

EDUCAÇÃO, ARTE E CULTURA: O ESTÍMULO À CRIATIVIDADE POR MEIO DO LÚDICO, NO ENSINO MÉDIO BÁSICO PÚBLICO.

Ananeli Souza Lima Bandeira¹
Elyza Matutynga de Queiroz Santos²
Gézica Laura da Silva³
Kellyane de Almeida Oliveira⁴
Rosemberg Gomes Nascimento⁵

RESUMO: Hoje, a escola pública em Pernambuco, precisamente no município do Cabo de Santo Agostinho, pouco enfoca na ludicidade e num resgate cultural e artístico. Esse fato contribui para uma diminuição da criatividade nos estudantes. Para Carvalho (2006, p. 03), “a escola é, sem dúvida, uma instituição cultural e são as próprias reformas educativas que refletem as ideologias impressas no contexto...”. Assim, percebemos que levar um projeto que envolvesse os estudantes nos meios culturais e artísticos de nossa região ofereceria para eles a oportunidade de manterem-se envolvidos com respeito e admiração às manifestações artísticas da região. Além disso, permite aflorar a criatividade por meio do imaginário e do lúdico. O projeto levou para o colégio em que lecionamos, a Escola Emídio Cavalcanti de Albuquerque, em comemoração ao Dia dos Estudantes, oficinas artístico-culturais. Dà-se prática, portanto, ao que afirma Forquin (1993, p.14): “a cultura é o conteúdo substancial da educação, sua fonte e justificação... uma não pode ser pensada sem a outra”. Diante disso, afirmamos que o estímulo à criatividade por meio de momentos lúdico-culturais é fundamental para que tenhamos cidadãos melhor inseridos socialmente e com novas oportunidades de desenvolverem habilidades que os destacarão no futuro. Baseamos nossos estudos em teóricos e pesquisadores como Forquim, Bosi, Rosa, Luck, Silva, que abordam a relevância da cultura ligada à educação; a importância de uma equipe pedagógica engajada; o valor do estudante ser um indivíduo que interage com a sociedade; e a significância do estímulo à criatividade.

Palavras Chaves: Educação, Criatividade, Cultura, Arte.

INTRODUÇÃO

Há poucos, e até raros, conteúdos e pesquisas publicados na internet que baseiam suas teorias em formações lúdicas para o Ensino médio, ou seja, os anos finais do ensino básico.

¹ Especialista em **Linguística Aplicada às Práticas Discursivas** pela FAFIRE Recife, em 2012. Graduada em **Letras** pela UNIVERSO Recife, em 2008. ananeli@outlook.com

² Especialista em **Gestão e Coordenação em Educação** pela UPE, polo UAB-Palmares, em 2018. Graduada em **Licenciatura Plena em Matemática** pela UFRPE - Sede, em 2016. ziza_queiroz@hotmail.com

³ Especialista em **Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Portuguesa e Língua Espanhola** pela FAESC Recife, em 2013. Graduada em **Letras** pela FAESC, Escada, em 2011 e Graduada em **Pedagogia** pela UNINASSAU, Recife em 2018. gezicalaura@gmail.com

⁴ Especialista em **Docência do Ensino Superior** pela Faculdade dos Guararapes, em 2015, Graduada em **Direito** pela Faculdade dos Guararapes em 2018 e Graduada em **Letras** pela UNIVERSO, Recife, em 2008. Professora efetiva pela Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco, desde 2017. kellyane.adv@hotmail.com

⁵ Mestre em **Letras Área de Concentração Linguística** pela UFPE, em 2013. Especialista em **Linguística Aplicada às Práticas Discursivas** pela FAFIRE Recife, em 2010. Graduada em **Letras Português e Espanhol** pela UFPE, em 2008. rosembergomes@gmail.com

Talvez seja, inclusive, esse o maior problema desse último período de *ensino obrigatório*. Desse modo, percebe-se um bloqueio da criatividade, que é consequência do imaginário. Assim, como envolver o estudante na compreensão e interpretação de um texto, por exemplo, se ele é bloqueado, digamos assim, imaginativamente? A criatividade é uma “Habilidade do Futuro⁶”. Trata-se de um futuro, no entanto, que está o mais próximo possível. Por isso, envolver o jovem estudante do Ensino Médio em atividades lúdicas, então, ativará ou reativará, sua criatividade. Consequentemente, aflorará seus interesses por explorar as mais diversas áreas do conhecimento.

Esse trabalho traz a experiência bem-sucedida do projeto “Arte e Cultura: a Escola é Divertida!”, que envolveu educação, espaço escolar, cultura e arte, na Escola Estadual Emídio Cavalcanti de Albuquerque, localizada no Cabo de Santo Agostinho, PE. O referido projeto ocorreu no dia 13 de outubro de 2018, em comemoração ao Dia do Estudante, envolvendo oficinas, nas quais os estudantes se inscreveram previamente, com a promessa de um dia de aula diferente. Assim, podiam escolher quais os temas que mais lhes despertavam interesse: danças - ritmos gerais, danças - ritmos regionais, teatro, música, artesanato, maquiagem e estética, fotografia, dominó, xadrez e dama. O projeto “Arte e Cultura: a Escola é Divertida!” foi idealizado e posto em prática pelas professoras autoras e coautoras desse artigo, junto com o corpo discente e contando com o apoio da coordenação e da Gestão da Escola Emídio. Trata-se de uma gestão democrática, que além de respeitar o professor, incentiva-nos a pôr em prática as ideias que trazemos para nosso ambiente de trabalho.

As bases teóricas que justificam e orientam nossas linhas de raciocínio para escolher esse tipo de projeto, no formato em que foi idealizado, foram fundamentadas em Bedani, Bosi, Forquin, Libâneo, Silva, Siqueira, Rosa, entre outros. Acreditamos ser a criatividade uma habilidade que precisa ser estimulada e reativada. Assim, buscamos artigos na internet, reportagens, vídeos, materiais na mídia digital, dentre outros, que pudessem nos orientar como ativar ou reativar a criatividade dos nossos alunos.

Além disso, entendemos que o nosso público precisa compreender o meio em que está inserido, com respeito à cultura local, às diversas outras culturas de nosso país e às de outros países. No nosso ponto de vista, isso é fundamental para que estes alunos sejam sujeitos que

⁶ Teoria Criada pelo ex-comediante e professor de criatividade, Murilo Gun, que a teoria das quatro habilidades do futuro a partir da combinação de três fontes: a teoria das inteligências múltiplas, de Howard Gardner, um estudo de 2013 da Universidade de Oxford, que trata sobre a susceptibilidade dos empregos para a automação, e sua experiência no curso de 10 semanas na *Singularity University*, instituição de ensino da NASA, no Vale do Silício (EUA), presente no [site www.4habilidades.com.br](http://www.4habilidades.com.br)

interajam socialmente, respeitando-se a alteridade e dignidade de todo ser humano. O caminho das artes é capaz de abrir portas para essa interação. Forquin (1993) afirma que:

incontestavelmente, existe, entre educação e cultura, uma relação íntima e orgânica. Quer se tome a palavra “educação” no sentido amplo, de formação e socialização do indivíduo, quer de restrinja unicamente ao domínio escolar, é necessário reconhecer que, se toda a educação é sempre educação de alguém, por alguém, ela supõe também, necessariamente a comunicação, a transmissão, a aquisição de alguma coisa: conhecimentos, competências, crenças, hábitos, valores, que constituem o que se chama precisamente de ‘conteúdo’ da educação. (1993, p.10)

Consoante ao que foi citado acima, já na primeira seção desse artigo, justificaremos as nossas bases para demonstrar a importância da Cultura na escola. Reconhecemos que a instituição escolar está intimamente ligada à cultura e vice-versa. Vivenciamos que uma gestão democrática, que acredita e dá credibilidade ao professor, faz com que o corpo docente tenha mais gana em buscar recursos para o melhoramento do ambiente escolar, da formação do alunado e da convivência com o meio social e comercial em que a escola está inserida.

Concluiremos este artigo com as ressalvas e as conquistas alcançadas na efetivação do projeto “Arte e Cultura: a Escola é Divertida!”. Ele nos deu a desejada sensação de “dever cumprido”, no entanto não finalizado, pois cremos que o processo ensino-aprendizagem é contínuo e precisa ser constantemente renovado.

1. EDUCAÇÃO, CULTURA E ARTE

No dia 13 de outubro de 2018, conduzimos a realização do projeto “Arte e Cultura: a Escola é Divertida!”. Oferecemos ao nosso público, o corpo discente da Escola Estadual Emídio Cavalcanti de Albuquerque, a oportunidade de um dia de aulas diferenciadas. Foram montadas, junto a colaboradores externos da escola, todos oriundos do Cabo de Santo Agostinho – alguns deles estudantes de arte, fotografia e teatro –, oficinas que levavam a proposta de conhecimento e interação com as manifestações culturais que, partindo da vivência das nossas práticas pedagógicas, mais despertam interesse nos alunos.

Desse modo, oferecemos oficinas de artesanato, dança com ritmos gerais (axé, brega, funk, entre outros), dança com ritmos regionais (maracatu, ciranda e frevo), fotografia, teatro, artesanato (com uso de materiais reciclados), maquiagem e estética (a pedido dos estudantes), música (contemporânea e gospel), xadrez, dama e campeonato de dominó. Ainda contamos com a colaboração do comércio local que, após visitas de nossa equipe, investiu no projeto

com doações de vales compras, vales descontos e/ou vales brindes e vales bolsas de estudo, em forma de *vouchers*.

Partimos do pressuposto de que a formação educacional está intrinsecamente ligada à formação cultural, não se podendo dissociar cultura de educação. A Arte, evidentemente, está diretamente ligada a tal conexão. Tal fato aguçou nos estudantes o interesse de conhecerem mais o meio em que vivem, além de despertar neles o desejo de fazer parte desse meio, interagindo com a cultura local e as artes em geral. Candau (2003, p.160) afirma que "a escola é, sem dúvida, uma instituição cultural", confirmando, assim, a conjectura até aqui defendida.

“A cultura popular, portanto, como um sistema outro de significados, seria capaz de resgatar para a escola no processo educacional, toda a riqueza da experiência de diferentes formas de **compreender e interpretar o real, a vida e a condição humana**” Silva (2008, p. 17). *Grifo nosso*.

Imbuídas do pensamento de Silva (2008), decidimos montar o projeto para o dia dos estudantes deste ano com base na Cultura. A escolha recaiu sobre uma cultura local e contemporânea, aquela que faz parte do cotidiano dos jovens de hoje, como oficinas de fotografia, teatro, xadrez, entre outras já citadas. Evidentemente, não deixamos de integrá-los à cultura regional com as oficinas de danças (maracatu, ciranda e frevo) e de artesanato (com uma artesã de nossa região).

Considerando a forma como estruturamos nossas bases metodológicas, na nossa prática docente entendemos que deveria haver uma maior sensibilidade à cultura que permeia a vida do estudante. Deveria-se, talvez, pressupor-se o conceito de que cultura faz parte da identidade de um grupo, posto que a

Cultura como identidade é avessa tanto à universalidade como à individualidade; em vez disso, ela valoriza a particularidade coletiva. Do ponto de vista da Cultura, a cultura apodera-se perversamente das particularidades acidentais da existência – gênero, etnicidade, nacionalidade, origem social, inclinação sexual, etc. – e os converte a portadores da necessidade (EGLEATON, 2011, p.84).

O formato do nosso projeto objetivava, finalmente, mostrar aos nossos alunos ser a escola um espaço que vai além da tradicional didática sistemática de aulas padronizadas com conteúdos repetidos. Desse modo, a relação cultura-escola ganhou um diferencial para esse grupo de jovens, que, pelo menos, começou a *compreender e interpretar o real, a vida e a condição humana*. (Silva, 2008. p.17), ou seja, foi o nosso “pontapé” inicial para conseguirmos que esses estudantes desejem, mais, o melhor que pudermos lhes oferecer.

1.2 Equipe pedagógica em constante congruência

Não podemos deixar de assinalar que o sucesso do nosso projeto está atrelado ao compromisso de uma equipe congruente, desejosa de renovações. O engajamento dos colegas de trabalho foi de grande importância para a boa condução do projeto, principalmente no dia em que foi realizado.

Segundo, Libâneo (2005, pág 16),

“...aos que se ocupam da educação escolar, das escolas, da aprendizagem dos estudantes, é requerido que façam opções pedagógicas, ou seja, **assumam um posicionamento sobre objetivos e modos de promover o desenvolvimento e a aprendizagem** de sujeitos inseridos em contextos socioculturais e institucionais concretos.” *(grifo nosso)*

Somos nós, professores, os atores-orientadores presentes na instituição. Quando assumimos o compromisso de ensinar, formar e educar precisamos encontrar as melhores estratégias para alcançar o desenvolvimento e a aprendizagem que desejamos. Assim, somos os responsáveis por ampliar o conhecimento, com sabedoria, do nosso público.

Uma das maiores dificuldades encontradas pelos professores em algumas escolas pelo Brasil, públicas ou privadas, é ter a liberdade de conduzir as aulas a sua maneira ou ter a liberdade em oferecer ideias para serem aprofundadas e postas em práticas. Uma gestão democrática é rara e desejada.

A gestão escolar dos sistemas de ensino e de suas escolas constitui uma dimensão e um enfoque de atuação na estruturação organizada e orientação da ação educacional que objetiva promover a organização, a mobilização e a articulação de todas as condições estruturais, funcionais, materiais e humanas necessárias para garantir o avanço dos processos socioeducacionais. (Luck, 2006, p.26)

Ter a possibilidade de trabalhar em um ambiente gerido por pessoas que têm o compromisso socioeducacional de promover a aprendizagem completa do alunado, mobilizando-se para garantir a consolidação de projetos, ensaios, aulas e palestras, motiva-nos ao engajamento por uma educação de qualidade.

O apoio de todo corpo escolar impulsiona o colégio a alavancar os índices e as metas cobrados. Além disso, encoraja os participantes da comunidade escolar a cooperarem com a manutenção do espaço, a envolverem-se nas atividades, a estarem presente nas reuniões e formações, a atuarem nas ações e a estimularem os estudantes a participar com avidez das

propostas, sejam elas tradicionais (aulas comuns do dia a dia) ou diferenciadas (aulas externas; aulas de campo; projetos culturais; aulas preparatórias e de revisão; provas externas; entre outros).

2. INTERAÇÃO SOCIAL

A principal consequência bem-sucedida da prática do projeto aqui apresentado foi a percepção de que os jovens experimentaram um momento que os envolveu na comunidade local e na sociedade cultural. Para Libâneo (1994, p. 17),

a prática educativa não é apenas uma exigência da vida em sociedade, mas também o processo de prover os indivíduos dos conhecimentos e experiências culturais que os tornam aptos a atuar no meio social e a transformá-lo em função de necessidades econômicas, sociais e políticas da coletividade.

Assim, quando proporcionamos aos estudantes de escolas públicas, principalmente, ações que os cativam, encorajamo-nos a participarem do meio social, como indivíduos atuantes nas diversas áreas de convivência coletiva. Desse modo, nossos estudantes passaram a posicionar-se criticamente diante de condições artísticas e culturais, buscando meios de otimizar esses campos na região em que se inserem. Um exemplo foi a sugestão de um evento especial para o Dia da Consciência Negra, com apresentações de danças e de músicas afrodescendentes e capoeira.

Por isso, cremos que quando envolvemos nossas práticas pedagógicas com ações culturais, favorecemos a interação social, tanto dos alunos, quanto dos professores. Enquanto professores-educadores, não podemos deixar de participar ativamente do processo de inclusão da cultura na formação acadêmico-pedagógica. É desse modo que ativamos a consciência coletiva de que a vida cotidiana está atrelada ao conhecimento e ao respeito das culturas locais. Confirmando isso, Bosi (1996, p.20) nos diz que a interação social ligada à cultura

é o conjunto de práticas, de técnicas, de símbolos e de valores que devem ser transmitidos às novas gerações para garantir a convivência social. Mas para haver cultura é preciso antes que exista também uma consciência coletiva que, a partir da vida cotidiana, elabore os planos para o futuro da comunidade. Tal definição dá à cultura um significado muito próximo do ato de educar. Assim sendo, nessa perspectiva, cultura seria aquilo que um povo ensina aos seus descendentes para garantir sua sobrevivência.”

Percebendo que na comunidade a qual a escola está inserida há relevantes desigualdades sociais e econômicas, assim como é a realidade do nosso país, encontramos, chance de propor formas diferentes de aproveitamento do espaço escolar. Quando direcionamos nossos estudantes ao caminho cultural, de certa forma estamos encaminhando-os para construir novas relações com aquilo que, até então, era desconhecido ou pouco acessível. Conseqüentemente, esses jovens passam a compreender melhor a realidade em que se encontram, podendo, desse modo, transformá-la, adaptá-la e participarem dela da melhor forma. Poderão, também, tornarem-se capazes de conquistar aqueles com quem convivem e terem uma nova visão e uma nova interação com o seu meio. De acordo com Libâneo (2005, p. 28)

as abordagens sociocríticas convergem na concepção de educação como compreensão da realidade para transformá-la, visando à construção de novas relações sociais para superação de desigualdades sociais e econômicas. Em razão disso, considera especialmente os efeitos do currículo oculto e do contexto da ação educativa nos processos de ensino e aprendizagem, inclusive para submeter os conteúdos a uma análise ideológica e política.

Sendo assim, extrapolar os parâmetros curriculares em um dia diferenciado foi a forma mais eficaz que encontramos para abordar conteúdos pouco explorados, uma vez que as oficinas sempre iniciavam com um conteúdo teórico e informativo. Foram ofertados em nossa escola, mesmo como ferramenta para um Dia do Estudante especial, aulas raras em colégios de ensino público. Assim, nossos alunos tiveram a oportunidade de serem atores, e não meros coadjuvantes, na interação social por meio da cultura.

3. CRIATIVIDADE: HABILIDADE COM O LÚDICO⁷ E A IMAGINAÇÃO

O mote mais importante do nosso projeto foi o estímulo à criatividade, por meio lúdico, presente no formato de oficinas extracurriculares. Nossa maior dificuldade foi encontrar teorias que justificassem esse processo (criatividade-imaginação) no ambiente escolar de Ensino Médio Básico. Há hoje na internet defensores assíduos de que a criatividade é a umas das mais importantes habilidades do futuro. Caulkins (2001) entende criatividade como imaginação, *insight*, invenção, inovação, intuição, iluminação e originalidade. Assim,

⁷ Lúdico (lú-di-co) adj.: 1 Relativo a jogos, brinquedos ou divertimentos. 2 Relativo a qualquer atividade que distrai ou diverte. 3 PEDAG. Relativo a brincadeiras e divertimentos, como instrumento educativo. ETIMOLOGIA: *der do lat ludus+ico*², como *fr ludique*. <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ludico/> em 08/09/18.

ser criativo é ver as coisas do mesmo modo que todo mundo vê, mas ser capaz de pensar de forma diferente sobre elas.

A criatividade é a ferramenta que nos proporcionará um diferencial no campo profissional e pessoal, por meio de soluções inovadoras para os problemas, sejam esses preexistentes ou novos, os quais a nossa mente ainda não é capaz de prever, mediante a constante inovação das tecnologias e a desenfreada evolução da humanidade. Segundo Bedani (2012, p. 58),

a inovação passou a ser uma alternativa para promover modificações na organização, seja com o objetivo de responder às mudanças nos ambientes internos ou externos, ou ainda, como uma ação antecipada aos problemas, e com o intuito de influenciar o ambiente.

Por outro lado,

O conceito de criatividade em si é distinto da ideia de capacidade de inovação. O comportamento criativo é suficiente para gerar novas ideias, enquanto o comportamento inovador inclui, além da novidade da ideia, a sua implementação por meio de ações concretas (YUAN; WOODMAN, 2010).

Logo, quando idealizamos o projeto vivenciado em nossa escola, objetivávamos ainda o resgate da criatividade que é uma habilidade com a qual todos nós nascemos, mas que vamos perdendo no processo de amadurecimento. Algumas pessoas defendem a ideia de que a criatividade é um “dom”. No entanto, esta pode ser reativada em qualquer fase de nossa vida, quando a perdemos, ou pode ser aprimorada, quando a mantemos. Portanto, quando pensamos com criatividade nos diferenciamos do previsível na formação de ideias, não apenas no campo da imaginação, mas na possibilidade concreta de torná-las ações inovadoras. E qual ambiente mais propício para estimular, (re)ativar, influenciar a criatividade? A escola, principalmente por meio de atividades lúdicas. Com isso, antecipamos para os nossos alunos uma habilidade que vem sendo ferramenta separatória de quem conquista grandes patamares profissionais e pessoais.

Porém, também há poucos estudos que fundamentem a ludicidade no ensino-aprendizagem e no estímulo à criatividade na formação média básica – os três anos finais do Ensino Médio, como se, para produzir um texto, por exemplo, focado nas regras da Redação do ENEM, fosse exigido apenas o campo estrutural e gramatical. Quando temos sujeitos mais criativos, eles vão além das técnicas e conseguem fundir as áreas de conhecimento na construção de um texto bem elaborado estrutural e gramaticalmente, com uso produtivo das argumentações que defendem o ponto de vista abordado. Um outro exemplo, citado por Murilo Gun (2016), em um vídeo no *youtube* questiona a resposta mais adequada para um

problema matemático simples. Lança-se o desafio de se calcular o tempo gasto de construção de uma obra feita por dois pedreiros, dado que anteriormente a mesma obra havia sido feita em trinta dias por um só pedreiro. Matematicamente, a resposta esperada seria quinze dias, ou seja, metade do tempo, uma vez que a obra passou a ter dois operários. No entanto, Gun levanta o questionamento que a resposta 60 dias seria uma alternativa criativa de se resolver o problema, quando junto a ela vem a justificativa que, com dois pedreiros, haveria mais conversas durante a obra. Então, ela atrasaria, partindo de um subentendido pressuposto – adquirido das experiências cotidianas.

Mesmo não havendo teorias que fortaleçam o uso do lúdico e da criatividade no Ensino Médio, baseamo-nos nas que defendem uma aprendizagem lúdica na infância. Partimos da ideia de que aprendizagem é um processo contínuo, logo, como a ludicidade auxilia esse processo nos anos iniciais, também serve como ferramenta para mantermos nossos alunos indivíduos criativos. Vejamos a assertiva:

(...) as possibilidades oferecidas pelos jogos ou representações teatrais são infindáveis, pois, para o autor é sempre possível encontrar um assunto que oferecerá as crianças oportunidade de desenvolver muito melhor o aprendizado da leitura, escrita, História, Literatura, Geografia do que através da rotina dos livros didáticos. Este é simplesmente outro modo de dizer que “learning by doing” é um modo melhor de aprender, do que apenas ouvindo, uma vez que a criança constrói mental e fisicamente experiências que se revelaram importantes para a humanidade e desenvolve, além disso, padrões mais eficientes de julgamento, comparação e crença (KISHIMOTO, 2002, *apud* NEVES, 2009, p. 50).

Tal pensamento é completamente utilizável em todas as etapas de aprendizado, inclusive já na fase adulta. Sustentamos que o processo de aprendizagem é contínuo e renova-se a cada geração, ou mesmo, nos dias de hoje, a cada ano. Dessa maneira o “aprender fazendo” expande a criatividade, já que as diversas áreas pedagógicas são desenvolvidas de maneira mais leve, podemos dizer assim. Quando se aprende brincando, o conhecimento é adquirido espontaneamente. Por isso, ter um momento de jogos e oficinas como aulas extracurriculares é tão importante na formação criativa e didática dos jovens estudantes do Ensino Médio básico. Nessa perspectiva,

o lúdico surge como um recurso didático dinâmico que proporciona resultados positivos na educação, envolvendo o aluno no processo de aprendizagem e também exigindo do professor maior engajamento e planejamento das atividades executadas em aula(...) O lúdico é sem sombra de dúvidas muito importante para a melhoria da educação e para o andamento das aulas, pois provoca uma aprendizagem significativa

que ocorre gradativamente e inconsciente de forma natural, transformando-se em um grande aliado aos professores na caminhada para bons resultados. ROSA (2018)⁸

Então, como defendemos a ideia de que a formação dos nossos alunos precisa ter o constante estímulo da sua criatividade, escolhemos, para o projeto “Arte e Cultura: a Escola é Divertida!” o caminho da ludicidade. O dia do estudante não é um feriado, os alunos sempre cobram das escolas que seja esse dia um momento diferente das tradicionais aulas. Muitas escolas optam por atividades recreativas como gincanas, festinhas, entre outros. Tais recursos já incorporam a ludicidade, no entanto sem o foco na aprendizagem criativa. O projeto vivenciado em nossa escola tinha como primeiro objetivo envolver os alunos com a cultura e arte local para alcançarem o respeito que essas áreas merecem. Mas percebemos que poderíamos conquistar ainda mais os alunos com o formato que estruturamos.

Ao entender que a criatividade é uma habilidade que será cada vez mais cobrada no futuro, focamos nela para legitimar nossa intencionalidade de formar um cidadão inserido no meio sociocultural com respeito e sempre buscando soluções criativas para a melhor interação com o outro. Isso será refletido mais adiante na profissão e no trabalho, já que nossos alunos estão na fase final do ensino básico obrigatório e espera-se que a partir daqui eles busquem continuar estudando, aprimorando-se para serem trabalhadores ou profissionais diferenciados. A ideia que precisávamos para respaldar a nossa intenção em mostrar que a criatividade é estimulada pelo trabalho lúdico está em Rosa (2018), quando afirma que

O trabalho com o lúdico é uma prática fundamental para ser utilizada em sala de aula **em todas as fases de aprendizagem**. É através dos jogos e brincadeiras que os alunos desenvolvem suas habilidades cognitivas e motoras, proporcionando ao professor a observação do desenvolvimento da criança por meio da sua liberdade para **criar e imaginar** diversas situações. (Grifos nossos)

O cientista norteamericano, Howard Gardner, vem causando um impacto importante na educação por defender a Teoria das Inteligências Múltiplas, divulgada ainda no início dos anos 80. Gardner questiona os sistemas de avaliação da inteligência até então utilizados, o QI (quociente de inteligência) que avalia e mede a capacidade lógico-matemática. No entanto, depois de estudar diversas atribuições de pessoas consideradas “gênios” e de pessoas que apresentavam algum limite intelectual ou cognitivo, passou a defender que cada um de nós

⁸ Artigo publicado por Cátia Pereira da Rosa, em <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/idiomas/ludicidade-desenvolvendo-talentos-criatividade-e-conhecimento/55787> - acessado em 08 de setembro de 2018, mas data da publicação.

somos capazes de desenvolver inteligências de áreas e assuntos específicos. Surgiu, então, a teoria que vem sendo estudada por formadores e educadores.

As habilidades mentais resultam do nosso perfil de inteligência e expressam a capacidade de raciocinar, compreender ideias, resolver problemas e aprender. A visão tradicional de inteligência tem sido fortemente desafiada nos últimos anos, especialmente pela Teoria de Múltiplas Inteligências de Howard Gardner. Segundo Gardner, ao invés de haver um único tipo de inteligência, as pessoas são vistas como possuidoras de um conjunto de tipos de inteligências relativamente independentes. Esta teoria explica as diferenças de habilidades entre as pessoas para lidar com assuntos distintos como matemática, música, comunicação verbal ou escrita. (...) A teoria de Gardner traz uma visão nova e esclarecedora sobre a relação entre criatividade e inteligência e como podemos aprimorar nossas habilidades criativas. Podemos considerar que a criatividade resulta não somente do nosso nível de inteligência, mas também do nosso perfil de inteligência e da escolha de um campo de atividade compatível com este perfil. A criatividade floresce quando há paixão pelo trabalho, e somente há paixão quando temos a oportunidade de seguir nossa vocação e aplicar nossos talentos. SIQUEIRA (2007, p.?)

Logo, justifica-se que é de grande importância não bloquear a criatividade, em nenhuma fase da aprendizagem, reconhecendo-se, inclusive, que a aprendizagem nunca cessa. Quando reaprendemos a ser criativos ou não permitimos que a nossa criatividade se perca na infância, aprimoramos nossa inteligência direcionando nossos talentos para serem aproveitados em todos os ambientes de nossas vidas. Assim, nós professores, precisamos valeremo-nos de ferramentas que lapidem o imaginário dos nossos alunos, ativando a neles criatividade. Por isso, a importância do lúdico. Dessa maneira, estamos preparando-os para as novidades incessantes da nossa Era.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Arrematamos este artigo enaltecendo o sucesso do projeto realizado na nossa escola. A tão desejada “sensação de dever cumprido” nos tomou, quando percebemos que nossos alunos interagiram intensamente com as propostas das oficinas. Vivenciamos a prática de quão enriquecedor é participar de uma instituição de ensino público em que as equipes pedagógicas e de gestão entendem suas funções na formação de um cidadão com pensamento social e criativo. A oportunidade nos dada por gestores democráticos foi um dos alicerces em que firmamos nossas ideias, podendo pô-las em prática.

Levar a Cultura local por meio da arte foi uma excelente estratégia lúdica de estímulo à alteridade e à criatividade. Cremos que oportunizamos nossos estudantes a chance de

interagir com o meio sociocultural na nossa região do Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco. Assim, comprovamos que a Escola e a Cultura estão ligadas, devendo sempre seguir juntas, seja em eventos específicos, como o que gerou o interesse na estruturação deste artigo, ou sendo um método assíduo na composição de nossas aulas. Pensar criticamente sobre as vantagens em reavivar o pensamento criativo dos jovens, demonstrando que essa habilidade deve ser inerente ao crescimento e à aprendizagem, foi um facilitador para fomentar o desenvolvimento humano de nossos alunos, além de ser recurso que sempre deve permear as nossas práticas didático-pedagógicas.

Em suma, finalizamos lembrando que o processo ensino-aprendizagem é contínuo e ininterrupto. Tanto nós, professores, quanto nós, alunos (entendemos que somos sempre professores e alunos em tempo integral) devemos encontrar os meios mais eficazes de construção do saber. Devemos sair de nossa “zona de conforto” e buscar em pesquisas e estudos as fontes para aprimorarmos as didáticas apresentadas e experimentadas em sala de aula ou no espaço escolar como um todo.

REFERÊNCIAS

- BEDANI, M. O impacto dos valores organizacionais na percepção de estímulos e barreiras à criatividade no ambiente de trabalho. RAM - Revista Administração Mackenzie, São Paulo, v. 13, n. 3, p. 150-176, maio/jun. 2012.
- BOSI, A. Dialética da colonização. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. São Paulo: Editora Unesp, 2011.
- FORQUIN, J. C. Escola e cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar. Tradução: Guacira Lopes Louro. Porto Alegre: Artes Médicas. 1993.
- GUN, Murilo. Escolas matam a aprendizagem. Vídeo-palestra de 2016, encontrado em <https://www.youtube.com/watch?v=WauIURFTpEc>, acessado em 08 de setembro de 2018.
- LIBÂNEO, José Carlos. Teorias Pedagógicas Modernas. In: Educação na era do conhecimento em rede e transdisciplinaridade. São Paulo: Alínea, 2005.
- LUCK, Heloisa. Concepções e Processos Democráticos de Gestão Educacional, volume 2. Rio de Janeiro: Vozes, 2006.
- NEVES, Libéria Rodrigues. O uso de jogos teatrais na educação: Possibilidades diante do fracasso escolar/Libéria Rodrigues Neves, Ama Lydíia Bezerra Santiago. – Campinas, SP: Papyrus, 2009. – (Coleção Ágere)
- ROSA. Cátia Pereira da. Ludicidade: Desenvolvendo talentos, criatividade e conhecimento. Sem data da publicação. Encontrado em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/idiomas//55787-> acessado em 08 de setembro de 2018
- SIQUEIRA, Jairo. (2007) Criatividade e Inteligência. Publicando em: <https://criatividadeaplicada.com/2007/01/29/42/> - acessado em 09 de setembro de 2018.