ru, 2008. Disponível em: www.fc.unesp.br/upload/aline_guimaraes.pdf. Acesso em: 20/11./2020

KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira 2002

KISHIMOTO, T. M.(Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 2001.

LEAL, Francisca Ismênia. A importância das brincadeiras infantis para o desenvolvimento da criança: Uma construção a partir do brincar. Universidade Estadual Paulista. Rio Claro, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. Democratização da Escola Pública: A Pedagogia crítico social dos conteúdos. São Paulo: Loyola, 2006.

MACEDO, L. de PETTY, A. L. S. & PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Editora Artmed, 2005.

MODESTO, M. C.; RUBIO, J. A. S. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. X semana de letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 29 set a 1 out 2010.

SANTOS, Jane Gapo de Lacerda dos. A contribuição do psicopedagogo na aprendizagem infantil através de brincadeiras e jogos. Trabalho de Monografia – Universidade Candido Mendes. Rio de Janeiro 2010

SPODEK. B. Ensinando crianças de três a oito anos. Trad. Cláudia Oliveira Dornelles. Porto Alegre: ArtMed, 1998

# LUDOTERAPIA - JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

MARISA PIMENTA PEREIRA

## RESUMO

O presente artigo visa apresentar a questão da Arteterapia dentro do espaço escolar como instrumento acessível a aprendizagem de todos alunos, entendendo como todos, qualquer aluno da escola que se fizer usufruidor e atendendo, assim, ao que se compreende como incluir.
Em um primeiro momento, abordarei a concepção de arte, de terapia e dificuldades de aprendizagem. Em seguida, abordarei a inclusão escolar e o uso de jogos como instrumento de aprendizagem numa perspectiva mais humana e inclusiva, respeitando as limitações de cada um. Por fim, o uso de jogos para alfabetização sob olhar de educação inclusiva com bases na arteterapia.

**PALAVRAS CHAVE**: ludoterapia, alfabetização; aprendizagem; arte; arteterapia; dificuldade de aprendizagem; educação; inclusão, jogos.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo compreender questões condizentes à inclusão escolar quando num trabalho arteterapêutico na educação com uso de jogos em sala de aula, como suporte para qualquer disciplina.
Busca-se, pois, à luz de pesquisa e análise de referenciais bibliográficos os conceitos que fundamentam as práticas do ensino da arte e do trabalho terapêutico em arteterapia.
Pretende conferir a partir de acompanhamento e observação de prática docente, a possibilidade da interdisciplinaridade entre as duas práticas. Como se dá o relacionamento entre arteterapia e a arte no espaço escolar.
Quais possibilidades arteterapêuticas podem favorecer a construção do conhecimento dos alunos dentro de seu percurso escolar.
Ao compreender-se que a arte está presente no nosso cotidiano, não se pode desprezar sua importância e flexibilidade junto à educação fundamental, que traz dentro de suas concepções a interdisciplinarida-

de.Portanto, nesse aspecto de resgate ao fazer subjetivo, na dialógica entre o ser interior e as práticas escolares, que se procura uma ponte entre a ação docente e o aprendizado significativo dos educandos, numa perspectiva educativa interdisciplinar entre arte e arteterapia, seus conceitos instrumentos nas aulas do cotidiano escolar.
No desenvolvimento, há considerações e levantamento sobre a temática da lei que trata a necessidade da inclusão de alunos portadores de necessidades educacionais especiais – NEE – dentro das instituições educativas regulares.
Considerando que a inclusão não veio como enfatizar as deficiências no portador, mas uma característica a ser trabalhada com todo o tipo de intervenção possível ao resgate da aprendizagem destes alunos.
No tocante ao assunto desta pesquisa, cuja abrangência perfaz desde os conceitos da arte, psicologia, pedagogia, embrenhando-se por caminhos do currículo escolar e do ato transformador de uma educação includente aos educandos, que considere a qualidade oferecida a este ser em transformação, e os desdobramentos que tais estímulos possam construir junto ao autoconhecimento de suas habilidades e competências, busca-se nas práticas em arteterapia sustentadas por suas concepções, a possibilidade de ajuda ao educador preocupado com sua função social neste presente século.
Vivenciamos hoje em todos os segmentos da sociedade uma preocupação extrema em quantificação do ser humano, desprezando-se, entretanto, que a qualidade pode ser a maior representatividade de um dado conhecimento, ou da função social de um trabalho, pesquisa, fazer artístico, ou mesmo artesanal.
Procura-se no ser humano quase uma perfeição andrógena, desde suas qualidades físicas até suas competências intelectuais. Vivemos a era do conhecimento e da tecnologia, e nos esquecemos da essência humana construída desde remotos tempos em nosso inconsciente, quanto à subjetividade, o sentir, o emocionar, o vivenciar com prazer, qualidades tão importantes ao resgate de pacientes em consultórios diversos, e também presente no fazer artístico desde séculos passados até chegarmos aos dias atuais.
Enquanto educadores, familiares e sociedade buscarem apenas os mais perfeitos e excelentes resultados, não haverá espaço para uma sociedade inclusiva, que acredita na diversidade e no espaço de cidadania acessível a todos.
É na visão de resgate ao fazer subjetivo, na dialógica entre o seu ser interior durante as práticas escolares que se procura uma ponte entre a ação docente e o aprendizado significativo a todos educandos.
Tal aprendizado deve ser visto sob uma perspectiva educativa interdisciplinar, que proponha o rompimento com padrões e modelos de educação que já não servem uma sociedade diversa e complexa em que vivenciamos no presente século.
Nesse pensamento mais humanizado sobre educação, propõe-se um debate sobre a possibilidade da arteterapia vir a ser a ”ponte entre práticas didáticas, que possibilite a ligação entre o aprendizado de alguns, para o aprendizado que inclua o todo.

## 2. DESENVOLVIMENTO

### 2.1 SOBRE ARTE NA EDUCAÇÃO

O que é arte, o que faz dessa linguagem um meio de comunicação, quais seus objetivos dentro da educação e qual a necessidade de tal disciplina no currículo escolar são questionamentos deveras abrangentes, que num capítulo de pesquisa seria impossível responder a tantas questões e demandas que suscitam sobre o tema arte.
Discorrer sobre arte, implica explicar o que o conceito e do que a arte trata
.Assim, surgem neste percurso diversas respostas que tentam conceituar essa forma de expressão puramente humana .
Ao questionarmos sobre arte uma criança, ela é rápida em dizer que arte é pintar e desenhar. Mas, o que é arte se não a capacidade humana de transformar ideias em coisas, gestos, sons?
Se faz necessário pontuar, o percurso evolutivo do ensino de arte na educação nacional, seus fundamentos teóricos e linhas de trabalho, traçando sua trajetória rumo ao atual conceito do ensino da disciplina na atualidade.
Ao conceituar o termo arte, recorreu-se ao dicionário da Língua Portuguesa Houaiss, (2008, p. 65), a arte possui várias definições, permeando desde travessuras, até habilidades, entre as quais cita:
Arte: Habilidade humana de pôr em prática uma ideia pelo domínio da matéria; o uso dessa habilidade nos campos do pensamento e do conhecimento humano e /ou experiência prática; perfeição técnica na elaboração, requinte; o conjunto de técnicas características de um ofício ou profissão; capacidade especial, jeito ou dom; produção de obras, formas ou objetos, com ideal de beleza e harmonia ou para expressão da subjetividade humana; conjunto des-

sas obras pertencente a determinada época, corrente, espaço geográfico ou cultural (...)

Para Janson e Janson, (2009, p. 6), conceituar arte é algo que suscita calorosas discussões e que nem sempre se chegará a uma resposta conclusiva. Para o autor, o que existe e é mais palpável entender, é porque o homem faz arte, desde os remotos tempos da caverna. Para os autores:
(...) uma das razões pela qual o homem cria é um impulso irresistível de reestruturar a si próprio e a seu ambiente de uma forma ideal. (...) A arte nos dá a possibilidade de comunicar a concepção que temos através de procedimentos que não podem ser expressos de outra forma.

Os autores afirmam que se a arte fosse explicável o artista, seria um escritor, utilizando do símbolo verbal e não plástico, para se comunicar. Explicam que o produto artístico já comunica em si a ideia, o que permite a sua auto explicação. Muitos autores discorrem, pontuando seus conhecimentos e conclusões sobre a razão pela qual o homem produz objetos artísticos.
Para muitos, a arte é uma maneira de comunicação do ser interior – o artista - com o mundo cultural na qual este está inserido, sendo assim, possível através da arte, entendermos culturas passadas, e culturas diferentes da nossa no presente.
Para Martins, et al, (2009, p. 13), a arte é um meio de comunicação entre o artista e o mundo, e como também se trata de uma linguagem, esta deve ser aprendida ao longo da vida escolar, uma obra de arte que não se entende é como um livro em uma outra língua que não se conhece. Então se faz necessário aprender seus códigos e compreender assim o mundo das culturas e nosso eu particular. Embora haja uma imensa subjetividade na obra de arte, é através desta que se pode transpor fronteiras e abrirmos os olhos á multiculturalidade promovendo até a interação e integração dos grupos étnicos e culturais.
A arte, portanto, pode ser entendida como uma forma de comunicação entre o criador e o mundo que vive através de uma obra (criação). A criação, assim, não é algo aleatório sem sentido, mas é o produto daquilo que se pensa e o diálogo com técnicas e manipulações de materiais e escolhas de suporte onde a obra será produzida.
No processo de criação, o artista escolhe também a linguagem que será o veículo de comunicação. Dentre tais linguagens, temos as artes plásticas, o desenho, a escultura, a dança, o teatro, a música, o audiovisual, hoje a arte digital e tantas outras linguagens expressivas.
Dentro de sua capacidade interdisciplinar, a arte pode se apresentar dentro de cada linguagem, com materiais próprios, inusitados, ser perpetuada ou ser momentânea, e podemos perceber a arte em formas visuais, táteis, auditivas, sensoriais e até mesmo mistas ou audiovisuais.
O artista quando cria, seguirá as regras que cada linguagem traz dentro de si para melhor comunicar suas ideias, sendo assim, necessita ter habilidade no manuseio e transformação dos materiais que escolhe.
Assim, o fazer artístico está atrelado ao contexto de quem a produz. Os períodos artísticos como o Impressionismo, Cubismo entre outros, nos traça o perfil cultural do artista vivido em épocas passadas e seus anseios e posições psicológicas das quais este criador transformava em obra exteriorizando assim, a sua visão de mundo, seus sentimentos, alegrias, frustrações.
Para entender ou criar em arte é necessário adquirir subsídios que instrumentem o criador/artista para se comunicar com o mundo na qual está inserido.
Entendendo a arte como área de conhecimento e como linguagem cultural, a disciplina é amparada hoje na educação básica, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação nacional (LDB nº 9394/1996), na qual incluiu a obrigatoriedade da disciplina.
Ao longo do tempo, o ensino de arte no Brasil passou por várias mudanças ao que se refere no âmbito escolar, desde modismos como reproduções, releituras, livre expressão, sem contexto e sem objetivos claros.
Hoje se entende a disciplina como interdisciplinar em si devido suas diversas linguagens, a saber a linguagem visual, musical, corporal, audiovisual.
Em relação às demais disciplinas do currículo escolar, ao considerar que a arte está na cultura e cotidiano das pessoas, a proposta de interdisciplinaridade entre arte e demais disciplinas do currículo também se ampara numa visão de educação não fragmentada. Busca-se o fazer artístico na escola contextualizado e comunicando-se ao mundo em que vivemos, considerando assim, o que o aluno vê, aprecia, entende, faz, vivencia dentro do seu contexto histórico-cultural, transformando aquilo que vive no espaço escolar em conhecimento.
Promover atividades que se fundamentem em aprendizado interdisciplinar em arte e arteterapia vem, portanto, ao encontro de uma educação global,

que respeite os tempos dos alunos e suas especificidades, compactuando esse ensino aos fundamentos da didática do ensino contemporâneo da arte.
Dentro da didática do ensino da arte, surge a abordagem triangular, com seus três pilares fundamentais ao ensino da disciplina, a qual foi discutida no Brasil, a partir dos estudos da professora Ana Mae Barbosa.
A abordagem triangular se baseia no conceito que qualquer das pontas constituintes do triangulo que representa a abordagem, deve-se partir o ensino da arte, sendo assim representado:

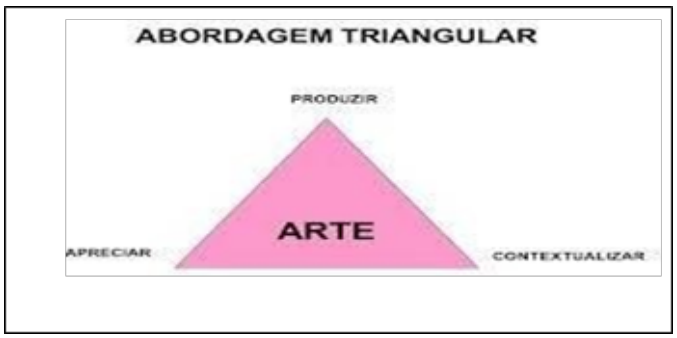



Figura1: Abordagem triangular
Fonte: http://images.slideplayer.com.br/7/1842907/slides/slide_11.jpg
As pontas do triangulo, devem comunicar entre si, durante as propostas das aulas, de modo a garantir o trabalho dos três eixos direcionando todas as fases de um aprendizado mais concreto.
Deve-se considerar que no processo de construção do conhecimento, a realidade ainda fragmentada do horário de aulas, não beneficia ainda a totalidade necessária de tempos e espaços escolares para um ensino tão abrangente.
O docente hoje tenta adaptar-se aos conceitos da abordagem triangular para garantir um ensino de qualidade em suas aulas e que ampare as habilidades de seus alunos. A não adaptação docente a esse novo método de ensino, implica cair em atividades que priorizam o o fazer em detrimento do contexto e apreciação.
Propõe-se, portanto, um rompimento com a fragmentação disciplinar na escola, mas, em vez disso, uma interdisciplinaridade entre áreas de conhecimentos e a arte. Nesse pensamento, a arteterapia une-se a arte para trazer um novo caminho ao aprendizado escolar.
A arte na educação ressurge então, como disciplina que objetiva o educar, o transformar para o desenvolver pessoal dos educandos.
Cabe ao docente ainda, o protagonismo diário para que sua disciplina ainda muitas vezes delegada em segundo plano dentro da ultrapassada visão curricular de outrora, tenha sua devida importância compreendida.

Importância esta, que o sistema educacional brasileiro não sanou defasagens quanto ao acesso da escola a tempos, espaços e materiais ideais.
Ao docente é imperativo que seja o reflexivo, analista e crítico de sua própria ação docente frente à realidade de se promover um ensino que ampare a todos, que inclua todos educandos.
Sendo assim, o educador é o responsável frente à realidade do cotidiano escolar, pelo enfrentamento de implicações que comprometem um ensino mais humano, para com criatividade e pouco recurso material, atingir as demandas do ensino da disciplina, bem como as sociais, de uma escola em constante transformação.

## 2.2 ARTERAPIA E EDUCAÇÃO

Conceituar arterapia, acaba por vezes, sendo redundante em alguns termos, palavras, teorias. Por se tratar de conceito científico, não há muito o que acrescentar nem mesmo modificar.Trata-se da raiz da palavra em seu maior significado, que traduz assim, a totalidade de sua especificidade.
Sendo assim, arteterapia é o termo que se refere às estratégias de intervenções terapêuticas em promoção a uma melhor qualidade de vida ao ser humano, utilizando recursos das Artes Visuais, e também um diálogo com outras linguagens artísticas. Tem por função focar o indivíduo em sua necessidade expressiva e amparar o mesmo com ambientação que promova uma expressividade espontânea e com sentido para sua vida.
Assim como na arte, a prática arterapêutica também se concebe numa semelhante abordagem triangular, em que cada eixo do triângulo possui significado próprio como segue na figura 2.

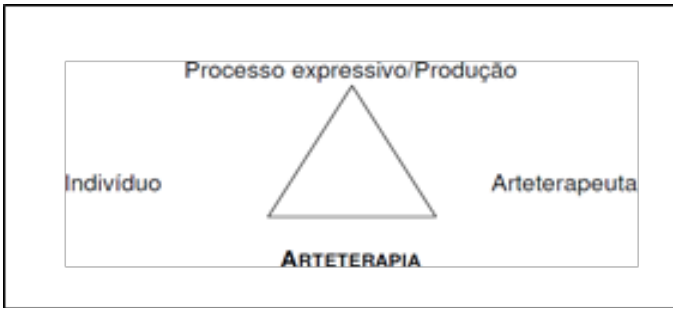



Figura 2: abordagem arteterapêutica, segundo Carvalho.
FONTE: AATESP – Anais III Fórum Paulista de

Arteterapia, 2010.

As possibilidades dialógicas entre arte e arteterapia em favor da educação não combinam só pela palavra, ou ainda pela forma triangular de conceituar suas práticas, nem tampouco apenas pelo uso das técnicas artísticas nos consultórios terapêuticos. Tal diálogo se dá pelo fato de que o homem se expressa e comunica eu interior, externando assim seus mais profundos sentimentos e visão de mundo sempre amparado pela figura de um mediador, seja ele professor ou terapeuta. Relembrando os autores citados até agora, tecemos uma linha de pensamento que sugere o uso da arteterapia na educação como fruto processualmente construído entre docente educando, ao longo da aprendizagem com finalidades específicas de inclusão efetiva do aluno, que valoriza seus progressos, interage e avalia os avanços de seu pupilo.
Entende-se que com as mudanças que ocorreram nas últimas décadas junto à sociedade, a educação não pode desprezar a necessidade imperativa de mudar e repensar as práticas no ambiente escolar. Entre muitas mudanças, o apelo da sociedade para a inclusão de deficientes nas escolas regulares, foi uma das aquisições legais que a sociedade brasileira pode desfrutar com a evolução das políticas educacionais. Frente a essa e outras mudanças, os docentes também foram afetados, procurando assim, estar em constante formação para atender as demandas que advindas de uma sociedade cada vez mais plural.
Com tal cenário político educacional, o modelo antigo de fragmentação disciplinar foi visto cada vez mais ultrapassado dentro das escolas e assim, buscava-se caminhos que norteassem a educação contemporânea.
Surge amparada por diversos pensadores da educação, o paradigma da interdisciplinaridade e os desafios que a mesma trazia consigo, como um caminho rumo ao saber não fragmentado. O termo traz em si a concepção de busca por soluções ao propor diálogos ente disciplinas.
Fazenda, (2008), propõe que a interdisciplinaridade deve promover um diálogo entre pares, que capacite os envolvidos no processo educativo uma troca de ideias promovendo conhecimento universal e lógico, capaz de compreender a "mensagem das diferentes línguas nas suas entrelinhas". A autora ainda cita Lenoir (2001), no tocante ao propósito da interdisciplinaridade ser amparada em três eixos norteadores: o saber saber, o saber fazer, o saber ser. Tais eixos tratam da formação docente, abordam conhecimento cientifico, cultural e pedagógico. Ainda sobre interdisciplinaridade, propõe o entendimento epistemológico da palavra e sua interpretação quando em função da educação, para que não seja entendida como a formatação de diversas disciplinas, mas sim, algo flexível, que inicie num planejamento, numa mudança estrutural da dinâmica escolar e que promova uma educação em pesquisa, em soluções, em integração entre os docentes e alunos.

Num mesmo pensamento científico, Martins, et al, (2009, p. 22), acrescenta em seu livro que trata as questões de teoria e prática do ensino da arte, que: As produções artísticas são ficções reveladoras, criadas pelos sentidos, imaginação, percepção, sentimento, pensamento e a memória simbólica do ser humano. Este, quando se debruça sobre o seu universo interior e exterior, une a techné, sua capacidade de operar os meios com sabedoria, com a poiesis, sua capacidade de criação, desvelando verdades presentes na natureza e na vida que ficariam submersas sem sua presentificação. Desse modo o ser humano poetiza sua relação com o mundo em textos visuais, sonoros, gestuais, verbais...

Vemos assim, na interdisciplinaridade entre a arte e a arteterapia um caminho para averiguação do aproveitamento escolar dos alunos com necessidades especiais de maneira que, ao tocar o inconsciente dos educandos, trazemos à tona com as produções, seus saberes, aflições e suas particularidades diversas dentro de um local cheio de complexidades, em que as escolas estão inseridas. Entretanto, no cenário da educação escolar regular nacional, pouco se fala sobre o assunto, ou sobre os benefícios que conhecimentos nessa área possam vir a contribuir junto aos educandos portadores de necessidades educacionais especiais.
Em contrapartida, nas conversas informais das salas de professores, ouve-se queixas por parte de docentes sobre como intervir em sala para que os educandos incluídos nas salas regulares venham a ampliar seus conhecimentos, participar das aulas efetivamente e se sentirem não apenas integrados, mas incluídos na vida escolar como um todo.
É imperativo, que o conhecimento chegue ás escolas nacionais, mas que a prática do arteterapeuta não vire um modismo e tampouco que, qualquer pessoa sem subsídios e formação na área venha a se dizer apto a sugerir a alunos atividades equivocadas

e sem objetivos claros.
Para Ciornai, (2004, p. 13), a arteterapia é uma interface que requer conhecimentos nas áreas de arte, terapêutica e arteterapia. Tal exigência profissional se faz necessária por tratar o uso da arteterapia na educação, pois ao envolver técnicas terapêuticas promotoras da transformação do eu, de autoconhecimento, e ampliação de consciência e até mesmo tratamento para doenças do indivíduo, descaracteriza o fazer docente e entende-se o fazer clínico.
Sendo assim, é de extrema importância que apenas um profissional completo trabalhe tais conceitos junto a um público portador de NEEs.
Logo, sendo a escola um local de aprendizagem e não de terapias e tratamentos, não se espera que o docente com especialização em Arteterapia venha trabalhar expressão e criatividade do educando num ambiente complexo e orgânico como o de sala de aula, no mesmo intuito de uma sessão clínica, porém numa visão de educador que se apropria de conhecimentos diversos em busca de um melhor caminho rumo à aprendizagem do pupilo sobre seus cuidados.
É nessa visão interdisciplinar, que o educador especialista deve focar suas práticas em sala de aula. Ao conhecer terapias e materiais a disposição do educando, o docente pode analisar as produções versus conceitos das aula para ao longo do processo de aprendizagem conferir a evolução da aprendizagem de seus alunos, traçando assim, um percurso do fazer escolar.
Entendemos assim, que o conhecimento aliado ao objetivo que o educador pretende alcançar com os meninos e meninas da educação regular, é o fator mais importante para ser considerado quando discutimos o uso da arteterapia na educação dessas crianças.

## 2.3 O JOGO COMO INSTRUMENTO DE INCLUSÃO E APRENDIZAGEM

O jogo como instrumento pedagógico em favor da aprendizagem não é algo novo na educação, porém é gerador de grandes debates sobre sua eficiência e procedimentos didáticos, principalmente no tocante ao relacionar o jogo e o conteúdo educativo.
Muito se discute também sobre a quantidade de jogos no cotidiano de sala de aula que seja ideal a ser utilizado e logo, a qualidade do jogo escolhido para abordar este ou aquele conteúdo.
O jogo em muitas culturas se faz presente como material de estudo e ensino. Em outras culturas é visto como algo mágico e sábio, permeado de lendas sobre sua origem, dada sua plasticidade entre o lúdico e o raciocínio lógico e criativo, como no caso do Jogo do Tangram. As vezes, transmitem uma duvida entre a tênue linha que separa o que é brincadeira e o que é aprendizado, dado o empenho, dedicação e entrega dos envolvidos com o jogo.
É neste momento que a mediação docente se faz presente. Portando os atributos essenciais á profissão, o docente acompanha o aluno em todo processo que envolve o jogar, analisando suas dificuldades, compreensão do pedaço e do todo, dos processos e regras do jogo apresentado, verificando a evolução do aluno durante todo o processo do uso do jogo em sala de aula.

O jogo, ao contrário da educação formal, tradicional, que prioriza memorização de teorias, vem sendo entendido como um elemento desafiador aos educandos, que se veem motivados a vencer alguns desafios, e ao memorizar regras, necessitam raciocinar sozinhos ou em duplas, trios, grupos, quais ações solucionarão seus problemas, para que vençam os desafios propostos.
Sendo assim, os jogos aparecem na educação contemporânea como estratégias de ensino, tornando-se um importante instrumento inclusivo nas aulas de qualquer disciplina ou segmento educacional, seja educação infantil a ensino médio.
Estudos apontam que o uso dos jogos despertam no aprendiz a criatividade, desenvolve o raciocínio lógico e ajuda no enfrentamento de situações reais, facilitando a compreensão do estudo da matemática em sua vida social, cultural e política.
Objetivando um ensino menos dramático e mais dinâmico, os jogos vêm de encontro aos princípios arteterapêuticos de se utilizar estratégias para enfrentamento de traumas, medos, inseguranças por parte dos envolvidos nele. Borin, (1996, p.9) aponta que:
Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la..

Entretanto, está nas mãos do educador o direcionamento dos jogos educativos, e que numa visão mais humana, deve-se priorizar os jogos colaborativos escolares em detrimento dos jogos competitivos, que despertam competição, atrito entre os participantes, bem como disputas entre as crianças.

Os jogos devem ser cuidadosamente escolhidos pelo educador, levando em consideração as dificuldades e etapas de conhecimento a serem desenvolvidas no processo de aprendizagem.
O uso dos jogos ainda permite ao professor detectar os alunos que estão com dificuldades reais, aquele que demonstra ter assimilado o assunto, se os alunos desejam vencer, se aperfeiçoar e ultrapassar seus limites, se o mesmo se torna mais crítico, alerta e confiante, expressa o que pensa, elabora perguntas e tirar conclusões, sem necessidade da interferência ou aprovação do professor, se não existe o medo de errar, (pois o erro é considerado processo necessário para se chegar a uma resposta correta), e se o aluno se empolga com o clima de uma aula diferente, o que faz com que aprenda sem perceber.
Os jogos, assim como outros recursos, são importantes no trabalho de qualquer disciplina. No entanto, é importante destacar alguns pontos, relacionados à perspectiva metodológica, sobre os quais é preciso refletir ao optar pelo uso desses materiais em sala de aula:

- Qualquer recurso deve servir para que os alunos aprofundem e ampliem os significados e noções geográficas;
- Os jogos só são úteis se provocarem, em quem os utiliza, processos de reflexão sobre as noções geográficas que se quer desenvolver a partir de seu uso;
- É importante que o jogo selecionado seja adequado aos objetivos que você traçou para seu trabalho pedagógico;
- É fundamental que os alunos possam discutir as ideias que vão tendo e as descobertas que vão fazendo, enquanto jogam;
- Ao planejar ações envolvendo jogos para a sua turma, pense com antecedência em questões a serem propostas enquanto os alunos jogam;
- É preciso prever um tempo para que, ao final do trabalho proposto, os alunos discutam e registrem suas conclusões, suas descobertas;
- Um mesmo jogo deverá ser usado em momentos diferentes para desenvolver novas ideias, aprofundar aquelas já percebidas pelos alunos, ou mesmo para rever noções que não ficaram muito claras numa primeira exploração.

## 3.0 ALGUNS JOGOS

### 3.1 AMARELINHA DAS SÍLABAS

A criança segue as mesmas regras do jogo da amarelinha, só que ao cair a pedrinha numa determinada sílaba, a criança deve falar uma palavra que comece com a silaba. Num segundo momento do jogo, a silaba deve estar no meio da palavra e depois, que a silaba esteja presente ao final da palavra.
Com o avanço do repertório e vocabulário das crianças, regras podem ser introduzidas como conjunto de palavras e famílias de sílabas, como por exemplo, num determinado momento pedir somente frutas que tenham certas sílabas no nome, roupas, brinquedos, ampliando assim o jogo e avaliando o progresso do repertório de palavras que a criança conhece pelo som da sílaba, pela escrita decodificada das silabas em questão, entre tantos objetivos possíveis.

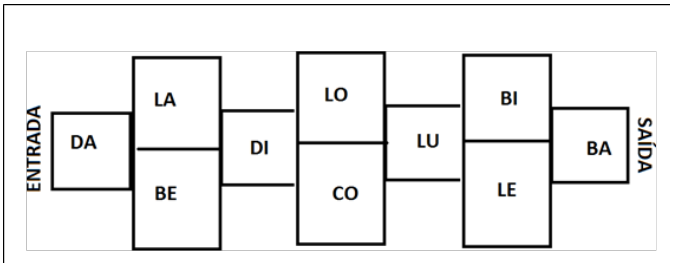



Figura 3: amarelinha das sílabas.

### 3.2 DIAGRAMA DE SÍLABAS OU LETRAS

Dependendo do nível de dificuldade e aprendizagem dos alunos, o docente ou desenha um diagrama com letras e sílabas ao chão com giz de lousa, ou disponibiliza bolas com letras e silabas feitas em papel, em sulfite, em E.V.A, ao chão.

- Dividir a sala em grupos de 5 alunos com giz de lousa com cores diferentes: rosa, amarelo, azul, verde, branco, vermelho, laranja;
- Cada grupo deve fazer conexões com giz de cores diferentes e formar um número estipulado de palavras num determinado prazo de tempo, cada palavra deve ser formada por uma cor de giz, as sílabas podem ser repetidas;
- Um dos alunos será o escriba, que colocará numa folha as palavras que a turma formou;
- Ao final do prazo, o professor apita e o escriba lê as palavras formadas;
- O docente avalia se a escrita está correta e o grupo vai fazendo pontos para cada acerto;
- O grupo que errou alguma palavra terá a chance de repensar sua escrita;
- Após corrigido, o docente possui a avaliação do progresso dos alunos, permitindo aos mesmos que se autoavaliem e ainda aprendam entre si, e ao final, todos ganham uma prenda, carimbo na mão,

estrelinha, etc.

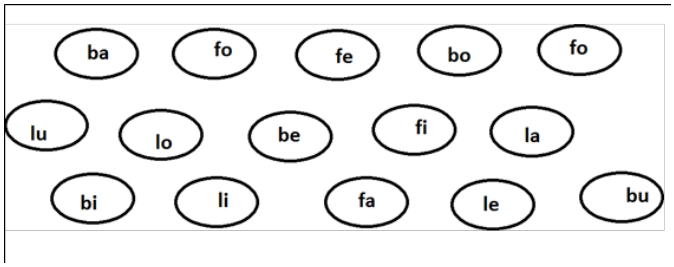



Figura 4: Diagrama das sílabas.

### 3.3 DANÇA DOS BALÕES COLORIDOS



Figura 5: balões coloridos.
O jogo, propõe uma interatividade entre os alunos, tem como perfil o lúdico a partir do uso dos balões coloridos e da brincadeira entre eles.
O jogo implica escrever letras, palavras ou sílabas nos balões e ir dançando e brincando com os balões. Num determinado momento ao parar a música, o docente escolhe agrupamentos com objetivos claros que podem ser formar palavras, sílabas, frases. Entre os agrupamentos possíveis dependendo da idade das crianças, está o agrupamento por cores de balões iguais.
Neste momento o docente dá a comanda do que deve ser feito: criar sílabas, juntar letras e dizer o som que tem quando se junta o balão do "Z + O = ZO", o que acontece se juntar somente vogais, somente consoantes, quais silabas já conhecem, ou quais vão passar a descobrir naquele momento.
Do mesmo modo, podem ser balões com palavras aleatórias, mas que ao juntar os alunos devem produzir uma frase ou pequeno texto.

### 3.4 CARTAS ALFABÉTICAS



Há diversas maneiras de jogar, até mesmo com as regras do jogo da forca, uma das maneiras é oferecer uma palavra já montada e com as letras viradas para a mesa. Conforme o aluno vai acertando qual letra está presente na palavra, ele tem direito de virar a carta e descobrir por tentativas qual palavra ou nome está escrito. Tudo dependerá do objetivo do jogo das cartas com o alfabeto.
Figura 6: cartas alfabéticas.

## 4. CONCLUSÃO / CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreender as diferenças que existem sobre o que vem a ser uma educação inclusiva e uma educação para todos é uma tarefa de suma importância para início de qualquer diálogo sobre aprendizagem humana e democrática.
A proposição de um trabalho interdisciplinar entre arte e arteterapia, em favor de um aprendizado humanizado, necessita clareza de objetivos pedagógicos a serem alcançados ao longo do processo de aprendizagem, para tanto, se faz necessário ter clareza de cada conceito apontado nesta pesquisa para avaliar os desdobramentos que cada qual trazem dentro de si e suas contribuições para o saber, o sentir, o ser, o fazer, o relacionar e o agir dos envolvidos dentro duma perspectiva educativa inclusiva e lúdica.
No tocante ao uso de jogos na educação em favor da alfabetização inicial de crianças verificou-se que o trabalho com jogos, possui característica includente, ou seja, permite a participação de todos, e pode ser entendida também como atividades arteterapêuticas, quando usa o lúdico como aprendizado, permite o interagir entre iguais para somar experiências, trabalha o drama e a ansiedade durante o ato de interação e do aprender.
O trabalho com jogos na alfabetização, a partir dos pequenos exemplos tratados, permitem inclusive

a constante avaliação docente quanto ao processo de aprendizagem desenvolvido pelo aluno seja este dito normal ou portador de transtornos, síndromes ou deficiências.
Sendo assim, uma escola para todos é uma escola que cura, que promove conhecimentos lúdicos, momentos de troca entre alunos, docentes, equipes gestoras e comunidades, todos unidos numa perspectiva de educação democrática e que faça sentido aos educandos das escolas públicas do país.
Somente o docente atualizado, consciente de seu papel social, terá instrumentos científicos para curar a aprendizagem deficiente que ainda impera em algumas práticas pedagógicas, e se instrumentara de conhecimentos como a Arteterapia, Arte, Jogos, para sanar inclusões malsucedidas e ajudar nas dificuldades de aprendizagens dos seus educandos.

## REFERÊNCIAS


ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O Jogo Como Recurso De Aprendizagem. Revista de Psicopedagogia. São Paulo, v. 27, n. 83, 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103- 84862010000200013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 02/12/2015.

ANDRADE, Liomar Quinto de. Terapias expressivas. Imagens da Transformação, Revista de Arte Terapia. v. 3, n. 3, p. 39-45, ago. Rio de Janeiro: Pomar, 1996.

BARBOSA, Ana Mae (Org.). Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte.
São Paulo: Cortez, 2003.

BATISTÃO, Sandra Paula da Silva. Educação Inclusiva ou Educação para Todos? Contribuições da Teoria Histórico-Cultural para uma Análise Crítica da Realidade Escolar. São Paulo, 2013, 147 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Programa de Pós Graduação em Mudança Social e participação Política, Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo. CDD 22.ed – 371.9. Disponível em <www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100134/.../SandraPaulaBatistao.pdf > Acesso em 29/10/2015.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394 de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm >. Acesso em: 21/04/2015.

CARNEIRO, Celeste. Criatividade e Cérebro: Um jeito de fazer artezen. Bahia: Ponto e Vírgula, 2014. Disponível em: < http://www.alfamarket.com.br/clientes/artezen/artigos_arteterapia_oquee.html >. Acesso em 08/08/2015.

CIORNAI, Selma. (org). Percursos em Arteterapia: Arteterapia Gestáltica, Arte em Psicoterapia, Supervisão em Arteterapia. São Paulo: Summus, 2004. Coleção Novas Buscas em Psicoterapia, v.62.

Crochík, José Leon. Educação inclusiva e preconceito: desafios para a prática pedagógica. In: O professor e a educação inclusiva: formação, práticas e lugares. MIRANDA , Theresinha Guimarães; FILHO,Teófilo Alves Galvão.
Salvador: EDUFBA, 2012.

FREIRE, Paulo. (1979). Educação e Mudança. 31ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008. Disponível 12ª ed. em: <http://www.hdbr.org.br/data/site/uploads/arquivos/Paulo%20Freire%20-%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20e%20Mudan%C3%A7a.pdf>. Acesso em: 12/10/2015.
JANSON, H.W.; JANSON, Anthony F. Iniciação à História da Arte. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

LENOIR, Yves. Pesquisar e Formar: repensar o lugar e a função da prática de ensino. Educação e Sociedade. Campinas, vol. 27, n. 97, p. 1299-1325, set./dez. 2006. Disponível em: http://cedes.prefa-ce.com.br/publicacoes/edicao/117 . Acesso em: 13/06/2015.

MARTINS, Mirian Celeste Ferreira; PICOSQUE, Giselda Maria; GUERRA, Maria Terezinha Telles. Teoria e Prática do Ensino da Arte: A Língua do mundo. 1ª.ed. São Paulo: FTD, 2009.

MORADO, José Luís. A Idealização Inconsciente de Nós e dos Outros.
Terapia e Coaching. Disponível em: <http://www.terapiaecoaching.com.br/#!A- idealiza%C3%A7%C3%A3o- inconsciente-de--n%C3%B3s-e-dos- outros/c1yfx/09229AC0-E-458-44D6- B354-812751F8D141> Acesso em