



## **MONITORIA DE LABORATÓRIO: UMA EXPERIÊNCIA ENVOLVENDO ARTE, LUDICIDADE E EDUCAÇÃO**

Yane de Jesus Sarmiento Jardim<sup>1</sup> - Unifesspa  
Walber Christiano Lima da Costa (Coordenador do Projeto)<sup>2</sup> - Unifesspa

**Agência Financiadora da Bolsa:** Pró-Reitoria de Ensino de Graduação-PROEG

**Programa de Ensino:** PML - Programa de Monitoria de Disciplinas com Práticas de Laboratório

**Resumo:** O presente texto objetiva apresentar reflexões a partir das experiências da bolsista no projeto A ARTE NA CIÊNCIA E A CIÊNCIA NA ARTE, vinculado ao PML - Programa de Monitoria de Disciplinas com Práticas de Laboratório, vinculado a Pró-Reitoria de Ensino de Graduação-PROEG. O projeto foi idealizado a partir dos diálogos com a coordenação dos Núcleos de Estudos e Laboratórios de Pesquisa do Curso de Pedagogia, mais diretamente os Núcleos NARTE- Núcleo de Estudos em Arte e Educação; e Núcleo de Estudos em Educação Infantil e Ludicidade: A BRINQUEDOTECA. Uma das disciplinas ministradas ao longo da execução do projeto foi a Arte, Ludicidade e Educação. Diante do quadro do momento pandêmico a disciplina ocorreu de forma remota.

**Palavras-chave:** Arte; Monitoria; Educação.

### **1. INTRODUÇÃO**

O presente trabalho tem como objetivo, relatar a relevância que a Arte tem na educação infantil por meio da disciplina: Arte, ludicidade e educação, ofertada no curso de Pedagogia na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. A disciplina busca refletir o que é arte, sua importância, e como ela pode afetar no desenvolvimento artístico e criativo das crianças.

A arte não tem um significado exato. Se pesquisada em algum local como a internet, e descrições de autores, logo veremos vários significados. De acordo com Reis (2003), a arte é algo muito difícil de se definir, por causa do contexto histórico e transformações sociais em que a sociedade vem sofrendo, e de como ela tem sido vista por muitos durante esses tempos.

De acordo com o dicionário online, arte significa “Aptidão inata para aplicar conhecimentos, usando talento ou habilidade, na demonstração de uma ideia, um pensamento; o resultado dessa demonstração: esta escultura representa a arte de Michelangelo”. Se continuarmos a leitura no dicionário veremos que há mais de um significado para tentar definir a palavra arte. Diferentes opiniões são formadas para tentar dar significado a palavra, e ainda não existe um exato, porém, a certeza que temos é que ela é muito importante para o desenvolvimento do indivíduo na sociedade e também para a construção dela.

A arte se faz presente na vida das pessoas desde quando são inseridas no mundo. É vista nas ruas, nas televisões, em museus, teatros, seja em símbolos, desenhos, músicas, e até mesmo na dança. Por meio delas, as pessoas expressam seus sentimentos, e buscam também compreender e representar as emoções, e até o contexto social na qual se passa o dado momento. De acordo com Buoro (2000, p. 25) ele diz “ Entendendo arte como produto do embate homem/mundo, consideramos que ela é vida. Por meio dela o homem interpreta sua própria natureza, construindo formas ao mesmo tempo em que se descobre, inventa, figura e conhece”. A

<sup>1</sup>Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia (FACED/ICH/Unifesspa). E-mail: [yane\\_de\\_jesus@unifesspa.edu.br](mailto:yane_de_jesus@unifesspa.edu.br).

<sup>2</sup>Doutor em Educação em Ciências e Matemáticas (PPGECM/IEMCI/UFPA). Professor da Faculdade de Ciências da Educação (FACED/ICH/Unifesspa). E-mail: [walberchristiano@gmail.com](mailto:walberchristiano@gmail.com).



arte faz parte da construção do pensamento reflexivo do ser humano, e acaba se tornando muito importante para a educação.

O projeto ARTE NA CIÊNCIA E A CIÊNCIA NA ARTE, teve vínculo ao Programa de Monitoria de Disciplinas com Práticas de Laboratório (PML). O projeto teve inspirações e influências de dois Núcleos de Estudos e Laboratórios de Pesquisa do Curso de Pedagogia, a saber: NARTE- Núcleo de Estudos em Arte e Educação; e Núcleo de Estudos em Educação Infantil e Ludicidade: A BRINQUEDOTECA. Uma das disciplinas ministradas ao longo da execução do projeto foi a Arte, Ludicidade e Educação. Diante do quadro do momento pandêmico a disciplina ocorreu de forma remota.

O projeto teve como objetivos: Proporcionar aos estudantes experiências acerca da arte, ludicidade, ciência e educação; Utilizar as tecnologias on line visando aprendizagem significativa da temática proposta no projeto "A ARTE NA CIÊNCIA E A CIÊNCIA NA ARTE"; Valorizar a cultura regional do Sul e Sudeste do Pará a partir das músicas escolhidas e divulgadas no andamento das atividades do projeto.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

A arte como dito passou a ser usada como uma ferramenta de ensino aprendizagem. Hoje no contexto escolar ela é usada de forma lúdica para relaxar, incentivar a imaginação e também como uma forma de desenvolver a parte motora dos alunos e por consequência dá suporte pedagógico para o professor. A arte é a visão do sujeito expressada em forma de lúdico, como ele vê o mundo de acordo com suas experiências vividas.

Assim, a disciplina Arte, Ludicidade e Educação foi ministrado pelo coordenador do projeto, o prof. O Dr. Walber Christiano Lima da Costa. A disciplina ocorreu por plataformas virtuais, e se sucedeu com a parte teórica, acerca do que os autores dizem sobre a Arte, com seu contexto histórico e sua importância. A avaliação ocorreu durante as aulas, sendo realizadas observações a partir de participações nos fóruns de discussão e a criação de uma performance artística voltada para o teatro, a música, pintura, produção de material (com EVA). Os discentes produziram seus trabalhos e enviaram no grupo do whatsapp da turma.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das aulas síncronas e assíncronas realizadas pelo Google met, as leituras dos artigos disponibilizados no Google drive, e as orientações com o professor da disciplina, bem como as discussões com a turma, foi possível compreender a importância que o tema do projeto traz para a formação de professores, mais especificamente a disciplina de Artes tem com a educação infantil. Após o término da disciplina foi feito um formulário no google forms para colher dados e fazer um levantamento da disciplina.

A pesquisa tinha como título inicial: A disciplina Arte, Ludicidade e Educação no Ensino Remoto da Unifesspa: O que dizem os discentes de 2018. Ao todo participaram 7 estudantes na pesquisa. A pergunta feita aos alunos dizia: "Quais os aproveitamentos favoráveis e não favoráveis, que você obteve na disciplina Arte, Ludicidade e Educação, a partir das aulas seja síncronas ou assíncronas, neste período letivo?" A resposta dos estudantes está exposta abaixo:

Todas as aulas foram favoráveis (Estudante 1).

Achei favorável pois os alunos conseguiram acompanhar as aulas e realizar as atividades (Estudante 2).

A disciplina foi favorável no sentido de me possibilitar outras concepções sobre a arte, não apenas como uma disciplina que permite momentos interessantes aos estudantes, mas como um instrumento que quando bem explorado desperta a criatividade destes (Estudante 3).

Sim (Estudante 4).

Só favoráveis, principalmente porque foi possível explorar habilidades que eu nem sabia que tinha, foi uma superação (Estudante 5).

Na disciplina descobrir que sou boa para narrar rsrs. E acredito que serviu para cada aluno descobrir que era bom em algo que não sabia (Estudante 6).



Tive bons aproveitamentos, que me ajudaram a mudar a forma como se aborda o conceito da arte e ludicidade na educação (Estudante 7)

Partindo dessa pesquisa feita com os estudantes da disciplina, constatamos que o ensino de artes é muito importante tanto no contexto escolar quando no não escolar. A arte contribui significativamente no processo de aprendizagem do estudante, tornando-os pessoas criativas e críticas, assim também, sua importância é muito significativa na formação dos professores pois a mesma os habilita a construir um ambiente favorável e acolhedor para o desenvolvimento intelectual das crianças. Quando o ambiente escolar possui professores que além de ministrar conteúdos os incentiva a criar e recriar seja acontecimentos ou emoções de forma artística, proporciona ainda experiências de transformação do indivíduo, motivando os estudantes a serem pessoas que pensam, criam e recriam.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A arte foi incluída no currículo escolar a partir da promulgação da LDB (Lei de diretrizes e bases da educação) como uma ferramenta pedagógica de ensino. A mesma sofreu riscos de ser excluída do currículo escolar e após muitas manifestações dos próprios educadores, a LDB tornou a Arte como disciplina e ensino obrigatório na educação básica conforme dispõe o parágrafo 2º do artigo 26 que diz “O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos”.

Como afirma a LDB, seu principal objetivo é o desenvolvimento cultural dos alunos, por isso seus ensinamentos devem estar articulados na expressividade e criatividade dos educandos. Esta lei reconhece sua importância para o aprendizado de seu ensino para a formação e desenvolvimento das crianças e jovens. A arte mobiliza o ser humano a se expressar e a se comunicar com o seu eu pessoal fazendo relações com o mundo interior e exterior. E se tratando da diversidade cultural, caracterizando-a como manifestação de identidade de um indivíduo ou comunidade, a Arte como ensino na educação escolar se torna um “arranjo” de possíveis interposições na área da Educação Inclusiva. A Arte na Base Comum Curricular (BNCC, BRASIL, 2017) está centrada nas seguintes linguagens: artes visuais, dança, música e teatro.

Assim, vemos a importância do projeto e das ações realizadas ao longo do mesmo.

#### **5. REFERÊNCIAS**

ARTE. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/arte/>. Acesso em 17/09/2022.

ABAR-Associação Brasileira de Arte Rupestre. Sobre Arte Rupestre. Disponível em: . Acesso em 03/03/2022.

BUORO, Anamelia Bueno. O olhar em construção: uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola. 4ª edição. São Paulo: Cortez, 2000.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares Nacionais: arte. Brasília: MEC/SEF, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017.

BRASIL. LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

REIS, R. *Educação pela Arte*. Lisboa: Universidade Aberta, 2003.