossa turma, e afirmo *nossa*, porque na Escola Maria da Glória não há o aluno da professora, todos são nossos, pois todos são alunos da nossa escola; nela ofertamos turmas do 1º ao 5º ano e EJA, sendo 2 turmas de 2º ano, 1 turma de 3º, 2 de 4º ano e 2 de 5º ano, a nossa turma é a única do 1º ano que é composta por 22 alunos, sendo 4 meninos e 18 meninas com faixa etária entre 6 e 7 anos, uma turma elétrica, que está sempre disposta a experimentar novidades, como falamos no Nordeste meninos e meninas muito “sabidos”, isso tem tornado o meu trabalho com a turma bastante empolgante.

Alguns dos nossos alunos não frequentaram a Educação Infantil, estão vivendo em nossa turma sua primeira experiência escolar. Claro que isso significou ao longo do ano um trabalho mais minucioso e próximo deles para que não ficassem ou se sentissem deslocados do grupo; há também uma aluna com Síndrome de Down, com muitas limitações inclusive na fala, que é acompanhada por uma estagiária do curso de psicologia que se tornou uma parceira nesse processo de desenvolvimento e aprendizagem, mas infelizmente percebemos que não há continuidade das atividades quando a aluna esta fora da escola.

Quando as crianças iniciam sua carreira estudantil, deixam o ambiente familiar e necessitam adaptar-se ao novo espaço, o escolar, que lhes apresenta atividades e regras que devem aprender a cumprir. Acreditamos que se esse novo ambiente vai marcar fortemente de forma positiva se proporcionar momentos/atividades lúdicas em que a aprendizagem aconteça com prazer.

Diante disso, quando elaborei a sequência o primeiro título que me veio à mente foi “*Brincando com Portinari*”, a proposta era que os alunos conhecessem a biografia do pintor brasileiro Candido Portinari que retratava a cultura do povo brasileiro, bem como algumas das suas obras da fase em que produziu telas com imagens de crianças brincando e a partir daí realizassem atividades de leitura, escrita, matemática e artes dentro do contexto do brincar.

1º Momento: Descobrimo o que eles já sabem

Nossa turma está acostumada à roda de leitura diária, por isso quando toquei o nosso “sino girafinha”, já se organizaram em um círculo no pátio da escola na frente da sala, assim iniciei o levantamento dos conhecimentos prévios sobre pintura, obras de arte, artistas, exposição de artes, museu.

Nesse momento o meu primeiro questionamento foi: o que faz um pintor? Foram muitas respostas ao mesmo tempo. Uma aluna foi enfática: “– *Pinta casa! Claro, né, professora?!*” Expliquei que estava correto, que alguns pintam, mas que existem outros tipos de pintura, nesse momento foi uma chuva de respostas ao mesmo tempo, “carro, moto, muro, bicicleta, faixas, bonecos (acho que por conta dos bonecos do carnaval de Olinda); então continuei

perguntando: E museu, alguém já foi ao museu”? Os alunos se entreolharam, e a primeira resposta foi: sei não, como é um museu? E Alguns: eu não sei o que é.

Expliquei o que é e como é um museu, falei sobre a importância de existir um espaço nas cidades para os artistas exporem suas obras e para toda população conhecer até mesmo a história de um lugar ou da vida de algumas pessoas. Após a explicação uma das meninas nos conta que já havia ido a um lugar em Olinda mesmo e pela descrição que ela fez, eu deduzi que ela esteve no Museu de Artes Sacras de Olinda que fica localizado no Alto da Sé.

Concluímos esse momento com a exibição de imagens de vários museus do Brasil e de outros países. Foi possível observar o encantamento causado pelas imagens, a partir das falas na roda de discussão após a atividade.



Figura 1. Alunos da turma do 1º ano. Fonte: Arquivo Pessoal

2ª Momento: Conhecendo Candido Portinari

Esse foi o momento de conhecer algumas informações sobre a vida e a obra do pintor Candido Portinari, a partir da exibição de um vídeo e diversas imagens da cidade e do museu de Brodowski.

Explicamos que as imagens que eles iriam ver onde Portinari pintou crianças brincando, foram momentos que ele lembrou quando era criança no interior de São Paulo em uma cidade chamada Brodowski, e que prestassem atenção para entender tudo que fosse falado durante o vídeo, assim eles iriam conhecer melhor o artista. Para isso, a turma foi organizada na sala para o que eles chamaram de “cineminha”, pois deixei a sala num clima de escurinho. Foi exibido o vídeo Traçando Arte – Candido Portinari. Logo depois fizemos uma discussão com o grupo arrumado em círculo para que cada aluno pudesse falar o que achou mais interessante no vídeo. Na nossa roda de leitura diária, sempre destaco a forma de desenhar do ilustrador do livro escolhido, peço que observem que cada um tem sua forma de desenhar, e lembro para o grupo que não há desenho feio ou bonito. Aproveitei esse momento para explicar de forma simples o que era cotidiano e que o artista observava e pintava o cotidiano dos lugares por onde andava.

Observamos que as crianças tiveram bastante atenção a esse momento sobre a vida de Candido Portinari, responderam as perguntas com segurança, podemos afirmar que tiveram uma identificação imediata às obras do artista.

3ª Momento: As brincadeiras que eu gosto e as do acervo de Candido Portinari

As atividades desse dia foram iniciadas com a retomada das anteriores, com questionamento sobre as imagens dos vídeos que assistiram.

Explicamos que nas pinturas Portinari expressava o que sentia, existem várias formas de expressarmos o que sentimos, podemos fazer isso desenhando, pintando, movimentando o corpo, interpretando, cantando e também escrevendo. Assim, que escrevessem uma lista com os nomes das brincadeiras que vimos nas pinturas de Portinari e das que eles brincam. Entreguei a cada aluno uma ficha impressa para que escrevessem os nomes das brincadeiras, alguns já escrevem com certa autonomia, outros precisaram de ajuda, mas todos realizaram a atividade com sucesso.

Após a conclusão dessa atividade, registrei no quadro uma lista com os nomes das brincadeiras que eles escreveram nos cadernos marcando a quantidade de vezes que cada uma foi escrita. Depois analisei com eles as brincadeiras que foram mais escolhidas pela turma, as menos escolhidas e as que se aproximavam de uma ou outra.

Aproveitamos esse momento para explicar que poderíamos organizar essas informações de outra forma, e que qualquer pessoa que visse saberia as brincadeiras que foram mais e menos escolhidas, mesmo que não olhassem seus cadernos. Então coletivamente construímos um gráfico de colunas, que deixamos exposto na nossa sala, apesar de ainda não terem a habilidade para construir com autonomia um gráfico, se envolveram na atividade e demonstraram compreensão e bastante satisfação quando concluíram.



Figura 2. Atividade individual de produção de texto. Fonte: Arquivo Pessoal

4ª Momento: Vivendo as obras de Portinari

A partir das imagens que foram exibidas para os alunos e dos registros das brincadeiras que eles mais gostam na atividade de escrita, organizamos um circuito de brincadeiras no pátio da escola.

Para isso, estruturamos um balanço, uma amarelinha, pedrinhas para o jogo das Cinco Marias, petecas, bola de futebol e bolas de gude, foi um horário de diversão. E o primeiro questionamento que surgiu foi se teriam que vestir roupa de palhaço para brincar no balanço.

Esclarecemos que não e que chamassem Kyara (aluna com Síndrome de Down) para brincar, pois ela apresentava uma tendência a isolar-se, assim todos participariam também desse momento. Esse foi o primeiro dia que vimos a aluna Kyara sorrir.

Distribuímos os alunos cada um ou grupos em uma brincadeira e marcávamos o tempo e depois eles se encaminhavam para outra, divertiram-se bastante.

Essa etapa foi a mais difícil de ser encerrada, quando conseguimos concluir, voltamos à sala e fizemos uma roda de conversa para que cada um pudesse falar o que acharam da atividade. Entre outros comentários positivos ouvimos a afirmação de um aluno:

“- Agora eu gosto mais ainda dessa escola, ela é a melhor do mundo!”

Nesse momento percebemos o quanto os alunos ficaram empolgados com essa atividade e entendemos que estavam prontos para a próxima etapa.

Orientamos para que em casa pensassem no dia de hoje e nas brincadeiras que curtiram com os amigos, pensassem também nas brincadeiras que mais gostam, lembrassem das

imagens que viram no filme de Portinari. Entreguei o caderno de desenho a cada um para que levassem para desenhar o que vocês lembrarem, de todas as atividades que fizeram durante esses dias e confirmamos nosso encontro para o mesmo horário.



Figura 3. Circuito de brincadeiras no pátio da escola. Fonte: Arquivo Pessoal

5ª Momento: Eu, Portinari.

Ao entrar na sala os alunos encontraram nas mesas lápis de cor, papel A4 duplo e como sempre música para acompanhar as atividades do dia.

Observamos a ansiedade que eles estavam em mostrar suas produções nos cadernos de casa, todos falavam ao mesmo tempo.

Solicitamos que colocassem os cadernos de desenho na mesa e abrissem na página da atividade que haviam realizado em casa. E depois que eles comparassem o tamanho da folha do caderno com a que estava na mesa. Após olhar as atividades que realizaram, retomei a temática com perguntas sobre o pintor e as obras e dei a orientação da atividade do dia, deveriam desenhar na folha de ofício duplo em tamanho maior a produção que fizeram no caderno em casa.

O grupo concluiu essa etapa com bastante alegria, trocando não só os lápis de cor, mas também dando opinião nas produções uns dos outros.



Figura 4. Produção individual de desenho das brincadeiras. Fonte: Arquivo Pessoal

6ª Momento: A Exposição

Colocamos no pátio uma faixa com o título do trabalho e abaixo dela as produções dos alunos, no horário marcado para a apresentação. Alguns alunos apresentaram oralmente sua produção artística, outros falaram sobre Candido Portinari (quem era, o que fazia e suas obras), outros alunos não conseguiram falar porque ficaram muito intimidados com a presença de outros alunos além da própria turma.



Figura 5. Exposição e Apresentação oral das produções. Fonte: Arquivo Pessoal

Resultados

Ao final do projeto, percebemos mudanças significativas no comportamento dos alunos, em especial da aluna com Síndrome de Down, que se mostrava mais à vontade com o grupo, aceitando convites para sentar perto das colegas ou participar de brincadeiras. O grupo passou a fazer comentários mais positivos sobre a escola, se mostravam mais envolvidos nas atividades propostas e as atitudes de companheirismo e solidariedade entre eles tornaram-se mais frequentes.

Considerações finais

A participação e envolvimento do grupo nas atividades propostas em todas as etapas nos permitem afirmar que alcançamos os nossos objetivos. As crianças compreenderam os conteúdos que foram trabalhados durante as etapas da sequência. E mais que isso, fizeram tudo com muita alegria.

Ressalto ainda que, as orientações oferecidas nas formações do PNAIC foram imprescindíveis para a construção e conclusão desse trabalho, visto que, me estimularam a debruçar sobre uma atividade que me traz muita satisfação, que é a pesquisa. Por isso, não só os alunos conheceram Cândido Portinari, eu também tive acesso à informações ricas que me fizeram admirar ainda mais o artista e ficar mais apaixonada pela minha profissão, pois pude compartilhar com meus alunos esse novo e importante conhecimento.

Sendo assim, podemos inferir que a escola pode e deve ser um espaço onde o conhecimento anda de braços com a alegria e quando possível com a brincadeira. Acreditei na vontade de conhecer o novo e aprender dos nossos alunos, por isso estive envolvida de corpo e alma em cada atividade elaborada e realizada.

Os alunos estiveram muito envolvidos durante as atividades propostas, assimilaram informações sobre o artista e sua obra; produziram arte sem o pudor imposto pelo medo da reprovação de estar errado ou feio, mesmo a aluna com Síndrome de Down com limitações severas na fala, conseguia expressar com gestos discretos a satisfação que sentia em estar com o grupo nas atividades. Por fim, afirmo com satisfação e a maravilhosa sensação de dever cumprido que os alunos realmente aprenderam “Brincando com Portinari”.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDBEN 9394/1996. Título 5 Cap.2, artigo 9.

___ Conselho Nacional de Educação. Resolução 02/98. Institui Diretrizes Curriculares para o Ensino Fundamental. Câmara de Educação Básica, Brasília, 1998

___ Conselho Nacional de Educação. Resolução 01/99. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Câmara de Educação Básica, Brasília, 1999

___ Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei 8.069/90, Brasília, 1990

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164

FREIRE, Paulo – Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa/São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VIGOTSKY, L. S. - A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

www.portinari.org.br Acesso em: 25 de agosto de 2015

<http://museucasadeportinari.org.br/> Acesso em: 20 de agosto de 2015