

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES/FAARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES**

MARCELA BRITO DE CASTRO ALVES

**ARTBOX: UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM PARA EDUCAÇÃO DE
JOVENS E ADULTOS NAS AULAS DE ARTES**

MANAUS – AM 2024

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES/FAARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES**

MARCELA BRITO DE CASTRO ALVES

**ARTBOX: UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM PARA EDUCAÇÃO DE
JOVENS E ADULTOS NAS AULAS DE ARTES**

Dissertação apresentada à Banca de Defesa do Programa de Pós-graduação em Artes, PROFARTES/ UFAM, como requisito obrigatório para obtenção do título de Mestre em Arte.

Linha – Processos de ensino aprendizagem e criação em arte.

Orientador: Prof. Dr. Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto.

MANAUS – AM 2024

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

A474a Alves, Marcela Brito de Castro
Artbox: uma proposta de aprendizagem para educação de jovens e adultos nas aulas de artes / Marcela Brito de Castro Alves . 2024
38 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto
Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Educação. 2. Ensino de arte. 3. EJA-Educação de Jovens e Adultos. 4. Artbox. I. Pinto, Renato Antônio Brandão Medeiros. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES/FAARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES**

MARCELA BRITO DE CASTRO ALVES

**ARTBOX: UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM PARA EDUCAÇÃO DE
JOVENS E ADULTOS NAS AULAS DE ARTES**

Dissertação apresentada à Banca de Defesa do
Mestrado Profissional em Artes - PROFARTES/
UFAM. Linha – Processos de ensino
aprendizagem e criação em arte.
Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Rento Antônio Brandão Medeiros Pinto

Membro: Prof. Dr. Evandro de Moraes Ramos

Membro: Profa. Dra. Rosejane da Mota Farias

Membro: Prof. Dr. Jackson Colares da Silva

Membro: Prof. Dr. Valter Frank de Mesquita Lopes

MANAUS – AM 2024

Dedico esta pesquisa a Deus, que pôs em meu caminho as pessoas certas como instrumentos de seu trabalho, para me auxiliarem na realização desse sonho, o qual, para mim, já havia perdido.

AGRADECIMENTOS

Expresso minha gratidão a Deus por estar sempre comigo na caminhada, e ter colocado pessoas que me acolheram e abraçaram essa causa. Peço a Ele que me guie em direção ao doutorado, que é onde desejo chegar após a conclusão deste mestrado.

Ao meu orientador, prof. Dr. Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto, que foi um instrumento do nosso Senhor, por ter aceitado o desafio dessa orientação, despertando em mim uma paixão pelo mestrado, com sua dedicação, paciência, responsabilidade, carisma, e por compartilhar os seus ensinamentos.

Assim como os demais professores do Profartes, da Universidade Federal do Amazonas, que estiveram envolvidos nessa trajetória, auxiliando, orientando, direcionando e dividindo seus aprendizados.

Também quero agradecer aos professores doutores que aceitaram o convite para a Banca de Qualificação e Defesa, oferecendo contribuições e considerações à escrita da dissertação.

Aos colegas do curso de mestrado que compartilharam as experiências, as angústias, as tristezas, alegrias e conquistas. Onde foi possível fazer amizades, as quais pretendo levar pelo tempo que me for concedido.

À Escola Municipal Vicente de Paula, na gestão da senhora Maria Santana Cunha, junto à equipe administrativa e pedagógica. E aos colegas professores, pela oportunidade de me possibilitar desenvolver a pesquisa nos espaços da escola, contribuindo para que o cronograma fosse realizado de forma satisfatória.

Em especial, aos estudantes das turmas da 4ª e 5ª etapa do segundo segmento da Educação de Jovens e Adultos, turno noturno, que participaram com assiduidade, pontualidade, responsabilidade e dedicação em toda a ação realizada no projeto.

À minha família que acompanha a minha história de vida, dando o apoio necessário, mesmo com seus deveres e obrigações, para que não me faltasse ânimo e motivação na realização do mestrado. Quero destacar a minha prima Adriana Brito da Silva, esteve mais próxima desse trabalho.

E por fim aos meus amigos que acompanharam diretamente, vivenciando as experiências comigo na minha caminhada, por um sonho, que reservariam minha ausência por alguns dias e algumas noites, durante dois anos.

LISTA DE SIGLAS

ARTBOX – Caixa de Artes

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CMPM I – Colégio Militar da Polícia Militar I

EAD – Ensino à Distância

EJA – Educação de Jovens e Adultos

FAARTES – Faculdade de artes

FACED – Faculdade de Educação

JIBHA – Jardim da Infância de Belo Horizonte Adrianópolis

PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência

PROFARTE – Programa Estadual de Formação Artística

SEDUC – Secretaria de Educação e Desporto do Estado do Amazonas

SEMED – Secretaria Municipal de Educação de Manaus

SESI – Serviço Social da Indústria

SESC – Serviço Social do Comércio

UFAM – Universidade Federal do Amazonas

UFPR – Universidade Federal do Paraná

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jogo de damas	28
Figura 2 - Jogo da memória	29
Figura 3 - Jogo da trilha	30
Figura 4 - Jogo de dados	31
Figura 5 - Estudantes em contato com as obras	34
Figura 6 - Construção do círculo cromático	36
Figura 7 - Personalizando a caixa	37
Figura 8 - Estudantes jogando o jogo de damas	38
Figura 9 - Estudantes jogando o jogo de trilhas	39
Figura 10 - Estudantes jogando o jogo da memória	40
Figura 11 - Estudantes jogando o jogo de dados	41
Figura 12 - Entrega da premiação	42

RESUMO

Esta dissertação buscou estabelecer conceitos e considerações sobre a importância do lúdico a partir dos jogos na aprendizagem dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), durante as aulas de Arte. A valorização completa do alunado, através da arte, contribui positivamente à formação do ser humano, tornando-o um ser crítico e reflexivo, capaz de perceber a realidade que o cerca, assim como sua condição enquanto ser sociável. O objetivo principal foi a criação de um objeto lúdico, aqui denominado de ArtBox. Visamos também promover resultados socialmente relevantes ao estudante, possibilitando a manutenção da autoestima, favorecendo e estimulando a participação em sala de aula. O tipo de pesquisa é a pesquisa-ação, que utiliza a técnica para a coletas de dados, denominada de pesquisa bibliográfica. Foi produzida, pelos participantes e sob a orientação da professora de Arte, a caixa personalizada com obras de artes. A base teórica do estudo tem contribuições de Thiollent (1986), Ostrower (1987), Freire (2018), Toret (2020), Rutz (2020) e Schnitzler (2021). O resultado, direcionou os estudantes na construção de um pensar didático que visou promover frutos socialmente relevantes e também possibilitou a manutenção da autoestima, favorecendo a participação em sala de aula.

Palavras-chave: Educação; Ensino de arte; EJA; ArtBox.

ABSTRACT

This dissertation sought to establish concepts and considerations about the importance of play based on games in the learning of Youth and Adult Education (EJA) students during Art classes. The complete appreciation of students, through art, contributes positively to the formation of human beings, making them critical and reflective beings, capable of perceiving the reality that surrounds them, as well as their condition as a sociable being. The main objective was the creation of a playful object, here called ArtBox. We also aim to promote socially relevant results for the student, enabling the maintenance of self-esteem, favoring and encouraging participation in the classroom. The type of research is action research, which uses the technique for data collection called bibliographic research. A personalized box with works of art was produced by the participants and under the guidance of the Art teacher. The theoretical basis of the study has contributions from Thiollent (1986), Ostrower (1987), Freire (2018), Toreti (2020), Rutz (2020) and Schnitzler (2021). The result guided students in the construction of didactic thinking that aimed to promote socially relevant fruits and also enabled the maintenance of self-esteem, favoring participation in the classroom.

Key Word: Education; Art teaching; EJA; ArtBox.

Memorial da aluna

Eu, Marcela Brito de Castro Alves, filha de José Bentes de Castro Filho e Berenice Pereira de Brito, brasileira, nascida em 28 de setembro de 1968, na cidade de Manaus, estado do Amazonas. Desde criança fui muito apaixonada pela diversão e por tudo que me cercava. Lembro-me bem das datas comemorativas em família, pois foram momentos de muitas festas, alegrias e socializações. Essa fase, sem dúvida, foi muito intensa e significativa, ciclo de muitos momentos agradáveis que ainda permeiam em minhas memórias: eu estudava, brincava, praticava ginástica solo no SESC. E o que me encantava eram os jogos, o que mais me marcou foi o jogo de dominó. Durante nosso descanso, após o almoço, jogávamos com minha avó. Além disso, eu e minhas irmãs dançávamos na sala para nossa família, assistíamos aos programas de TV e até apresentávamos coreografias do Trio Los Angeles, no Clube da União Esporte Clube. Aos meus quatorze anos, uma de minhas tias me convidou para coreografar algumas danças para as crianças na sua escola Infantil Pato Donald.

Lembro das poucas viagens que fazíamos para visitar nossa família em Belterra, no estado do Pará, em meados de 1976. Lá, era tudo diferente, minha avó não tinha eletrodomésticos, tudo era muito rústico, um fogão à lenha, tomávamos “vinho” de cupuaçu (uma forma de fazer suco), dormíamos em redes, brincávamos de bicicleta, fazíamos casinha com folhas de bananeiras e assim nos divertíamos bastante.

Na igreja, foi o lugar onde aprendemos a pintar, a cantar, a dramatizar temas religiosos e, onde fizemos nossa primeira comunhão. O tempo passou e a minha vida e das minhas irmãs mudaram. O tempo de criança estava perdendo lugar para uma vida mais “responsável”. Assim, concluído meu Ensino Fundamental, no ano de 1984 e o Ensino Médio, em 1988, ingressei na faculdade de Educação Artística em

1993. Ainda cursando a faculdade, em 1994, comecei a trabalhar em regime especial, na Escola Estadual Senador Petrônio Portela e Escola Estadual Gonçalves Dias. Um novo ciclo estava começando [...].

No último semestre da faculdade, em 1996, passei no concurso da SEDUC – Secretária de Educação e Desporto do Estado do Amazonas. Fui lotada na Escola Vasco e Vasques, porém, devido à distância do Jorge Teixeira para o Parque Dez, onde eu morava, em 1997, resolvi pedir remoção para a escola Antônio Maurity, no Coroadó. Em 1998, ainda em busca de um lugar mais próximo de casa para trabalhar, fui para a escola Jardim da Infância da Belo Horizonte Adrianópolis (JIBHA). No entanto, devido ao fato de o concurso no qual eu havia sido aprovada, ser de nível de fundamental, não pude continuar ministrando aulas para a educação infantil. Então, em 1999, fui transferida para a escola Izabel Barroncas, mas lecionei aulas do 1º a 4º ano na escola Helena Araújo. Não permaneci lá por muito tempo, apenas seis meses até entrar de licença maternidade. Ao retornar em 2000, comecei a trabalhar no Colégio Militar da Polícia Militar (CMPM I), onde fiquei até me aposentar, no ano de 2019.

Vale enfatizar que, nesse colégio, coordenei alguns projetos como o “Teatro na Escola”. Em parceria com esse projeto, incluí a Campanha Natal Feliz. Foi dentro desse contexto que surgiu a festa cultural e, mais tarde o festival cultural. Outro trabalho foi a Exposição Literária, que envolvia toda a escola. Paralelo a essa cadeira, em 2001, surgiu a oportunidade de trabalhar no Projeto Tempo de Acelerar, no qual ministrava outras disciplinas.

Em 2003, ainda como servidora concursada, em outro turno, iniciei um trabalho no SESI, o que representou uma nova experiência, lidando com as crianças do fundamental I (3º e 4º ano) e fundamental II (6º a 9º ano). Apresentamos o Projeto

Brasil 500 anos. Outros trabalhos foram realizados em parceria como “A Ação Global”, em conjunto com a Rede Globo. Embora fosse uma jornada de trabalho intensa, para mim era muito gratificante, já que estava trabalhando com o que eu amo: artes, criatividade, entre outros.

Precisei sair do SESI em 2006, pois havia sido aprovada no concurso da Secretaria Municipal de Manaus (SEMED). Assumi o cargo de professora de Artes na Escola Francisca Pergentina, localizada no Bairro Zumbi dos Palmares, no entanto, não permaneci lá por muito tempo; em 2007, fui transferida para a Escola Municipal Vicente de Paula, onde trabalho até hoje. Ao chegar lá, inicialmente atuei na biblioteca, onde criei o projeto “Lendo Para Aprender Mais”. Encerramos o Projeto com a presença do escritor Tenório Telles, e outros participantes. Na escola, também realizamos outros projetos.

Diante desse e de outros projetos, em 2007, senti a necessidade de aprofundar meus conhecimentos. Então, resolvi fazer uma Pós-graduação em Arteterapia na educação. As aulas eram em EAD. O material, pegávamos no escritório da Faculdade Candido Mendes. As avaliações aconteciam mensalmente e presencialmente, no Centro Educacional Santa Teresinha. Durante o curso, fui para o Rio de Janeiro duas vezes. Uma vez para Niterói, participar das práticas. Outra, para Goytacazes, para participar do I Congresso fluminense. Conclui o curso em 2009. Sem dúvida, foram experiências ímpares que muito contribuíram para minha vida profissional. Diante disso tudo, porém, continuava realizando atividades nas escolas.

Em 2019, participei do PIBID pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Como supervisora, acompanhei as atividades realizadas durante o horário extraclasse. Também participamos da exposição na UFAM. Em 2020, ano que a

pandemia começou, iniciei um novo projeto com a “Plataforma árvore de livros”, em parceria com o professor coordenador do Telecentro, Vivaldo Serafim. Mas, devido à pandemia, o projeto sofreu algumas adaptações para poder se enquadrar àquela nova realidade mundial. Assim, passou para o ensino remoto. Em 2021, o Projeto foi apresentado na Assembleia Legislativa, onde recebemos o certificado “Professor Inovador.”

Aqui, ficam registradas algumas experiências da minha vida profissional. Poderia passar dia e noite redigindo meus feitos com mais detalhes, pois muito me vem à memória, foram muitas experiências durante meus 30 anos de Magistério. Porém, deixo um gostinho de “quero mais” a ser consolidado com as novas experiências durante esse Mestrado, o qual vejo como meu maior projeto, com vistas ao Doutorado.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
2 REVISÃO DE LITERATURA	23
2.1 ARTBOX E EJA: O processo de criação em artes em diálogo com o ensino e a aprendizagem	23
2.2 Lúdico como motivação	24
2.2.1 O lúdico a partir das cores complementares no jogo de damas	27
2.2.2 O lúdico das cores no jogo da memória	29
2.2.3 O lúdico na trilha das cores	30
2.2.4 O lúdico das cores nas faces do dado	31
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	33
3.1 Metodologia	33
4. RESULTADOS	36
4.1 Aplicação dos jogos	37
4.2 Uma proposta possível	42
5 CONCLUSÃO	43
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48

INTRODUÇÃO

O presente trabalho de pesquisa buscou estabelecer conceitos e considerações sobre a importância do lúdico a partir dos jogos na aprendizagem dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), durante as aulas de Arte. A valorização completa do alunado, através da arte, contribuiu positivamente à formação do ser humano, tornando-o um ser crítico e reflexivo, capaz de perceber a realidade que o cerca, assim como sua condição enquanto ser sociável. Para embasar nossas discussões sobre a temática, destacamos autores como: Thiollent (1986), Ostrower (1987), Ferraz & Fusari (1992), Almeida (2007), Prodanov e Freitas (2013), Toreti (2020), Rutz (2020) e Schnitzler (2021).

O estudo está inserido na linha de pesquisa Processo de ensino, aprendizagem e criação em Artes, do Programa de Mestrado Profissional em Artes (ProfArtes), da Universidade Federal do Amazonas, e está estruturado nas seguintes seções: Introdução, Artbox e EJA: o processo de criação em artes em diálogo com o ensino e a aprendizagem, O lúdico como motivação, Procedimentos metodológicos, O lúdico a partir das cores complementares no jogo de dama, O lúdico das cores no jogo de memória, O lúdico na trilha das cores, O lúdico das cores nas faces do dado, Aplicação dos jogos e Conclusão.

A primeira seção se dedica à apresentação do tema e a contextualização do objeto de estudo. Na segunda seção, apresentamos a estrutura da ArtBox, uma caixa com função pedagógica relacionada às artes, que abriga jogos lúdicos para auxiliar as práticas de aprendizado de estudantes em aulas de Arte, ou seja, contribuiu na concepção e construção dos jogos didáticos. A terceira seção apresenta o lúdico como motivação para a construção do conhecimento. Na

quarta seção contêm os procedimentos metodológicos utilizados. Nas seções cinco, seis e sete estão as discussões sobre o lúdico no jogo de dama, no jogo de memória, na trilha das cores e nas faces do dado, consecutivamente. Na seção oito está descrito como ocorreu a aplicação dos jogos. A seção nove corresponde à conclusão do trabalho, a qual apresenta os resultados obtidos na pesquisa e as modificações epistêmicas alcançada durante o caminho do mestrado.

As etapas do projeto estão, assim, divididas: a) apresentação do projeto ArtBox aos estudantes da EJA (julho/2023); b) pesquisa de imagens, vídeos e materiais relacionados ao tema (agosto/2023); c) construção do objeto ArtBox (setembro/2023); d) conclusão da aplicação (outubro/2023); e) finalização do projeto (novembro/2023).

A perspectiva do projeto foi construir reflexões acerca do lúdico como proposta pedagógica que visa a promoção da motivação, interação, participação e ludicidade para criação de jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Além disso, o estudo teve a intenção de levantar, através de uma revisão bibliográfica dos conteúdos das artes visuais, normas e formas de produção de uma caixa lúdica aplicável à EJA; de produzir uma caixa personalizada com imagens das artes visuais, voltada ao público da EJA, e analisar a forma como ocorreu a aprendizagem.

Os participantes desta pesquisa estão entre 18 e 60 anos. A maioria são jovens frequentando às aulas da EJA do Segundo Seguimento (6º ao 9º Ano), 5ª Etapa (6º Ano); 6ª Etapa (7º Ano); 7ª Etapa (8º Ano) e 8ª Etapa (9º Ano), no turno noturno. A EJA é uma modalidade de ensino estabelecida pelo Governo Federal, destinada às pessoas que não concluíram seus estudos dentro do prazo estipulado, este modo educacional abrange todos os níveis da Educação Básica do país (Brasil,

1996, Art. 37). Uma das características desse meio de educação, inclui a busca por um certificado escolar para permanecer como profissional capacitado ou para ingressar no mercado de trabalho.

A proposta desta pesquisa foi a criação de um objeto lúdico, aqui denominado de ArtBox, para auxílio na aprendizagem durante as aulas de Arte na educação. Seguindo a linha de pensamento de Prodanov e Freitas (2013), o conceito do objeto ou problema de pesquisa, é sempre focado naquilo que o pesquisador elabora e delimita: o que deseja estudar; apontar de uma maneira clara e objetiva uma compreensão, qual a questão encontrada que a pesquisa pretende responder.

Um dos grandes desafios no ensino da EJA é reconhecer as especificidades do público atendido e perceber o conceito de jovens e adultos para além da delimitação da faixa etária. Por isso, é valioso construir um trabalho pedagógico diferente e específico no que tange ao uso da arte dentro das expectativas e condição desta modalidade de escolarização.

Paulo Freire (2018) em sua experiência, como pedagogo, e preocupado com a alfabetização dos jovens e adultos, vem contribuindo com várias publicações no campo da pedagogia, destacamos o livro “Pedagogia do Oprimido”, utilizado por ele para alfabetizar adultos que não estiveram na escola na idade prevista em lei.

Concernente ao ambiente da pesquisa, ou seja, “o lugar onde o investigador busca coletar os dados do objeto de estudo” (Prodanov e Freitas, 2013), foi realizada na Escola Municipal Vicente de Paula, localizada à Rua Maria Mansour, 805, bairro Japiim, próximo à feira, na Zona sul da cidade de Manaus. Criada pela Lei Municipal nº. 1724/84, parecer/89 CEE/AM, teve sua construção possível a partir da doação do terreno, feita por seu proprietário, senhor Vicente de Paula.

Inaugurada em 15 de outubro de 1980, iniciou suas atividades em março de 1981. Atualmente, a Escola atende a comunidade em três (03) turnos distintos, oferecendo o Ensino Fundamental (5º ao 9º ano) e EJA. A Escola oferece uma ampla e organizada estrutura com dezesseis (16) salas de aula nos três turnos: Laboratório de Informática, Laboratório de Ciências, Experimentoteca, Gabinete Odontológico, Biblioteca, Sala de Música, Ginásio Poliesportivo, entre outros.

A pesquisa encontra sua justificativa na observação do desinteresse manifestado pelos estudantes em relação às atividades escolares tradicionais, conforme evidenciado em nossa experiência profissional. Estimular o aprendizado teórico de maneira dinâmica, motivadora e prazerosa torna-se imprescindível para obter resultados satisfatórios no processo de ensino e aprendizagem. Essas estratégias têm o potencial de despertar a curiosidade e suscitar o engajamento dos estudantes, com a relevância de contribuir para uma formação acadêmica enriquecedora.

A arte é a maneira de pensar, fazer e expressar por meio de um conjunto de atos criadores e/ou inovadores que estão presentes em qualquer cultura e sociedade humana. Logo, a arte em sala de aula possibilita improvisar, transformar, imaginar, criar e recriar várias realidades imaginárias e reais. Para Ferraz e Fusari (1993):

A educação através da arte é, na verdade, um movimento educativo e cultural, que busca a constituição de um ser humano completo, total, dentro de moldes do pensamento idealista e democrático. Valorizando no ser humano os aspectos intelectuais, morais e estéticos, procura despertar sua consciência individual, harmonizada ao grupo social ao qual pertence (Ferraz e Fusari, 1993, p. 15).

Nesta perspectiva, a intenção do presente estudo propôs a integração com o lúdico e as linguagens artísticas como elementos de construção de saberes na

prática pedagógica pautada em uma metodologia ativa¹. Assim, pode firmar um propósito de ensino que rompeu com a passividade na jornada educacional, permitindo a construção coletiva, a autonomia e a reflexão na EJA.

Ana Mae Barbosa foi estudante de Paulo Freire e pioneira no movimento do ensino de arte em nosso país. Sua *Abordagem Triangular do Ensino de Arte e Culturas visuais* (livro organizado juntamente com Fernanda Pereira da Cunha) está ligada diretamente ao pensamento freiriano. As autoras defendem a possibilidade da educação integral do ser humano por meio da arte (Barbosa e Cunha, 2010).

Através do objeto ArtBox, direcionado aos estudantes da Educação de Jovens e Adultos, que são os sujeitos-participantes, construímos um pensar didático, simples e objetivo, visou promover resultados socialmente relevantes ao estudante, possibilitou a manutenção da autoestima, favoreceu e estimulou a participação em sala de aula.

Quantos aos procedimentos metodológicos, o tipo de pesquisa é a pesquisa-ação, conforme o perfil de aplicação e envolvimento do próprio pesquisador que, segundo Thiollent (1986, p.15), “nossa posição consiste em dizer que toda pesquisa-ação é de tipo participativo: a participação das pessoas implicadas nos problemas investigados é absolutamente necessária”. A pesquisa utiliza a técnica para a coletas de dados denominada de pesquisa bibliográfica, dentro das orientações de Lakatos e Marconi (2022, p. 200).

Foi produzida, pelos participantes e sob a orientação da professora de Arte, a caixa personalizada com obras de artes, na intenção de provocar o ensino e aprendizagem das temáticas das Artes Visuais. Assim, a sugestão foi criar quatro

¹ Segundo Mota e Werner da Rosa (2018, p. 261), “As metodologias ativas surgiram na década de 1980 como alternativa a uma tradição de aprendizagem passiva, onde a apresentação oral dos conteúdos, por parte do professor, se constituía como única estratégia didática”.

jogos e distribuir para todas as etapas. Foram gravados vídeos e feitos registros fotográficos durante a produção dos jogos.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 ARTBOX E EJA: O processo de criação em artes em diálogo com o ensino e a aprendizagem

No início do projeto, a ideia era personalizar uma caixa com imagens de obras de artes, trabalhadas no primeiro semestre, utilizando o livro didático da EJA. No entanto, aconteceu uma discussão sobre o assunto abordado na leitura das obras, induzindo os estudantes a perceberem as cores nas pinturas dos artistas. Detectamos que o conhecimento sobre as cores ainda chamava atenção da turma, as questões básicas partindo das cores primárias nos levou a refletir sobre a possibilidade de estudar o tema. A partir do estudo ocorrido ao longo da pesquisa, pensamos na produção da caixa, levando em consideração o estudo das cores, no entanto, tivemos dúvidas entre personalizar com as imagens das obras ou fazer pinturas no papel ofício para revestir em forma de mosaicos. Depois de ouvir a sugestão do grupo – algo que julgamos importante, chegamos ao veredito de permanecer com as imagens das obras, pois o tema da cor surgiu através do contato com as pinturas dos artistas.

Em 1996, o Brasil aprovou a EJA com a Lei de Diretrizes e Bases 9.394/96, no Artigo 37, da Constituição Federal de 1988, a qual é destinada àqueles jovens e adultos que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no Ensino Fundamental e Médio, na idade regular assegurada legalmente pelo Ministério da Educação brasileira. Além de ser uma política educacional, a EJA é principalmente uma política social, pois ela oferece oportunidades para que os estudantes melhorem suas condições de trabalho e a sua qualidade de vida, assegurando-lhes a cidadania social e política. Cabe ao governo, de acordo com a referida lei, estimular o acesso da população a essa modalidade educacional e oferecer condições de

funcionamento dignas para que sejam de fato efetivados os seus objetivos que são os de inclusão social e melhoria da qualidade de vida pessoal e profissional dos educandos. O parecer nº 11/2000, que dispõe sobre as Diretrizes Curriculares Nacionais, para a EJA, no que se refere a essa educação, afirma que

esta é uma das funções da escola democrática que, assentada no princípio da igualdade e da liberdade, é um serviço público. Por ser um serviço público, por ser direito de todos e dever do Estado, é obrigação deste último interferir no campo das desigualdades e, com maior razão no caso brasileiro, no terreno das hierarquias sociais, por meio de políticas públicas. O acesso a este serviço público é uma via de chegada a patamares que possibilitam maior igualdade no espaço social (BRASIL, 2000, p. 8).

A citação nos possibilita compreender que cabe à escola pública ser um lugar apropriado ao desenvolvimento humano integral, capaz de acolher os estudantes e suas especificidades e encaminhá-los, por meio de políticas públicas de amparo e formação, à construção da igualdade e equidade social através da educação.

2.2 O lúdico como motivação

Lúdico é uma palavra de origem latina "*ludus*", que significa jogos. Essa definição passou a ser compreendida não apenas como um simples ato de jogar, mas de momentos de aprendizagens. De acordo com a concepção de Almeida (2007), com o passar dos anos, o lúdico foi reconhecido como uma das formas utilizadas para o estudo do comportamento humano. Ainda em épocas passadas, as práticas eram vistas com relevante valor para a educação, por ser algo da essência humana que fomenta a curiosidade de aprender. Contudo, em todo o mundo, independentemente da época ou do lugar, sempre buscaram formas para vivenciar a ludicidade.

De modo geral, os jogos têm um caráter único na sua essência, eles são bastantes variados nas formas e especificidades, relativizando conceitos. Por isso, podemos pensar na diferença entre o jogo educativo e o jogo didático, pois, segundo

Cunha (2012), é importante perceber que um jogo didático, no que se refere aos aspectos gerais, deve ser educativo, uma vez que incorpora ações lúdicas, cognitivas, sociais etc. Contudo, um jogo educativo nem sempre pode ser considerado um jogo didático. O que não reduz nem limita a importância de ambos (Cunha, p. 92-98, 2012).

Assim, o jogo didático se volta para o ensino de conceitos e desenvolvimento de conteúdos, se for organizado com regras e as atividades forem planejadas com a finalidade de promover o equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa. É fundamental também destacar que, para os autores Oliveira, Oliveira e Paz (2021), ao desenvolver o aspecto lúdico, se facilita o processo de aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de favorecer o bem-estar à saúde mental, pois coopera para um estado interior fértil, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A função educacional pode tornar as aulas prazerosas, quando forem aplicados conteúdos concretos e vivenciados pelos educandos, através de métodos que despertem e estimulem o interesse pela curiosidade em apreender. Mediante essa reflexão, temos uma evidência positiva de que os jogos instigam o desenvolvimento integral para os estudantes no que se refere às questões de disciplina, ao despertar a curiosidade e proporcionar o equilíbrio emocional, assim como outros sentimentos que fazem parte do processo educativo. No entanto, afirma Fayga Ostrower (1987, p. 31). “Em todos os comportamentos produtivo e atuantes do homem, verifica-se a origem dos processos criativos numa só sensibilidade”. Assim, buscamos despertar nos estudantes a motivação através de suas próprias potencialidades, descobrindo caminhos diferentes para novos resultados.

Para Piaget (1967), não se pode ver o jogo apenas como divertimento ou brincadeira, uma forma de desgastar energia apenas, uma vez que favorece o desenvolvimento físico, cognitivo e moral. Além disso, acreditamos que oportuniza estratégias de ensino e aprendizagem, uma vez que é considerado uma estratégia pedagógica indispensável para o desenvolvimento humano, no sentido cognitivo, estimulando a criatividade e imaginação, e possibilitando a socialização.

A ideia de construir a Artbox surgiu destas reflexões teóricas acima apresentadas e de três trabalhos produzidos por outros pesquisadores de universidades e escolas brasileiras, a saber: Toreti (2020), Rutz e Azevedo (2020) e Schnitzler (2021).

O trabalho de Toreti (2020) foi desenvolvido na Faculdade de Educação (FACED), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), e teve com objetivo descrever e analisar o impacto de uma proposta didática antirracista, cujo nome é “Caixa Pedagógica *Baú do Griô*”. O estudo aborda as relações étnico-raciais, a identidade e a diferença, a educação antirracista, os valores civilizatórios afro-brasileiros e a formação de professores.

A Caixa foi vinculada ao que propõe a Pedagogia griô, no entanto, o *Baú do Griô* é bem mais que uma seleção de materiais com temática étnico-racial, é uma proposta pedagógica que deve estar diretamente interligada com os preceitos mais profundos da Pedagogia Griô, produzindo práticas que respeitem a cultura africana e afro-brasileira (Toreti, 2020).

O trabalho de Rutz e Azevedo (2020) buscou promover discussões sobre o uso de materiais lúdicos/pedagógicos durante o ensino da disciplina História da Arte, partindo de uma proposta pedagógica executada no Ensino Médio, no município de Arroio do Padre/RS, denominada “Viagem pela História da Arte”. O estudo aborda o

ensino de Artes Visuais e o material lúdico/pedagógico, e teve como objetivo a criação de um pequeno livro sobre alguns conteúdos da história da arte, com a localização de onde ocorreram; um mapa, para indicação do conteúdo estudado; um passaporte, para carimbar o destino; uma mala de viagem; um diário de viagem, para anotações sobre o tema estudado; alguns carimbos de borracha, confeccionados para marcar no passaporte, e adesivos de monumentos históricos, para colar no mapa e a lista de localização dos mesmos (Rutz e Azevedo, 2020)

O último trabalho considerado, nesta pesquisa, é de Schnitzler (2021). A proposta foi construir um material de caráter mais prático, interativo e lúdico, tendo como objetivo dar sentido à prática artística no ambiente escolar. Favorecendo momentos em que o discente pudesse entrar em contato consigo mesmo, com os objetos de arte, e ter momentos de experimentação e criatividade, já que este último termo, não pode ser ensinado, mas, sim proporcionado, segundo a pesquisadora. A autora parte de um relato de experiência, no qual participou durante a oficina “A utilização de caixas didáticas como recurso pedagógico: a importância do fazer”, desenvolvida no curso de Licenciatura em Artes Visuais, da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Já os temas abordados durante a sua pesquisa correspondem a caixas didáticas, a recurso pedagógico e à prática artística, propondo desconstruir a noção de prática, oferecendo uma alternativa pedagógica: a construção de caixas didáticas.

2.1.1 O lúdico a partir das cores complementares no jogo de dama

Na primeira semana de setembro, 2023, após assistirmos ao vídeo foram escolhidas as cores complementares para a produção dos jogos de damas. Ao recebermos as caixas, iniciamos desmontando e separando cada parte dela para a produção dos jogos.

Na parte das laterais por serem maiores, traçamos a medida de 25cm na horizontal e 25cm para vertical, dentro da limitação do quadrado, foram divididas em 8 linhas verticais e 8 linhas horizontais, medindo 3,1 cm, no total de 64 quadrados. No decorrer do traçado, foi necessário corrigir algumas medidas, pois os estudantes com dificuldades na visão, passavam alguns centímetros.

As cores complementares foram pintadas no tabuleiro com tinta guache. Para compor as damas, coletamos tampinhas de garrafa pet nas cores primárias, que se relacionam com a cor secundária pintada no tabuleiro. Para cada tabuleiro, foram 24 tampinhas, sendo 12 tampinhas para cada lado, nas cores que compõem as cores secundárias do tabuleiro. Na pintura, somente dois estudantes perderam a sequência e pintaram o quadrado errado, por falta de atenção.



Figura 1 - Jogo de dama
Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023.

Durante a produção do jogo, em cada tempo de aula, uma turma começava a atividade, e outra dava continuidade, para não comprometer a execução do projeto. Isso porque antes, em outras atividades individuais realizadas em sala de aula, alguns estudantes faltavam e não finalizavam seus trabalhos. Percebendo esse fato, buscamos essa alternativa coletiva mais viável para concluirmos o cronograma. Os

jogos foram elaborados por todos em cada tempo de aula, quando a companhia tocava, outra turma prosseguia a atividade da turma anterior. Assim, foram realizadas as produções.

2.2.2 O lúdico das cores no jogo da memória

Na mesma semana, finalizando o jogo de dama, e dando continuidade à produção, iniciamos com o jogo de memória. A partir da carta do jogo de baralho, traçamos o molde para criar as cartas no suporte de papelão, depois recortamos. Os que tiveram dificuldades no corte, foram orientados para recortar antes da linha, pois assim as cartas seriam reparadas. Construimos 6 jogos com 18 cartas para cada, sendo 6 nas cores primárias, 6 nas cores secundárias e 6 nas cores complementares. As cartas nas cores complementares foram pintadas em duas partes: uma na cor primária e outra na cor secundária. Nessa pintura, os estudantes ficaram bem mais relaxados, e deram conta de pintar sem borrar, pois, as cartas foram pintadas de uma extremidade a outra.



Figura 2 - Jogo da memória.
Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023.

2.2.3 O lúdico na tilha das cores

Após finalizar o jogo de memória, iniciamos o jogo da trilha. No suporte de papelão, traçamos 9 linhas medindo 2,5 cm na horizontal e 6 linhas medindo 5,5 cm na vertical, formando uma trilha de retângulos com três curvas; uma no primeiro trajeto, outra no segundo e, por fim, a terceira. A atividade com os traçados foi bem tranquila, só tiveram que prestar atenção para não errar a construção das curvas.

Em seguida, pintamos os retângulos utilizando as cores. Iniciamos com uma sequência de cores primárias, depois as cores secundárias nas curvas e, por fim, a cor branca, que indicava os comandos. Sobre o branco foram escritos com caneta hidrocor preta. Antes de começar a atividade, foi necessário explicar como deveriam pintar, mas alguns com falta de atenção na sequência das cores, se atrapalharam e pintaram alguns retângulos errados, no entanto, não ficou tão ruim, e pode ser aproveitado. Neste jogo, usamos os dados retirados do acervo da professora e os marcadores com tampas de garrafa pet para a aplicação.



Figura 3 - Jogo da trilha
Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023.

2.4 O lúdico das cores nas faces do dado

Chegamos na produção final com o jogo de dado. Utilizando o aprendizado já ocorrido no semestre passado, iniciamos fazendo as medidas no suporte do papelão. Começamos com a linha horizontal, usamos um traçado de 21cm, dividido em três partes de 7cm, formamos 3 quadrados.

Em seguida, no quadrado do meio prolongamos uma linha vertical, repetindo as mesmas medidas, concluímos a planificação no total de três quadrados na horizontal e quatro quadrados na vertical. Apesar de já terem trabalhado antes, foi necessário verificar as medidas, para não ocasionar problemas na hora de fechar os cubos.

Em seguida, fizemos as abas dos quadrados com 1cm. Prosseguindo, pintamos as faces com as três cores primárias e as três secundárias. Essa atividade foi bem mais trabalhosa no sentido de serem cautelosos com as medidas e com a dobradura, pelo fato de ser um suporte bem mais rígido, na hora de dobrá-los.

Sabemos que para essa atividade teríamos estudantes com dificuldades, tanto no traçado quanto na pintura, no caso dos estudantes com dificuldades, outros colegas estavam sempre atentos para ajudá-los.

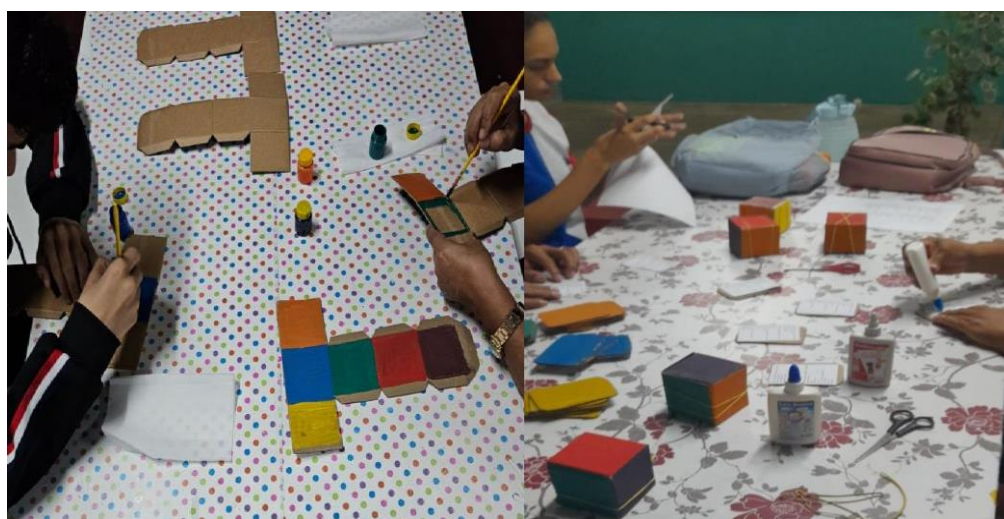


Figura 4 - Jogo de dados.
Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023.

Nesta atividade, buscamos trazer para esse jogo perguntas sobre cada cor e criar as regras do jogo. Baseado no livro de artes, onde aborda o assunto sobre as cores. Pintamos seis cartas, com o mesmo modelo das cartas de memória, nas cores contidas no dado.

Digitamos as perguntas, imprimimos e nelas foram coladas as impressões das perguntas elaboradas para o *quiz*², um questionário com perguntas sobre as cores.

² De acordo com o dicionário Cambridge, Quiz é denominado como “a game or competition in which you answer questions”. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/quiz>, acesso em: 29 jan.2023.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa teve uma abordagem qualitativa, o que significa que o fenômeno foi compreendido no contexto em que ocorreu e do qual foi parte, além de ter sido analisado sob uma perspectiva integrada, na qual vários tipos de dados foram coletados e analisados para que se entendesse a dinâmica do próprio fenômeno.

3.1 Metodologia

O trabalho foi desenvolvido na sala de multimídias, refeitório, biblioteca e sala de aula da escola. Participaram 72 estudantes da EJA, distribuídos em seis turmas (5ª etapa A – 5 estudantes, 6ª etapa A/B – 29 estudantes, 7ª etapa A – 10 estudantes, 8ª etapa A/B – 28 estudantes) para aplicação da pesquisa. Após um período de 3 meses de observações, juntamente com as informações registradas em fotos, foi verificado que em todas as turmas os estudantes participaram do processo. Percebemos que as dificuldades encontradas por alguns se destacavam pela visão ao traçar, pintar e recortar linhas. Mesmo assim, contribuíram com as atividades, mostrando-se entusiasmados e envolvidos durante a produção dos jogos.

Na última semana do mês de julho de 2023, reunimos os estudantes no auditório e apresentamos o projeto Artbox. Após a apresentação do projeto, foi explicado detalhadamente como seria realizada a pesquisa e se eles teriam interesse em participar. Sem ninguém para contestar, prosseguimos com o cronograma.

Foram sugeridos jogos didáticos, baseados no tradicional jogo de tabuleiro, chamado de “dama”, a trilha, o dado e o jogo de memória. A intenção foi escolher jogos que estivessem presentes na vida dos estudantes e com regras de fácil entendimento.

Fizemos uma visita à biblioteca, apreciamos as cores nas pinturas das obras europeias, a partir da coleção Pinacoteca Caras. Os estudantes tiveram contato com a biografia e as obras dos artistas.

Em meio ao aprendizado, conforme a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa (2010), fomentamos algumas observações nas obras, como época, vestimentas, cenário, objetos, forma de expressão, luz, sombra, cor, enfim, uma breve leitura de imagem.

Em uma nova aula, trouxemos para sala a coleção mestre das artes no Brasil. Os estudantes apreciaram as pinturas brasileiras, conheceram a biografia dos artistas e cada um, em posse de um pintor, fez a leitura, e identificou as cores estudadas no círculo cromático.

Para complementar o estudo das obras e dos artistas, foi passado para eles uma pesquisa sobre um artista das artes visuais da região amazônica. Na semana seguinte, poucos apresentaram, então procuramos na sala de mídias, através da *internet* conhecer e apreciar algumas obras e artistas amazonenses.



Figura 5 – Estudantes em contato com as obras.
Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023.

Para o aprendizado o tema escolhido foi a cor, uma vez que já estudado no primeiro semestre, conforme está descrito na BNCC (2018), como elementos da linguagem, contidos na sigla (EF69AR04). As cores foram o que mais chamaram a atenção deles. Eles faziam questionamentos simples, como quais as cores primárias? Como obter as cores secundárias? Por que cores complementares? Existem outras combinações de cores? Partindo dessas perguntas, pensamos em aprofundar o conhecimento da teoria das cores. Desta forma, produzimos os jogos com as devidas adaptações, para que fossem relacionados ao conteúdo de artes.

Transcorrida esta etapa, partimos para pesquisa e coleta de materiais. Seguimos com o planejamento de como faríamos o suporte dos jogos. A ideia foi usar as caixas das embalagens dos pacotes de bolachas, que são entregues para a merenda escolar e descartados.

Acertamos com a pessoa responsável pela merenda escolar para que nos cedesse as caixas que iriam ser descartadas. Após uma semana, recebemos as caixas.

4 RESULTADOS

Em agosto de 2023, pesquisamos vídeos sobre a teoria das cores. Os estudantes assistiram ao vídeo explicativo e a aula expositiva da professora. Em seguida, construíram o círculo cromático.

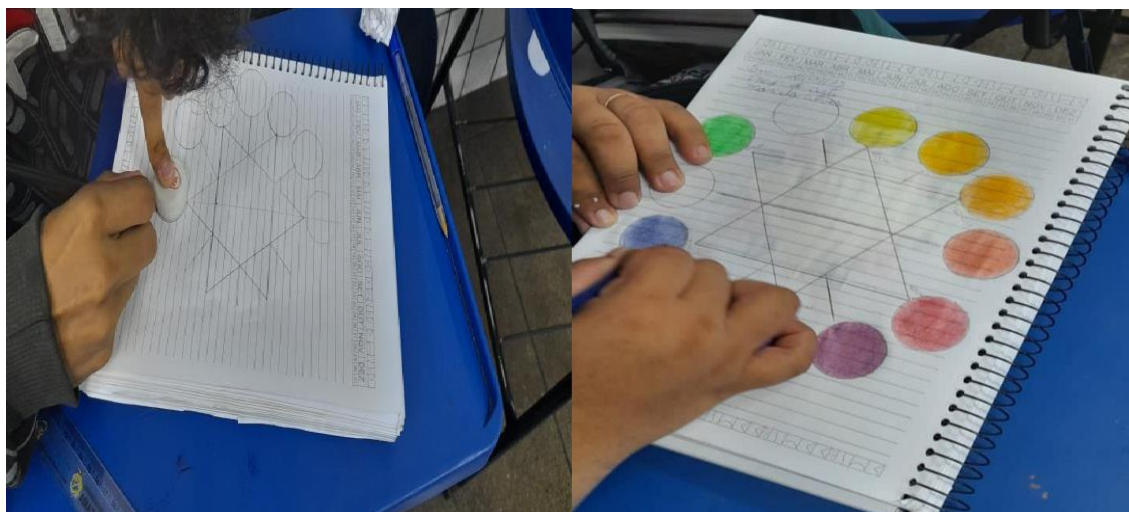


Figura 6 – Construção do círculo cromático.

Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

Em setembro de 2023, eles assistiram ao vídeo sobre modelos de como fazer os jogos de dama, memória, trilha. E no semestre passado, foi estudado a planificação do cubo, e utilizaram o conhecimento já adquirido com o exercício para a produção do jogo de dado. Na coleta de materiais, conforme a BNCC (2018), as materialidades contidas na sigla (EF69AR06), usamos as caixas de papelão como suporte alternativo, angariadas na escola e os demais materiais retirados do acervo da professora.

Em nossas reuniões, discutimos como seria a caixa para a produção da Artbox. A ideia era procurar uma que coubessem os jogos, e que também fosse possível carregá-la. Saímos em missão de encontrar uma caixa apropriada. Ao entrar na sala dos professores, encontramos uma caixa de resma de papeis. E, após conversar com a funcionária da secretaria, ela se comprometeu em disponibilizar outra. Assim, conseguimos o suporte necessário.

Quanto às imagens, procuramos *scanear* as pinturas, enviar para o computador, fazer o enquadramento no mesmo tamanho e depois fazer a impressão das mesmas. Combinamos as tarefas e iniciamos com a pintura da caixa de preto, enquanto os demais recortavam as imagens. E a colagem ficou para outra aula, devido à secagem da tinta. Assim como o revestimento com o papel *Contact*. Na aula seguinte, enquanto alguns terminavam de cortar as imagens, outros iniciavam a colagem das imagens, pela tampa, até finalizar a caixa por completo, e concluímos adesivando com o papel *Contact*.



Figura 7 - Personalizando a caixa.
Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

4.1 Aplicação dos jogos

Em outubro de 2023, iniciamos as aplicações dos jogos. Foram montadas duplas e, antes de começar, os estudantes tiveram que conhecer as regras do jogo. Em cada turma, eles jogavam entre si, até finalizar com um vencedor, e este representava sua turma na competição final, entre turmas, encerrando-se assim, a culminância do projeto.

O primeiro foi o jogo de dama. Iniciamos formando cinco duplas, depois, entregamos os tabuleiros e as tampinhas de garrafa pet. Eles arrumaram na mesa

os tabuleiros e as devidas tampinhas, fizeram a revisão do aprendizado, cada dupla comentou sobre as cores expostas no seu tabuleiro.

Em seguida, partimos para a competição. Percebia-se a animação de cada dupla. Dando prosseguimento, acompanhando o início da jogada, observamos os estudantes conversar um com o outro. Um dizia não saber jogar, mas se arriscou, perdendo a partida. Outro não lembrava, mas tentou e ganhou por duas vezes. Uma dupla ficou calada, nenhum se manifestou.

Jogaram até sair o vencedor. Outro disse ser campeão e que não tinha vencedor para ele, e realmente venceu as quatro duplas, sendo o representante nesta turma.



Figura 8 – Estudantes jogando jogo de dama.

Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

O segundo foi o jogo de trilha. Arrumamos as mesas com os tabuleiros. Quando os estudantes chegaram na sala, foi apresentado o jogo, e logo começaram a dizer que não sabiam jogar. No entanto, explicamos que não seria necessário saber jogar, mas que precisariam apenas de sorte. Neste momento, acharam graça, foram formando seus pares e se sentaram um de frente para o outro. Após acomodados, explicamos como funcionavam as regras, antes de escolher as

tampinhas, que representavam os jogadores, mostramos que havia duas cores primárias, para que eles respondessem qual seria a cor secundária. Depois de responder, revisamos o conteúdo das cores, nas casas do tabuleiro. Após isso, cada dupla escolheu a cor da tampinha de pet e decidiram quem começava. Quando todos estavam preparados, entregamos os dados e começaram as partidas.



Figura 9 - Estudantes jogando o jogo da trilha.

Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

No jogo de trilha, os estudantes estavam muito entusiasmados, a surpresa ao jogar o dado os deixava bem atentos, se divertiram, participavam com muita disposição. Assim que tivemos os vencedores de cada dupla, começou a disputa para saber quem seria o vencedor final, daquela turma. Os demais voltavam a jogar entre eles até terminar o tempo de aula.

O terceiro foi o jogo de memória. Preparamos as mesas com as cartas, aguardamos os estudantes chegarem até a sala de multimídias, onde ocorrem as aplicações dos jogos. Assim que entraram na sala, pedimos para formar as duplas e aguardar as instruções das regras para iniciar o jogo. Revisamos as cores primárias, secundárias, quentes, frias e as complementares, todas pintadas nas cartas. Já entraram animados, desafiando uns aos outros. Após as recomendações, iniciaram as partidas. Observamos que havia jogadores mais espertos e outros mais ingênuos,

no sentido de que ao levantar as cartas, deixavam o outro ver, assim o outro se aproveitava para fechar a partida. Foi tanta euforia e animação que todos participaram com vontade de querer mais. No entanto, tiveram reclamações por parte dos que perdiam, e os que assistiam, aguardando sua vez, necessitaram recomeçar as partidas para que não houvesse nenhuma dúvida sobre o vencedor.

Para a disputa final, resolvemos juntar dois lotes de cartas, e dificultar um pouco a partida. Assim, finalizamos mais um vencedor da turma, para representar a grande final entre turmas.



Figura 10 – Estudantes jogando o jogo da memória.

Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023.

O quarto jogo foi o de dado. Ao chegarem à sala, encontraram os dados sobre a mesa. Organizamos as duplas, pedimos para que prestassem bastante atenção nas regras, tivemos uma revisão sobre o assunto trabalhado e explicamos que seria mais difícil a jogada pelo fato de incluir o *quiz*, (perguntas e respostas). O jogador que primeiro chegasse a concluir a carta de perguntas seria o vencedor.

Eles ficaram prestando atenção, tiraram as dúvidas sobre as regras, ficaram ansiosos para iniciar a partida, então entregamos as cartas de perguntas,

decidiram no par ou ímpar para saber quem iniciava, e começaram a partida. Assim como nos outros jogos, os vencedores de cada mesa disputavam entre si eliminando os adversários, restando apenas um representante da turma.



Figura 11 - Estudantes jogando o jogo de dado.

Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

No final do projeto, foram classificados três finalistas, os quais receberam uma cesta básica de alimentos. Sendo que um deles venceu duas vezes. A imagem abaixo é do dia em que eles receberam o prêmio, onde estão, além dos vencedores, a pedagoga, a monitora, a secretária da escola, o professor do telecentro e eu. Os estudantes ficaram contentes ao receber o prêmio, uma cesta básica de alimentos. Lembrando que foi uma sugestão deles fazerem uma competição, portanto, participaram da final somente os colegas que aceitaram o desafio de ganhar ou perder. O prêmio somente foi revelado na final da disputa.



Figura 12 – Entrega da Premiação.

Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

4.2 Uma proposta possível de se fazer

Até aqui, descrevemos sobre um objeto intitulado Artbox, que trata de uma caixa de arte personalizada com imagens das pinturas de artistas europeus, brasileiros e amazonenses, sendo uma proposta para aprendizagem dos estudantes da EJA. E o tema gerador de nossos estudos foram as cores primárias, secundárias, terciárias, quentes, frias, análogas e complementares. Esse produto proporcionou conhecimento e, como alternativa, uma maneira de criar jogos didáticos a partir de caixas de papelão, assim como armazená-los.

5. CONCLUSÃO

Este trabalho de pesquisa compreendeu e reconheceu a importância do lúdico presente nos jogos aplicados nas atividades de aprendizagem dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), durante as aulas de Arte. Foi possível perceber o quanto a valorização completa do alunado ocorre por meio da arte e contribui consideravelmente à formação do ser humano, tornando-o mais crítico e reflexivo e com capacidades de perceber o contexto em que está inserido. Desta forma, a sua condição enquanto ser sociável ficou evidente em cada desafio enfrentado diante do outro ser.

A criação do objeto lúdico, a ArtBox, fez com que se promovessem resultados socialmente significativos ao estudante, o que contribuiu para não só a restauração da autoestima, como também para a sua manutenção, favorecendo e estimulando, assim, a participação mais efetiva em sala de aula. Na pesquisa-ação foi possível direcionar os estudantes na construção de um pensar didático que visasse à promoção da autonomia no processo de aprendizagem, tendo-se como resultado uma mais expressiva participação em sala de aula.

Durante a aplicação do projeto, procuramos ser bem organizados e estabelecer critérios, tanto para mim, pesquisadora, quanto para os estudantes. Buscamos ser assíduos, pontuais e responsáveis a cada proposta de atividade realizada, considerando o prazo e não perdendo os tempos de aula com atividades que não agregassem ao desenvolvimento do projeto, já que tínhamos um cronograma a cumprir, e sabíamos que os estudantes são imprevisíveis quanto à frequência diária, um dia frequentando a escola, outro, muitas vezes, não. No entanto, conseguimos junto com eles conversar sobre a importância de participar de todas as etapas, mesmo que fosse breve, para que pudessemos obter um bom

resultado na aprendizagem. Não víamos a hora de ver como eles iriam reagir ao participar de todo o processo, e foi uma experiência além do esperado, o entusiasmo, a participação, o desafio, o interesse de todos foi perceptível.

Quanto ao desenvolvimento acadêmico/profissional, é importante destacar que o início da caminhada durante o mestrado foi muito intenso em termos de conhecimento, tivemos a oportunidade de atualizar a revisão de literatura, foram muitas indicações de livros e autores renomados, com isso foi possível aproximar as leituras da nossa prática em sala de aula. Ocorreram muitos momentos de reflexão a respeito de determinados temas referentes à educação, em destaque às artes, e as trocas de experiências com os colegas nas atividades de apresentações de trabalhos foram muitas. As discussões, as leituras e os debates realizados na universidade proporcionaram uma ampliação significativa da compreensão de nosso mestrado. Os desafios dessa jornada nos tornaram pesquisadores em busca de autenticidade para contribuição no âmbito acadêmico e profissional.

Desta forma, consideramos que com esta pesquisa conseguimos alcançar os objetivos propostos e obter experiências a partir do lúdico/pedagógico, na produção e aplicação dos jogos didáticos. A partir da leitura de imagem, o conhecimento foi marcante no ensino das cores, durante as aulas de Arte, junto aos estudantes da EJA. Contudo, sendo possível utilizar em outros segmentos da Educação Básica. Além disso, foi notória a importância deste aprendizado na construção do fazer artístico que proporciona a interatividade entre docentes e discentes. Assim, essa proposta pode ser pensada e considerada como um recurso pedagógico para outros componentes curriculares, apresentando-se como uma possibilidade a ser utilizada e adaptada, de acordo com a necessidade, por demais professores, estimulando inclusive as atividades interdisciplinares.

Compor o Programa de Pós-graduação em Artes proporcionou uma amplitude e aprofundamento na área do conhecimento no que se refere à aprendizagem e pesquisa. Certamente, em nosso dia a dia de sala de aula, já nos primeiros dias como estudantes do mestrado, sentimos a diferença do quanto somos capazes de crescer como profissionais na área de Artes. A necessidade de contribuir com a pesquisa no mestrado favoreceu a ampliação do conhecimento de novas abordagens e estratégias para desenvolver atividades dos conteúdos programáticos, possibilitando despertar o interesse dos estudantes com metodologias mais instigantes, resultando em uma capacitação mais aprimorada de técnicas e teorias.

Os primeiros textos lidos sobre assuntos relevantes aos temas tratados, nos levaram à reflexão de como estamos trabalhando com esses sujeitos. As mudanças ocorridas durante o tempo que atuamos nessa conexão acadêmica, nos impactaram para novos olhares. Em nossa jornada profissional, estamos sempre trocando experiências com outros colegas, assim como também com os docentes, porém sabemos das necessidades de alcançar novos horizontes. No entanto, entrar na área da pesquisa foi muito além do que estamos acostumados, ou seja, apenas recebendo informações já investigadas, tendo somente o livro didático como apoio metodológico. Foi nesse sentido, ao ingressar no campo da investigação, que nos permitiu aprender a acessar o labirinto de tantas informações e nos impulsionar ao desafio em busca de referências autênticas. Nesse processo, tornaram-se indispensáveis as orientações dos professores das disciplinas do Programa, que ministraram aulas com uma vasta experiência, contribuindo para que os mestrandos tivessem êxito nesta empreitada.

Esperamos que nossas ações sejam incluídas no planejamento das atividades escolares, como recursos para as programações dos projetos ao fim dos

semestres, pois, durante o processo, as etapas foram aproveitadas nas avaliações dentro do ano letivo. Além de que pretendemos compartilhar com os demais colegas profissionais, devido ser um produto que possibilitou conhecimento, participação, interesse e animação aos estudantes. Mesmo no começo havendo poucos interessados nos assuntos ministrados, visto que acompanhávamos o livro didático, e poucos o levavam para sala de aula.

No entanto, não deixamos os conteúdos de lado, mas ao oportunizar o contato com o fazer artístico, e trabalhando mais a prática e menos teoria, a mudança foi interessante, tudo fluiu, as expectativas pelo que iam fazer, a cooperação entre eles, a troca de saberes, as conversas não atrapalhavam seus fazeres, a bagunça tornou diversão e aprendizado.

Ficamos surpreendidos com o número de estudantes participando da produção dos jogos na sexta-feira, à noite, sabendo que só uma minoria vai à escola neste dia da semana.

Fazer projeto na escola é sempre desafiador, porque contamos com um número pequeno de estudantes no turno noturno, porém também tem suas vantagens, pois conseguimos organizar grupos menores e dedicarmos mais tempo.

Nossa escola apresenta uma estrutura que possibilita trabalhar em vários ambientes, o que foi muito proveitoso. Na sala de aula, ocorreram as atividades teóricas e as rodas de conversas; no refeitório, aconteceram as produções, por ter as mesas que facilitavam o manuseio dos materiais, o espaço aberto chamava atenção de quem passava e via os estudantes concentrados em suas atividades, apesar de não ter ar-condicionado, mas um ventilador ajudou a amenizar o calor, e eles continuaram participando. No tele-centro, fizemos as apresentações de vídeos, que foi preparado para ministrar as aulas dessa natureza e também ocorreu a

aplicação dos jogos. O ambiente era propício, com as mesas que facilitavam a posição dos jogadores, além de ser climatizada.

Contamos com a disposição da escola para nos auxiliarem e contribuírem com o projeto. Temos lá uma equipe escolar de parceiros que visam o melhor para a educação, e estamos sempre colaborando para que o resultado seja satisfatório para todos.

Aqui, encerramos nosso caminho percorrido pelo mestrado, foi alavancado pela imensidão de possibilidades de mudanças em todos os aspectos comportamentais, tornando-nos mais críticos e reflexivos. Esperamos alcançar novas oportunidades de formação no campo da pesquisa acadêmica, e que seja rumo ao doutorado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Laurinda Ramalho de; MAHONEY, Abigail Alvarenga (Orgs.). **Afetividade aprendizagem**: contribuições de Henri Wallon. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira (Orgs.). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Parecer CNE/CEB 11/2000**, publicado no Diário Oficial da União de 9/6/2000, Seção 1e, p. 15. (Ver Resolução CNE/CEB 1/2000, publicada no Diário Oficial da União de 19/7/2000, Seção 1, p. 18).
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9.394/1996. Disponível em: [Google.com/search?q=LDB&oq=LDB&gs_lcrp=chrome&ie](https://www.google.com/search?q=LDB&oq=LDB&gs_lcrp=chrome&ie). Acesso em: 27 fevereiro de 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- CUNHA, Marcia Borin da. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. **Química Nova na Escola**, São Paulo: SBQ, v. 34, n.2, p. 92-98, maio 2012.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 65. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- FUSARI, Maria Felisminda de Rezende e; FERRAZ, Maria Heloisa Corrêa de Toledo. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1992-1993.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2022.
- MOTA, A. R.; WERNER DA ROSA, C. T. Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas. **Revista Espaço Pedagógico**, [S. l.], v. 25, n. 2, p. 261- 276, 2018. DOI: 10.5335/rep.v25i2.8161. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/8161>. Acesso em: 29 jan. 2024.
- OLIVEIRA, Judite Geralda Gomes de; OLIVEIRA, Francisca Zélia de; Paz, José Flávio da. O lúdico como estratégia de ensino e aprendizagem na educação infantil. *Revista Faculdade FAMEN - REFFEN*, v. 2, n. 1, 2021.
- DOI:<https://doi.org/10.36470/famen.2021.r2a10>. Disponível em: [Vista do O lúdico como estratégia de ensino e aprendizagem na Educação Infantil \(revistafamen.com.br\)](http://www.vista.do.org/10.36470/famen.2021.r2a10). Acesso em: 11 setembro 2023.
- OSTROWER, FAYGA. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis, Vozes, 1987.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência**. Lisboa: Editora Fundo de Cultura S/A, 1967.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnica da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo – Rio Grande do Sul – Brasil: Freevale, 2013.

RUTZ, M. J., & Azevedo, C. T. de. (2020). Viagem pela história da arte: uma proposta lúdica para o ensino de Artes Visuais. *Momento - Diálogos Em Educação*, 29(2). <https://doi.org/10.14295/momento.v29i2.8990>.

SCHNITZLER, Luiza Moura. A Utilização de Caixas Didáticas como Recurso Pedagógico na Prática Artística: um relato de experiência sobre a formação do docente. **Revista Científica/FAP**, 2021.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1986.

TORETI, Renata Pires da Silva. Baú do Griô: impactos de uma proposta educativa antirracista na formação docente inicial em Pedagogia. 2020. **Trabalho de Conclusão do Curso** (TCC) de Pedagogia da Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre, RS. 2020.