

**FORMAS LÚDICAS DE ARTE: BRINCAR COMO EXPRESSÃO.** Vanja Poty Sandes Gomes Menezes, Luiza Helena da Silva Christov – Educação – Educação Artística - Departamento de Artes Cênicas, Educação e Fundamentos da Comunicação – Instituto de Artes – Campus de São Paulo.

Realizada com alunos da primeira série do ensino fundamental de escola municipal de São Paulo, a pesquisa objetiva analisar as práticas de arte-educação vivenciadas. Analisam-se formas de desenvolver a expressão artística infantil através da ludicidade, com jogos, histórias, cantigas, danças e desenhos.

Para isso, foram utilizados como referência autores como Johan Huizinga, em “Homo Ludens”, Herbert Read em “Educação pela Arte” e Viola Spolin em “Improvisação para o Teatro”. Vale lembrar que Herbert Read encara o brincar como forma mais óbvia da livre expressão infantil, instintiva por natureza, mas já uma forma artística; e que Viola Spolin reconhece o envolvimento intuitivo como negligenciado no processo de aprendizagem, propondo a aceitação de que determinados processos criativos surjam transcendendo os limites do familiar e do senso comum.

A partir dessa proposta, constata-se a dificuldade das crianças para brincar e se expressar, seja por vergonha, agressividade ou falta de costume. O brincar torna-se objeto de reflexão, tendo em vista o contexto contemporâneo. Analisa-se, nesta pesquisa, o resgate da própria infância do educador, sua relação com o lúdico infantil, como conhecimento para seu papel de educador.

Os encontros são realizados uma vez por semana, com uma hora de duração cada. Os alunos são tirados do convencional espaço de aula e vão para um salão fechado, com espaço adequado para atividades mais expansivas. Este movimento de saída da sala é de extremo impacto, causando uma euforia tamanha que, inconscientemente, os alunos passam a não saber lidar essa nova liberdade. As reações são diversas: uns ficam parados assustados, outros começam a discutir e até a se agredir fisicamente, alguns correm desesperadamente pelo espaço, alguns gritam e pulam enquanto outros choram.

Conseguir criar uma unidade e estabelecer um diálogo a partir deste caos inicial é um processo complicado para o educador, e a alternativa encontrada foi uma contação inicial de histórias, para que estas, utilizadas como mote, sirvam de material para o desenvolvimento de atividades ludo-artísticas.

Atividades essas que percorrem todas as linguagens da arte, servindo assim de iniciação a esse universo. A história pode virar uma música, ser desenhada, pensada, debatida, recriada, dançada e representada, pode ter cor, cheiro, gosto, sensação, ritmo e textura. Com todos esses elementos, o desenvolvimento da capacidade imaginativa e da memória da criança é estimulado a cada encontro, e esses estímulos fazem com que estas possam, a partir da ampliação do repertório imagético, obter o domínio da capacidade de abstração, que nos liga as imagens primiciais do humano, inconscientes, ainda ligadas a essa fase pueril.

Atualmente, com o advento da tecnologia e, através dela, com o maior acesso infantil a toda sorte de informação, o brincar e, conseqüentemente, o imaginar e a capacidade mnemônica foram se modificando. O videogame, a internet, e principalmente a televisão, foram se sobrepondo as brincadeiras e estímulos mais “tradicionais”; foi então constatado ao longo do processo que grande parte das atuais referências infantis do brincar sejam símbolos ou ícones televisivos, musicais e virtuais, geralmente de baixa qualidade.

Saber trabalhar com esse novo universo foi de grande necessidade para entender, além do contexto cultural e social destes alunos, seus gostos, vontades e aspirações. Assim, dialogando com este mundo, outras formas de brincar foram sugeridas para a ampliação do repertório lúdico-imagético. As formas artísticas, expressivas e estimuladoras de uma criatividade foram obviamente ressaltadas.

Devido a este caráter mais libertador do processo, os alunos passaram a não encarar os encontros como “sérios”, ou seja, estes perderam o caráter curricular e obrigatório de aula, o que trouxe, contraditoriamente, a negação de algumas atividades propostas para visar a brincadeira instintiva, expressiva, inata e headeriana. Essa forma de brincar, segundo Platão, ajuda na percepção das habilidades naturais do indivíduo, que encontra sua consciência crítica a partir deste princípio de integração com a sociedade, o brincar.

A legitimação da sala de aula como ambiente castrador da expressão facilitou o fenômeno: quando há o desprendimento dessa “cela” e passa-se para um espaço não-traumático, a aula pode virar brincadeira e a criança, mais a vontade no ambiente escolar, envolvida numa educação estética libertadora, passa a expor seus desejos, a querer dividir experiências e a opinar sobre o processo educativo, conseqüentemente, tornando-se mais consistente suas colocações sobre a vida e o mundo, ou seja, sua personalidade. É isso que nos torna vivos, críticos, atuantes e pensadores numa sociedade, e tudo se inicia com o processo educativo.

### **Referências Bibliográficas:**

Foucault, Michel. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. [Ramalhete, Raquel; tradução] Petrópolis: Vozes, 1987.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. [Monteiro, João Paulo; tradução] São Paulo: Perspectiva, 2005.

Read, Herbert. *A Educação pela Arte*. [Siqueira, Walter Lellis; tradução] São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Spolin, Viola. *Improvisação Para o Teatro*. [Koudela, Ingrid Dormien; Amos, Eduardo José de Almeida; tradução] São Paulo: 1979.