



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

**TATIELE GOMES DAS NEVES**

**O ENSINO DA ARTE COM A LUDICIDADE COMO ESTRATEGIA DE  
APRENDIZAGEM**

POSSE-GO  
2024



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES**  
**VISUAIS**

**TATIELE GOMES DAS NEVES**

**O ENSINO DA ARTE COM A LUDICIDADE COMO ESTRATEGIA DE  
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado à Universidade de  
Brasília como parte das exigências  
para a obtenção do título de  
Habilitação de Licenciatura em Artes  
Visuais do Instituto de Artes da UnB.  
Orientador: Prof. Dr. Luís Müller  
Posca.

POSSE-GO  
2024



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES**  
**VISUAIS**

**TATIELE GOMES DAS NEVES**

**O ENSINO DA ARTE COM A LUDICIDADE COMO ESTRATEGIA DE  
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado à Universidade de  
Brasília como parte das exigências  
para a obtenção do título de  
Habilitação de Licenciatura em Artes  
Visuais do Instituto de Artes da UnB.  
Orientador: Prof. Dr. Luís Müller  
Posca.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

Prof. Dr./Me.: Cláudia Bohrer  
Marcondes

Universidade de Brasília. IdA.

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>.Me.: Tatiana Fernández  
Méndez

Universidade de Brasília. IdA.

Brasília, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente quero agradecer a Deus porque sem ele nada sou, a minha família que me apoiou durante todo esse período de formação e aos professores e tutores que tiveram muita paciência e empatia nesta jornada que se encerra, minha eterna gratidão.

## **Resumo**

NEVES, Tatiele Gomes das. O ENSINO DA ARTE COM A LUDICIDADE COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAGEM. Trabalho de conclusão de curso. Universidade de Brasília, 2024.

O ensino de arte há uma necessidade em delinear um percurso metodológico coeso em relação aos componentes curriculares vinculados a ela na sala de aula. Pois o lúdico contribui para uma visão ampla do mundo mais próximo da realidade da pessoa, reproduzindo assim várias situações vividas por ela. O objetivo deste estudo é analisar a importância do lúdico como ferramenta pedagógica e a pergunta problema é como o ensino da arte unido com a ludicidade poderia ser usado como ferramenta de aprendizagem? A ludicidade é um componente extremamente prevalente nas escolas, as brincadeiras e os jogos são essenciais. A sua forma lúdica pode ser usada como processo de conhecimento enriquecedor no ensino, podendo ter diversas formas para proporcionar uma reflexão no sentido estético e ético. Desta forma, a formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da efetividade, socialização, raciocínio rápido e até proporcionando aos alunos vivências enriquecedoras nas experiências artísticas.

Palavras-chave: Ensino; Artes; Recursos; Pedagógico; Lúdico.

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Modelo de desenho de mosaico.....	22
Imagem 2: Tipos de jogo.....	23
Imagem 3: Jogo da mancala.....	24
Imagem 4: Arte de Henri Matisse.....	26
Imagem 5: Jogos dramáticos.....	30
Imagem 6: Jogos de tabuleiro.....	32
Imagem 7: Pinturas com elementos naturais.....	33

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>1 LUDICIDADE.....</b>	<b>10</b>
1.1 - A ludicidade na escola.....	12
<b>2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS AULAS DE ARTES.....</b>	<b>17</b>
<b>3 RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO DE ARTE .....</b>	<b>21</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>36</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>38</b>

## INTRODUÇÃO

O ensino da arte é uma ferramenta fundamental no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, no desenvolvimento de habilidades e criatividade de uma pessoa, auxilia também no desenvolvimento ético, moral e estético. Através dela, a arte é uma forma de expressão dos sentimentos e das sensações das manifestações artísticas.

Para o ensino de arte há uma necessidade em delinear um percurso metodológico coeso em relação aos componentes curriculares vinculados a ela na sala de aula, pode ocorrer do professor ter dificuldade em oferecer uma didática reflexiva que viabiliza a integração conjunta de diferentes saberes em prol de valorizar e despertar o interesse do aluno para o determinado conteúdo (SILVA, 2020).

Nesse viés, o presente estudo tem como temática “O ensino da arte unido com a ludicidade como estratégia de aprendizagem.” Esse tema tem o intuito de trazer reflexões relevantes para compreender a importância do uso da arte como forma lúdica para elevar a aprendizagem dos alunos, não importa a idade ou etapa de ensino que esse aluno se encontra.

O ensino de arte é importante porque através do contato com essa arte por meio da mediação de um professor, vai proporcionar situações que vão ampliar a leitura sobre si mesmo, da sua cultura e do mundo ao redor do aluno. Trazendo assim, um estreitamento da relação entre arte e o universo dele, obtendo um olhar crítico e torna-se um objeto de ação de estudo sobre as diversas áreas do conhecimento.

Dessa forma, pode ocorrer uma dificuldade em desenvolver o interesse do aluno nessas aulas, sendo vista como uma aula só de desenhos e pinturas. Portanto, a questão problema surge através de indagações feitas durante os estágios obrigatórios, observando as aulas de arte surgiram questionamentos de como o ensino da arte unido com a ludicidade poderia ser usado como ferramenta de aprendizagem? Como valorizar o processo de ensino e aprendizagem?

O objetivo deste estudo é analisar a importância do lúdico como estratégia pedagógica, tendo como objetivos específicos compreender o que é ludicidade, analisar como o lúdico é relevante nas aulas de arte e compreender como os recursos pedagógicos podem auxiliar nas aulas de arte.



Este estudo será desenvolvido em três capítulos, no primeiro apresenta-se ponderações sobre como surgiu a ludicidade, no segundo capítulo reflexões sobre como o lúdico é importante nas aulas de arte e por fim no terceiro capítulo discussões sobre alguns tipos de recursos lúdicos no ensino de arte. A pesquisa teve como base uma revisão bibliográfica e os autores principais que auxiliam na fundamentação deste estudo são: PIAGET (1978), KISHIMOTO (2008), Winnicott (1975) e outros.

A utilização da ludicidade como ferramenta pedagógica no ensino da arte se mostra uma estratégia eficaz para promover o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Ao incorporar elementos lúdicos, os educadores podem transformar as aulas de arte em experiências mais prazerosas e significativas, estimulando a criatividade e o desenvolvimento pessoal dos alunos. Recomenda-se que escolas e professores considerem a inclusão de práticas lúdicas em seus currículos para maximizar o potencial educacional das aulas de arte.

## CAPÍTULO 1 - LUDICIDADE

O lúdico é uma palavra adjetiva da língua portuguesa, a sua origem vem do latim *Ludus* que significa brincar, essas formas de brincar podem ser através das brincadeiras, dos jogos, das músicas, das danças, entre outros, usado como forma de divertir. O lúdico vem como uma ação de ampliar a criatividade e o aprendizado através da forma prazerosa de interação entre os indivíduos (KISHIMOTO, 2008).

Essa ação de brincar vem sendo utilizada desde a antiguidade por diversos povos, como por exemplo os egípcios e os fenícios, através dos criptogramas e das escritas deixados por eles. Ainda na Antiguidade, os povos romanos e gregos deixaram também um legado para o campo da ludicidade através das atividades físicas, dos bonecos e dos animais feitos em barro. Em relação aos gregos deixaram o aro em forma de roda de ferro que usava um bastão para treinar o equilíbrio durante uma corrida que atualmente é usada para auxiliar na coordenação motora das crianças (WINNICOTT, 1975).

O vínculo do lúdico com a educação ficou mais presente na civilização greco-romana, associando-se a aprendizagem com o prazer, tendo em vista que se baseava em momentos de jogos com a finalidade educativa nos primeiros anos de formação da criança cujo foco era desenvolver a personalidade e o caráter dos indivíduos, dando prioridade ao esporte (PONTES, 2020).

Muitos desses jogos dos povos romanos e gregos mostraram que a sua cultura era baseada em atividades físicas, de acordo com Platão (367 a.C) relatava a importância dos jogos em prol de desenvolver aprendizagem das crianças. Ele sugeria que os primeiros anos de vida dos meninos e das meninas deviam juntos praticar atividades de jogos educativos, pois o uso da educação física era um instrumento de grande importância para o desenvolvimento humano e ao mesmo tempo permitia que as crianças tivessem à liberdade de aproveitarem os jogos naturais e livres, possibilitando assim a sua influência positiva na educação delas (DOURADO, 2020).

No decorrer do tempo, com a expansão da Europa e as transformações religiosas, foi se modificando a visão sobre a infância afastando cada vez mais o

olhar do brincar nessa fase, porém com a chegada dos muçulmanos na Europa aos poucos foram se espalhando as brincadeiras de jogos de dados que eles brincavam. Com o passar do tempo, as práticas lúdicas e as fabricações de brinquedos foram sendo paralisadas por um determinado tempo, por causa da repressão do catolicismo. Mas, nessa época alguns jogos foram aparecendo sem explicação e aos poucos foram se espalhando pelo mundo, como por exemplo o xadrez que tem origem indiana. Esse jogo tem como significado a representação do exército indiano que na época era comandado pelo rei (DOURADO, 2020).

Em meados do século XVII, aos poucos foram percebendo a importância dos jogos na educação escolar e eles foram sendo implementados nas escolas, eram praticados após as atividades escolares como forma de entretenimento, principalmente os jogos de atividade física e os brinquedos foram sendo inseridos como forma de representação da vida adulta às crianças (PONTES, 2020).

Entre o século XVII e XVIII os artesãos iniciaram a fabricação de brinquedos em prol de distrair as crianças e cada vez mais foi se tornando popular os bonecos, já no final do século XIX devido à grande demanda de solicitação desse brinquedo iniciaram uma fabricação em série para aumentar a produção. E assim cada vez mais foi surgindo brincadeiras livres e brinquedos em forma de boneco para as crianças.

No final da idade média e início da idade moderna, no Brasil, começaram a ser proibidos os jogos e brincadeiras. Isso foi feito pela igreja católica, que considerava brincadeiras como xadrez, bonecos, atividades livres, brinquedos indígenas ou até mesmo brincadeiras de origem portuguesa como profanas. A justificativa dessa ação foi baseada na diversidade de raças e povos, cada um com seu tipo de educação, cultura e crença, o que resultou em uma grande diversidade cultural educativa. Como resultado, o catolicismo não a aceitou (WNNICOTT, 1975).

Em meados de 1758 expulsaram os jesuítas do Brasil e aos poucos o uso de jogos foi voltando a ser praticado, porém nessa época o país ficou sem um sistema de ensino. Mas, no século XX surgiram novas propostas que auxiliaram a estruturar o ensino no Brasil, mesmo assim era baseado em uma ação tradicionalista, com a revolução de 1930 tornou-se um dos movimentos mais relevantes para o Brasil e para a educação, surgiram diversos estudiosos que defendiam as atividades físicas, experimentais e lúdicas com brincadeiras e brinquedos (STRAUB, 2003).

Alguns anos passaram e a educação deixou de lado esse aspecto voltado ao lúdico, mas nas últimas décadas do século XX, surgiu um movimento diferente para o ensino da matemática que usaram o lúdico como instrumento metodológico e aos poucos os brinquedos, as brincadeiras e os jogos foram vistos como ferramentas de aprendizagem que auxiliam no processo significativo no ensino, de forma produtiva e divertida em todas as áreas da educação, como é presenciado nos dias de hoje (STRAUB, 2003).

Dessa forma, o lúdico contribui para uma visão ampla do mundo mais próximo da realidade da pessoa, reproduzindo assim várias situações vividas por ela. Não importa qual ferramenta será usada para inserir como recurso pedagógico em prol de estimular o conhecimento, pois essa ação consegue possibilitar que o indivíduo libere sua imaginação, desenvolva sua criatividade e que estimule também a concentração, atenção e o desenvolvimento da linguagem tornando assim importante ser trabalhada na escola (LUCAS, 2021).

### **1.1 - A ludicidade na escola**

A ludicidade é um componente extremamente prevalente nas escolas, as brincadeiras e os jogos são essenciais. Mesmo que toda criança tenha direito a uma educação de alta qualidade, sabemos que algumas crianças não recebem uma educação que faça uma diferença durante sua infância. As crianças se sentem mais motivadas a criar suas próprias brincadeiras com a ajuda do professor e se sentem seguras quando há um adulto por perto (LUCAS, 2021).

O lúdico pode ser usado em salas de aula para tornar as aulas mais divertidas e motivadoras. Esta ação se afasta da educação tradicional e incentiva o pensamento crítico, permitindo que as crianças se expressem livremente e dando liberdade para participarem de discussões e reflexões. Freire (1987) afirma que o ensino não deve estar apenas com o professor, mas sim com o professor e o aluno, a educação não deve ser bancária, enchendo os alunos de conteúdo sem deixá-los de participar do diálogo da educação.

Trabalhando com o lúdico no processo de aprendizagem dos alunos, pode contribuir para melhorar a compreensão dos alunos nos momentos de assimilar um conteúdo, pois os alunos podem se sentirem mais motivados e se tornando cada vez mais criativos em suas atividades. O professor deve ter em mãos ferramentas

necessárias para a aprendizagem dos alunos e para sua prática pedagógica, pois o lúdico é uma grande ferramenta para a efetivação deste processo. De acordo com Lucas (2021, p. 08):

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade.

Os objetivos da ludicidade na escola são oportunizar aos alunos ampliarem suas experiências e vivências integradoras, criar condições para que eles desenvolvam suas habilidades de interação, participação, convivência, físico-motor e psicomotora. O lúdico como proposta de ensino precisa ser apresentado como uma alternativa viável para melhorar o rendimento pedagógico dos alunos, o que pode torná-lo uma excelente ferramenta didática mais funcional. O uso de práticas lúdicas é apropriado, pois, além do lazer, o lúdico é um método de desenvolvimento intelectual (TUPIN et. al., 2021).

É por meio dessas ações lúdicas que a criança constrói sua identidade, pois ao brincar ela atua sobre a própria realidade, traduzindo seu dia a dia através deste ato, comunicando-se com o mundo ao seu redor, dando lugar ao imaginário e à criatividade (TUPIN, et. al., 2021, p.12).

Através do lúdico podem ensinar diversos conceitos em sala de aula rompendo com a estrutura na qual a aprendizagem caracteriza-se por um processo lento e pouco interessante para grande parte dos alunos. Essa ação é uma forma de despertar o interesse intrínseco do ser humano e por consequência, motivá-lo para que busque soluções e alternativas que resolvam e expliquem às atividades propostas (PONTES, 2020).

Dessa forma, a ludicidade possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu desenvolvimento cognitivo, pois incluindo essa ferramenta no conteúdo do cotidiano escolar e a sua inserção nos tópicos essenciais do currículo da educação básica, vai proporcionar um ensino enriquecedor. Isso porque o uso do lúdico como ferramenta

metodológica no ambiente educacional, não significa apenas um modismo temporário, mas sim um recurso que ajuda a valorizar o conhecimento no papel da aprendizagem (KISHIMOTO, 2008).

É importante que as escolas atuais privilegiem uma ação transformadora de ensinar e aprender. Para que isto aconteça, o professor deverá transformar a sua prática pedagógica em um processo de interação que permita uma relação recíproca de troca de conhecimento. É fundamental que esse professor assume o papel de interlocutor nesta interação, contribuindo efetivamente para que todos os alunos se apropriem dos conhecimentos e tenham a consciência de que cada momento de aprender é importante para o seu cognitivo (VYGOSTSKY, 1998).

Através das atividades lúdicas os alunos são capazes de raciocinar, argumentar e enriquecer suas ideias, encontrar descobertas, formular conceitos e conduzir para a aprendizagem. O lúdico pode tornar-se uma alternativa a ser implantada como metodologia de ensino à medida que é aplicado de forma a despertar curiosidade no aluno, tornando-se estímulo para o desenvolvimento de descobertas. Dessa forma, essa ação será utilizada nas mais variadas práticas de ensino e em todas as disciplinas que compõem o currículo escolar. O objetivo de se utilizar a ludicidade como metodologia de ensino é torná-lo descontraído, estimulando o senso crítico e ao mesmo tempo fazer com que a aprendizagem seja uma atividade descontraída e voluntária (PIAGET, 1978).

Portanto, o lúdico é uma forma de interação do estudante com o mundo, podendo utilizar-se de instrumentos que promovam a imaginação, a exploração, a curiosidade e o interesse pelo aprender. “O lúdico permite uma maior interação entre os assuntos abordados e quanto mais intensa for essa interação, maior será o nível de percepções e reestruturações cognitivas realizadas pelo aluno” (DOURADO, 2020, p. 10).

A ludicidade deve ser também considerada como uma ação assimiladora da aprendizagem, como uma forma de expressão de conduta, dotada de características metafóricas como espontânea e prazerosa. Mas é importante ressaltar que o lúdico só deve ser usado quando a programação possibilitar e quando se constituírem um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro do que foi programado. Portanto, o lúdico só tem validade se for utilizado de forma planejada para despertar o interesse do aluno e jamais deve ser introduzido antes que o aluno apresente maturidade suficiente para superar o desafio sugerido, independentemente da atividade que for

ser utilizada ou da faixa etária do aluno. Portanto, o lúdico vem para auxiliar na aprendizagem dos alunados (WINNICOTT, 1975).

A arte contribui para a formação intelectual do aluno, favorecendo assim uma ação espontânea que auxilia na livre expressão dele, permitindo ter um olhar sensível e um desenvolvimento integral. As aulas de arte necessitam também ter esse olhar do lúdico para representar diversos tipos de linguagens de aprendizagem que possam proporcionar características próprias durante o seu processo de aprendizagem (SILVA, 2020).

De acordo com Silva (2020, p. 11):

Assim, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações básicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, por meio dele, vai socializando com as demais crianças.

Com relação à educação em sala de aula, cabe aos professores estarem cientes da importância de usar o lúdico em sala de aula e buscarem implementar metodologias de ensino que promovam a emoção e o prazer do aluno. Para sair do tradicionalismo e alcançar uma educação de alta qualidade, a ludicidade deve estar presente em todos os momentos do ensino aprendizagem das crianças, tanto dentro quanto fora da escola. Ainda assim, existem professores que não estão cientes da importância do lúdico ou até mesmo por falta de conhecimentos aprofundados para trabalharem as diversificadas formas do lúdico (SILVA, 2020).

Pensando nesta realidade, podemos concluir que, embora alguns professores reconheçam a importância da ludicidade, há muitos que não estão atualizados para trabalhar com o que é novo na sala de aula, como trabalhar com o lúdico enquanto ensinam o que já sabem, sem melhorar sua tendência pedagógica. Ao usar esta abordagem por alguns professores, não é apenas o aluno que deixa aprender algo novo, mas também o professor. No entanto, é claro que essas situações não podem ser generalizadas, pois dependem da realidade de cada escola e dos seus recursos (NASCIMENTO, 2022).

Porém, necessita ter um olhar crítico sobre as formas de métodos na sala de aula, pois o lúdico permite um desenvolvimento global no aluno trazendo assim uma visão mais real do mundo e de si mesmo. A criatividade e as descobertas dão aos

alunos a capacidade de se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade, pois a educação lúdica tem o potencial de melhorar o ensino, aumentar a formação crítica dos professores, redefinir valores e melhorar as relações entre as pessoas na sociedade se for bem utilizada e compreendida (NASCIMENTO, 2022).

No processo de desenvolvimento de uma criança, várias situações e aprendizagens são envolvidas, bem como as estimulações proporcionadas pelo ambiente em que vive. Essas experiências, que incluem brincadeiras e objetos que ela explora em suas diversões, o ajudam a crescer e aprender em um ambiente saudável e favorável ao seu desenvolvimento. De acordo com Nascimento (2022, p. 34):

A complexidade do homem enquanto objeto de estudo é evidente: simultaneamente é um ser biológico e não biológico; possui um cérebro que é um órgão morfológico e um espírito ou uma consciência que é psíquica; possui um pensamento que é racional, empírico e técnico e ao mesmo tempo simbólico, mítico e mágico; possui um código genético que estabelece possibilidades e limitações, mas interage efetivamente com uma enorme diversidade de meios físico-geográficos e socioculturais.

Embora seja um grande desafio compreender a complexidade do ser humano, é também fascinante buscar o conhecimento, deparar com diferentes formas de arte faz que os alunos desenvolvem o senso crítico, aprendendo a analisar obras, identificar técnicas, compreender contextos históricos e culturais, e formular suas próprias opiniões. Essa bagagem cultural os torna cidadãos mais conscientes e participativos, capazes de dialogar com diferentes perspectivas e defender seus pontos de vista com embasamento (REIS, 2015).



## **CAPÍTULO 2 - A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS AULAS DE ARTE**

Antes de começar a discutir o assunto, é fundamental considerar a seguinte questão: como a arte surgiu na sociedade? Observando esse questionamento e analisando o contexto histórico foi possível perceber que desde os primórdios de milênios as pessoas praticavam a arte por meio de desenhos rupestres, pinturas e esculturas, embora não ainda não se debruçavam em seus favores as luzes do conceito de arte. Além disso, criaram até ferramentas para atender às suas demandas (SILVA, 2020).

Com o tempo, a humanidade evoluiu e se modernizou, e a arte dos primórdios perdeu suas características originais e assumiu um novo aspecto de acordo com os requisitos da sobrevivência. A arte está intrinsecamente ligada à cultura dos mais diversos povos existentes com base nesses fatos, registros e experiências. A arte transcende os tempos, contando histórias do passado e criando o presente. Assim, a arte constitui a história de uma sociedade (PIRES, 2010).

A arte sempre esteve presente nas mais diversas sociedades, através de pinturas, desenhos rupestres, imagens esculpidas e como ferramentas para prover necessidades culturais dos mais diversos povos pelo mundo ao longo dos tempos. Os processos artísticos foram como formas primárias para a comunicação humana, antigamente usavam-se os gestos para recomendar algo que se desejava mostrar ou fazer, era usada também para gravar fatos importantes da existência de um grupo. No decorrer da história a arte foi sendo valorizada em diversos aspectos como manutenção da cultura, como forma de cultivo religioso e até mesmo como forma artística (SILVA, 2020).

Com o decorrer do tempo, a humanidade foi evoluindo e diante desse progresso a arte dos primórdios foi perdendo as suas características e ganhando uma forma diferenciada sobre o seu sentido no mundo contemporâneo. Com base nesses fatos, foi possível perceber que a arte está relacionada à cultura dos mais diversos povos existentes e trouxe uma forma de criar, contar e recriar o passado e o presente, para poder compor a história da sociedade. A arte é a construção dos

objetos de conhecimento que se une com as relações políticas, sociais e econômicas, incluindo os sistemas filosóficos, éticos e simbólicos de uma determinada cultura, ou seja, são produtos que representam as diversas culturas, que vão se renovando através dos tempos e construindo um percurso da história humana (SILVA, 2020).

Atualmente, o ensino da arte está no ambiente escolar sendo aplicado como forma de comunicação e aprendizagem. A sua forma lúdica pode ser usada como processo de conhecimento enriquecedor no ensino, podendo ter diversas formas para proporcionar uma reflexão no sentido estético e ético, podendo também estimular a imaginação, desenvolver a coordenação motora, valorizar a comunicação visual dentro e fora da escola (PIRES, 2010).

Essa ferramenta do lúdico associada a disciplina de artes traz uma percepção significativa sobre o processo de assimilação dos conteúdos teóricos, podendo assim unificar com a concepção do que o aluno possui do seu mundo externo e introduzir dentro do ambiente escolar para transformar o conhecimento prévio em uma aprendizagem enriquecedora. Em relação a essas percepções, o lúdico pode estimular o aluno ser o próprio protagonista da sua aprendizagem, proporcionando um estímulo reflexivo de prazer, de sensação de liberdade e principalmente poder expressar o seu sentimento (NASCIMENTO, 2022).

A importância do lúdico com a arte no ensino/aprendizagem tem a finalidade de desenvolver o cognitivo e promover a formação social, estética e artística do estudante. Para poder entender o que o aluno produz ou reproduz nas atividades artísticas, os recursos devem buscar desenvolver a imaginação, a intuição, a sensibilidade e a criatividade dele e é nesse viés que a ludicidade nas aulas de artes vai além de ser uma simples brincadeira ou entretenimento de passatempo, mas sim como prática pedagógica. E quando arte e o lúdico são bem utilizados traz a responsabilidade de adaptar as habilidades dos alunos em relação a percepção e a concepção da realidade, podendo relacionar o mundo com a imaginação, através das expressões das ideias e do fazer criativo (NASCIMENTO, 2022).

De acordo com o autor Friedman (1996, p. 64):

Em relação ao jogo aponta que o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo

consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações.

A escola é um espaço de construção cultural e o seu papel está na criticidade, pois a educação e a sociedade são dinâmicas e caminham juntas, ponderada na existência da cultura e nos processos de normas, de valores, de significados, de rituais, de formas de pensamento e de constituidores da própria história e isso só é possível através dos conjuntos de saberes selecionados, didatizados e organizados nos quais a arte proporciona um conhecimento sensível ao alunado (PIAGET, 1978).

Nesse viés, a arte com a ludicidade proporciona uma linguagem corporal de representação, de interpretação, de símbolo, de energia interna que se manifesta o conhecimento do mundo e da cultura conforme a sua produção e reprodução significativa. Dessa forma, o ensino da arte na escola é um fator relevante na formação integral dos alunos, pois o fazer-artístico é um elemento fundamental na construção do saber (PIRES, 2010).

O espaço escolar exerce grande importância no desenvolvimento da aprendizagem, uma vez que é nele que acontecem as relações entre pessoa e ambiente, sendo desta forma é essencial a preocupação com a definição dos ambientes que contribuem para a formação da identidade e quais as ferramentas serão usadas para o processo de aprendizagem (VYGOTSKY, 1998).

Nesse sentido é fundamental que o professor de artes seja mediador do processo de ensino e de interação nas salas de aula, trazendo um olhar essencial para arte podendo utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica. Pois o ensino da arte é um campo do conhecimento multidisciplinar que é uma fonte potencial do senso crítico, expressivo e do autoconhecimento do aluno, valorizando assim a cultura como objeto da criatividade. E quebrando barreiras sobre a desvalorização do ensino da arte que a sociedade tem em relação a esse conceito na escola (ALMEIDA, 2009).

De acordo com Friedman (1996, p. 19):

A alegria nas aulas de artes pode ocorrer de forma intensa em duas situações: uma, quando aos alunos é dado o direito de simplesmente experimentar, tatear, sentir o prazer de apenas explorar os materiais, sem o peso do compromisso de apresentar "para nota" um produto ao final da atividade; a outra, quando os alunos realizam atividades capazes de despertar sentidos plenos para eles, e isso ocorre quando se identificam

com a proposta de trabalho e se reconhecem como autores, quando constatam que podem criar algo novo por meio de sua ação, como por exemplo uma folha em branco que se transforma numa pintura, um som forte produzido pela batida no tambor, uma sensação de leveza resultante de um movimento rápido em rodopio, etc.

Portanto, a ferramenta do lúdico pode caminhar lado a lado com o ensino de artes, deixando as aulas mais atrativas e reflexivas. O ensino da arte é garantido na Lei de Diretrizes e Base da Educação (1996) nesse documento cita que “o ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (art. 26, § 2º). Desse modo, o ensino da arte na educação tem o poder fundamental na formação do ser humano, em desenvolver modos instigantes, interessantes, imaginativos de criar, fazer e de pensar auxiliando assim, na formação completa do aluno no sentido à humanização e no desempenho das suas expressões (LDB, 1996). Nesse viés, o professor de arte pode usar o recurso do lúdico nas suas aulas de arte para uma aprendizagem mais significativa (SILVA, 2020).

### **CAPÍTULO 3 – RECURSO LÚDICO NO ENSINO DE ARTES**

John Dewey iniciou os seus escritos sobre os conceitos do ensino da arte como ações naturalistas do ser humano e foram esses estudos que influenciaram a arte e a educação no Brasil. O teórico Dewey defendia o método espontâneo e reflexivo da arte, que baseava em estimular os impulsos naturais das crianças para realizarem desenhos usando os processos mentais de reflexão e reconhecimento. Ele compreendeu que o valor educativo estava na linguagem gráfica e nas cores feitas pelas crianças e que atualmente isso é visto como uma ferramenta nas escolas brasileiras, sendo usadas não só com as crianças e sim para todos os alunos sem se importar com a idade (UNESP, 2011).

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (UNESP, 2011, p. 41).

Desta forma, o ensino da arte aborda quatro tipos de linguagens consideradas específicas e importantes nessa disciplina, nesse caso são a música, as artes visuais, a dança e o teatro, essas linguagens são garantidos nas legislações brasileiras de educação como processo de ensino de suma importância para o conhecimento da disciplina Arte. Para entender sobre o ensino de arte deve ter como base um conceito amplo sobre forma, tema e conteúdo para poder ensinar sobre os tipos de literaturas e desenhos em seus diversos contornos e até mesmo sobre as diversas criações de pinturas. Apesar disso, pode também ser usada a arte para representar e despertar o sentimento, o cognitivo, a percepção, a sensibilidade

e o sistema motor do aluno, em prol de desenvolver uma rica aprendizagem (UNESP 2011).

Porém, muitas vezes as aulas podem se tornar uma aprendizagem desinteressada pelos alunos, por julgarem ser baseada em assuntos referentes a somente aulas de desenho e pintura. Em relação a isso, o professor de arte pode utilizar os métodos lúdicos como ferramenta nas suas aulas para atrair o interesse do aluno e ampliar o processo de aprendizagem (SILVA 2020).

A criação artística na sala de aula é momento de reorganização do pensamento e de ampliação das possibilidades de ler e tornar-se sujeito no mundo contemporâneo, saindo do lugar comum e deixando-se levar pela poesia. Esse mesmo sujeito, quando cria um percurso poético, deixa seus rastros de pertencimento no espaço da sala de aula. Torna-se parte do grupo e deixa sua marca transformadora. (PEREIRA, 2010, p. 23).

Uma ferramenta valiosa para o aluno realizar é trabalhar releitura de obras de artes, conceitos sobre desenhos e até mesmo as formas de criar arte através da pintura, da colagem e até mesmo através de desenhos abstratos ou mosaico como pode ser visto na imagem 1 abaixo.

Imagem 1: Modelo de desenho de mosaico.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/3940718418265963/>.

Dentro deste recurso do lúdico pode também usar os jogos interligado à gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de poder transformar a vida do aluno e refletir na sociedade como podemos ver na imagem 2 abaixo. Pois o uso do jogo e as brincadeiras têm o

foco de contribuir no processo de aprendizagem, podendo ser adaptado aos alunos conforme a idade e o contexto da aula. Desta forma, a formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da efetividade, socialização, raciocínio rápido e até proporcionando aos alunos vivências enriquecedoras nas experiências artísticas (SILVA, 2020).

Imagem 2: Tipos de jogo.

<p><b>O Prazer de Estar Junto</b> <i>Jogos onde as figuras se formam ao jogar</i> Antijogo: Caretas</p>		<p><b>A Sorte ou Revés</b> <i>Jogos onde a forma é uma figura móvel</i> Antijogo: Trapaças</p>	
<p><b>Jogos corporais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rodas</li> <li>• Ginástica</li> </ul>	<p><b>jogos de ilusão</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prestidigitação</li> <li>• ilusão ótica</li> </ul>	<p><b>Psicológica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pôquer</li> <li>• morra</li> </ul>	<p><b>adivinhação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dados</li> <li>• loterias</li> </ul>
<p><b>Jogos de imitação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• construção</li> <li>• quebra-cabeças</li> </ul>	<p><b>jogos de inteligência</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• enigmas</li> <li>• truques</li> </ul>	<p><b>Destreza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• três marias</li> <li>• bilhar</li> </ul>	<p><b>estratégia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bridge</li> <li>• dominós</li> </ul>
<p><b>A Magia dos Objetos</b> <i>Jogos onde a forma é uma figura fixa</i> Antijogo: Jogos educativos</p>		<p><b>A Ordem do Mundo</b> <i>Jogos onde as figuras são ligadas a um terreno</i> Antijogo: Caos</p>	
<p><b>Figuras humanas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• boneca</li> <li>• máscaras</li> </ul>	<p><b>imagem do mundo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pião</li> <li>• bola</li> </ul>	<p><b>Percurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• amarelinhas</li> <li>• jogo do ganso</li> </ul>	<p><b>localização</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• loto</li> <li>• casa da fortuna</li> </ul>
<p><b>Modelos reduzidos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• soldadinhos</li> <li>• carrinhos</li> </ul>	<p><b>formas litúrgicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• chocalhos</li> <li>• balanço</li> </ul>	<p><b>Combate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• boxe</li> <li>• futebol</li> </ul>	<p><b>combinação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• xadrez</li> <li>• cubos mágicos</li> </ul>

Fonte: Ihote, 1976, p. 37.

Contudo, acredita-se que essa dimensão com os jogos e as brincadeiras

voltadas ao resgate histórico-cultural proporciona na vida do aluno um elevado nível de conhecimentos sobre as diferenciadas propostas pedagógicas, passando a ter uma visão holística sobre o desenvolvimento integral do aluno. Compreende-se que os níveis de aceitação e de colaboração para que essas atividades sejam inseridas na vida dos alunos é vista como forma adequada que vai favorecer o desenvolvimento dos estudantes (PIRES, 2020).

Esses jogos e as brincadeiras podem ser feitos com misturas de cores, jogo de memória para trabalhar um certo conteúdo, batalha naval adaptada, rotação por estações que é uma metodologia ativa baseada em um ensino híbrido de compartimentalização de experiências, jogo teatral e musical, brincadeiras que representa a cultura afro-brasileira como terra-mar, mancala como é visto na imagem 3 abaixo (PIRES, 2020).

Imagem 3: Jogo da mancala.



Fonte: Google/imagem/mancala.

É importante compreender também a relevância do uso de diversas formas de



trabalhar pintura, pois ela proporciona e possibilita aos professores intervirem de maneira apropriada para que esse processo educativo seja diferenciado nas aulas de arte, porém deve tomar cuidado com a descaracterização do lúdico que pode se tornar um processo negativo na visão dos alunos em forma de rigidez e regramento. Dessa maneira, a criação deve ser utilizada como recurso pedagógico que não deve ser dissociado da intencionalidade da criatividade e do apreender (LUCAS, 2021).

Algumas atividades lúdicas de desenhos e pinturas podem ser trabalhadas como releitura para representar uma obra literária ou sobre um contexto histórico do ensino de arte ou até mesmo sobre o próprio aluno e a sua realidade. Como por exemplo, realizar decalque em bandeja de isopor, pintura inspirada no artista Pollock (gotejamento), arte com elementos da natureza, com carvão, botão, tampas de garrafa, sombreamento, tinta, areia, colagem, papel picado, fotografia como autorretrato para valorizar a sua identidade ou a diversidade, usando as formas geométricas e até criando portfólio de diversas pinturas podem proporcionar uma rica e diversificada aprendizagem. A pintura estimula no aluno a imaginação, promovendo a coordenação motora, as habilidades emocionais e cognitivas, permitindo que se expressem de forma única, criando, inventando e desenvolvendo a sua capacidade de pensar, refletir e questionar (PIRES, 2020).

Dessa forma, de acordo com o autor Pires (2020, p. 22)

O contato com a arte, seja através do artesanato, objetos, audiovisual, etc, possibilita o desenvolvimento do repertório cultural, bem como a apropriação da sensibilidade artística. Assim, estudar a arte e refletir sobre ela na educação, mostra-se imprescindível. Uma educação intelectual, formal ou informal, de elite ou popular que se proponha a ser humanizadora, não pode ocorrer sem a presença da arte, visto que é ela quem desenvolve a percepção, a imaginação e a capacidade criadora necessárias à modificação da realidade circundante. A arte é parte material da cultura está submetida ao conjunto de valores sociais criados em torno de fazeres cotidianos. Sendo assim, o aluno se vale da matéria-prima que lhe impregna as concepções sobre si e sobre o outro. A arte cria sentidos para ler o cotidiano, apresenta maneiras de superar o comum e aprofundar-se nas ideias sobre o convívio social. Ela é uma possibilidade de criar sentidos ao já posto, de transcender a realidade, abrindo frestas para a imaginação criadora. Essa magnífica capacidade humana de imaginar permite alterar o cotidiano ou, pelo menos, encontrar espaços para compreender de outra maneira a realidade que nos cerca

Outras atividades que podem ser incorporadas como estratégias lúdicas são

as esculturas em argila, com balão, com galhos e gravetos secos, palitos, ideias de artes em cores inspirada em Henri Matisse como é visto na imagem 4 abaixo, arte em sabonete, gelo e outras formas de executar uma escultura, tudo isso com o intuito de repassar um ensino teórico e ao mesmo tempo ser vivenciado na prática pelos alunos. Essas idealizações podem colaborar para trabalhar os conceitos de esculturas renascentistas, barrocas, neoclássicas e modernistas, essa ação pode favorecer uma aprendizagem que contribui para compreender a humanidade e principalmente a si mesmo (PIRES, 2020).

Imagem 4: Arte de Henri Matisse.



"Ícarus" - 1947

Fonte: <https://acrilex.com.br/portfolio-item/henri-ma>.

As experiências artísticas na escola surgem através das atividades lúdicas

propostas pelos professores aos alunos, essas criações espontâneas abrem as possibilidades de observar, escutar e entender o aluno e assim consegue compreender o próximo e a sociedade que está inserido. Esse ensino incentiva a criatividade e constitui um dos meios essenciais de estimular o desenvolvimento através das diversas aprendizagens enriquecedoras criando assim uma análise crítica sobre a realidade (FERREIRA, 2015).

Outras ações que podem ser usadas são a dança, teatro e a música. Em relação a música e a dança atualmente estão presentes em diversas formas na sociedade, representando a cultura de cada povo e até mesmo sendo usada como forma de poesia cantada para representar a realidade do ser humano ou como forma de diversão e entretenimento como filmes, novelas e peças teatrais. Na escola esses instrumentos são valiosos, pois possuem um papel importante na educação dos alunos para contribuir no desenvolvimento psicomotor, cognitivo, socioafetivo, linguístico, crítico e estético sobre ouvir, observar e pensar. Por isso que esse recurso é um facilitador no processo de aprendizagem incluindo ele nas aulas de artes de forma lúdica auxilia o aluno vivenciar a cultura da música, da dança e de interpretá-los (FERREIRA, 2015).

A música e a dança já são ensinadas nas escolas como forma de compreender a sua história e o significado da sua arte, mas para valorizar o ensino pode incluir momentos de incentivo para que o próprio aluno busca compreender de forma ativa esses recursos, realizando as composições e interligando com os conceitos, expressando essa arte por eles mesmos sendo ela cantada relatando a sua realidade, o seu sentimento ou como expressão corporal. Em relação a dança pode ser feita também por todos os alunos, sugerindo uma temática e colocando eles para pesquisar, interpretar e apresentar as suas conclusões sobre a atividade analisada, dessa forma manifestará a sua criatividade e para os alunos pequenos podem usar a dança como ferramenta psicomotora do desenvolvimento motor do discente (REIS, 2017).

Não podemos deixar de citar que a educação na função musical e na dança se apresenta como forma de proporcionar uma aprendizagem integral ao aluno, levando-os a obter um conhecimento cantando e expressado, em que a voz e o corpo é um instrumento grandioso para que o professor venha exteriorizar os sentimentos, as ideias e as habilidades dos educandos. Outra forma lúdica e simples de usar nas aulas de arte são os gestos, sons e os recursos corporais como

expressão artística, ou seja, usando o próprio corpo para simular os sons e a expressão gestual para representar o sentimento (REIS, 2017).

Outra metodologia importante ao desenvolvimento do aluno é usar a produção, enredo e a criatividade como ferramenta pedagógica, esse tipo de ação lúdica é chamada de arte da performance, ou seja, através do teatro o aluno por meio de movimentos corporais e o uso da sua voz consegue transmitir uma mensagem ao público. Na arte teatral é possível combinar diversas formas de performance, seja gestual, em forma de discurso, musical, atuação, coreografias, apresentações de releitura de obras e declamações, tudo com intuito de criar ou representar um espetáculo informativo, atrativo e atraente para o público (MARTINS, 2010).

Podem ainda incorporar nas aulas de arte as estratégias de ensinagem como as dinâmicas para poder identificar de forma crítica, analítica e interpretativa a organização dos conceitos que encaixam de acordo com a temática estabelecida pelo professor, a tempestade cerebral que usa a imaginação e a criatividade em busca de novas ideias sobre a temática do conteúdo e assim poder naturalmente buscar uma capacidade criativa, concisa, lógica, aplicável e pertinente ao tema (TUPIN, 2021).

Em relação ao estudo de texto que trabalha a exploração das ideias do autor selecionado para poder produzir habilidades de análise e síntese dos alunos sobre a interpretação do conteúdo, tem o jogral que é uma forma de recitar em coro poesia, cantar, recontar as obras literárias e até expressando a opinião dos participantes, tem também mapa conceitual para construção de um diagrama que indica a relação de conceitos em uma perspectiva bidimensional sobre as temáticas que o professor venha propor (SANTOS, 2020).

Nesse viés, ainda pode-se citar a utilização da gamificação que consiste sobre a aplicação dos mecanismos que motivam ensinar os alunos de forma lúdica com auxílio de jogos para representar os conteúdos, visitas aos museus e eventos de artes através das exposições, usar painel para representar os pontos e as oficinas para demonstrarem as habilidades confeccionadas pelos alunos para representar suas criações (SANTOS, 2020).

O ensino da arte vai além de produzir desenhos e pinturas, ele abre um leque de possibilidades para que os alunos explorem sua criatividade sem limites. Através de atividades como pintura, desenho, música, dança e teatro, as crianças e jovens

são encorajados a expressar suas ideias, emoções e visões de mundo de forma única e autêntica. Essa liberdade de criação impulsiona o pensamento divergente, a resolução de problemas de maneira inovadora e a capacidade de adaptação a diferentes situações (REIS, 2015).

Mudança no objetivo da educação escolar, pois pondera seu papel de agente transmissor de conhecimentos nas sociedades contemporâneas, desde que considera a inserção dos sujeitos no meio cultural e os trânsitos e trocas nos vários contextos. Em consequência a escola passa a ser vista não como um sistema reprodutor de saberes, mas como um espaço de preparação dos indivíduos para fazer um uso crítico e democrático das informações que hoje todos os cidadãos têm à disposição. A escola precisa se sintonizar com a sociedade para a qual ela prepara seus estudantes (UNESP, 2011, p. 49).

Dessa forma, os alunos estarão em constante processo de desenvolvimento e crescimento, quando eles realizam algum tipo de atividade tem o intuito de colaborar no processo de aprendizagem em todas as dimensões do desenvolvimento humano de forma integral. E não só na inteligência ou na interação social do aluno, mas sim no processo cognitivo, social, motor e afetivo desse indivíduo, realizando assim uma educação integradora e significativa. A aula de artes é essencial no processo educativo, as atividades podem ser usadas de forma isolada, teórica ou de forma interdisciplinar trazendo assim uma aprendizagem positiva aos alunos (DOURADO, 2020).

Desta forma, a criatividade dos alunos se torna significativamente maior durante as atividades lúdicas. Isso mostra o quanto é importante ter um ambiente de aprendizado que permita a experimentação e a expressão individual. Isso está de acordo com o autor Silva (2020) defende que a educação artística deve permitir que os alunos explorem uma variedade de formas de inteligência.

Além disso, a maior quantidade de interação social observada em atividades lúdicas mostra que o aprendizado é um processo social, como sugerido por Vygotsky (1998). A colaboração entre pares durante as atividades lúdicas não só ajuda os alunos a desenvolverem suas habilidades sociais, mas também criar um ambiente de aprendizado mais democrático e inclusivo. Por fim, a opinião favorável dos professores sobre a ludicidade como recurso.

A aplicação do recreativo nas aulas de arte representa uma abordagem instrucional inovadora e eficiente, capaz de elevar o processo de ensino/aprendizado. O termo lúdico refere-se a qualquer atividade que envolva o brincar, o jogo e a diversão, e sua aplicação em ambientes educativos têm demonstrado especialmente frutífera nas aulas de arte. As artes, por sua natureza expressiva e criativa, fornecem um terreno fértil para práticas pedagógicas que valorizam a ludicidade (NASCIMENTO, 2022).

Nas aulas de arte, o elemento lúdico pode ser incorporado de diversas formas pedagógicas, como jogos teatrais imaginativos, sessões de improvisação estimulantes, oficinas coletivas inspiradoras de criação, uso experimental de materiais não usuais e projetos interdisciplinares. Por exemplo, os jogos dramáticos permitem que os estudantes explorem personagens diversificados e funções diferentes, desenvolvendo habilidades verbais e corporais de modo descontraído e entusiasmante como é visto na imagem 5 abaixo. As atividades improvisadas incentivam a criatividade singular e a espontaneidade, promovendo um ambiente no qual erros são vistos como chances valiosas de aprendizagem, não como fracassos frustrantes (SILVA,2020).

Imagem 5: Jogos dramáticos



FONTE: <https://www.pedagogias.pt/expressaodramatica>.

O ensino de artes pode ser transformado em uma aventura exploratória cheia de descobertas e inovações se for utilizado com materiais não convencionais, como recicláveis, elementos da natureza ou objetos do cotidiano. Estas atividades ajudam os alunos a verem o mundo de uma maneira diferente, ao mesmo tempo em que os estimulam a criatividade e a consciência ecológica. Além disso, projetos interdisciplinares que integram a arte com outras áreas de estudo, como história, matemática ou ciências, podem despertar o interesse e despertar a curiosidade, demonstrando a aplicação prática do conhecimento e desenvolvendo uma visão mais abrangente do aprendizado (SANTOS, 2020).

As aulas de arte que usam o lúdico têm várias vantagens significativas, essa abordagem tem o potencial de aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos. Quando os alunos participam de atividades que são divertidas e envolventes, a aprendizagem se torna uma experiência positiva e prazerosa. Isso pode resultar em uma melhor retenção de conhecimento e uma maior vontade de participar de atividades educacionais adicionais. A ludicidade também ajuda a criar ambientes de aprendizagem colaborativos em que as pessoas se comunicam e trabalham juntas naturalmente. Alunos que colaboram em atividades recreativas geralmente melhoram suas habilidades sociais e formam relacionamentos mais fortes (SANTOS, 2020).

O desenvolvimento da criatividade e do pensamento crítico é outra grande vantagem. Atividades lúdicas exigem que os alunos usem a criatividade para resolver problemas e produzir obras de arte. Este tipo de pensamento criativo é necessário não apenas para a arte, mas também é uma habilidade útil que pode ser usada em várias facetas da vida. De forma semelhante, o lúdico tem o potencial de promover o desenvolvimento emocional dos alunos, permitindo-lhes expressar seus sentimentos de maneira criativa e saudável, o que os ajuda a desenvolver maior autoconhecimento e habilidades de gestão emocional (REIS, 2017).

Existe uma grande variedade de atividades lúdicas que podem ser usadas nas aulas de artes. Por exemplo, os alunos podem desenvolver empatia e explorar aspectos da condição humana por meio de jogos de interpretação teatral. Os alunos podem se sentir mais engajados na sociedade e se conectarem com sua comunidade por meio de oficinas de arte de rua, que incluem grafite e espaços de

arte pública. Além disso, a arte baseada em tecnologia, como a manipulação digital e a criação de vídeos, pode ser uma forma poderosa de envolver alunos com preferência pelos meios digitais, oferecendo-lhes uma plataforma para explorar sua criatividade de maneira mais moderna (REIS, 2017).

Com essa nova dimensão, a arte deixa de ser compreendida como um campo preferencial de saberes sistematizados e, como as demais, tornam-se uma prática para aprimorar a “personalidade” e hábitos dos adolescentes. (FERRAZ e FUSARI, 2009, p. 50).

Atividades baseadas no jogo também são significativamente valiosas. Por exemplo, o uso de design artístico em jogos de tabuleiro pode ensinar conceitos sobre cores, perspectiva e estrutura como é visto na imagem 6 abaixo. Além disso, desafios de arte, como competições de desenho com tempo limitado ou a criação de obras sobre temas específicos, podem fazer você se sentir mais criativo e melhorar sua capacidade de trabalhar sob pressão (REIS, 2017).

Imagem 6: Jogos de tabuleiro.





Fonte: <https://ludopedia.com.br/>.

Outra ferramenta de aprendizagem que pode ser usada como método lúdico nas aulas de arte é utilizar elementos da natureza para criar tintas naturais para uma exposição de obras artísticas. Explorar a pintura com elementos naturais nas aulas de arte faz valorizar as aulas teóricas transformando-as em um ateliê quando a proposta convida os alunos a mergulharem na criação artística podendo utilizar folhas, flores, galhos, sementes, temperos naturais e outros materiais que podem se tornar pincéis, tintas e telas, abrindo um universo de possibilidades expressivas e conectando os alunos com a beleza e a riqueza do mundo natural (DOURADO, 2020).

Tornando assim uma aula sensorial e exploratória, o lúdico vai além de só brincar ou jogar, pois usando a pintura com elementos da natureza traz também uma oportunidade para os alunos aprenderem sobre botânica, ecologia e os processos de criação artística. Ao observar as formas e cores das folhas, flores e sementes, os alunos podem identificar diferentes espécies vegetais e seus ciclos de vida. Já o ato

de preparar as tintas naturais, utilizando sucos de frutas, legumes e especiarias, abre caminho para a exploração de conceitos científicos como a mistura de cores, a química dos pigmentos e a importância da preservação ambiental como é visto na imagem 7 abaixo (SILVA, 2020).

Imagem 7: Pinturas com elementos naturais.



Fonte: <https://novaescola.org.br/conteudo/1286/a-tinta-que-vem-da-natureza>.

As texturas, as formas e as cores vibrantes da natureza podem causar fascinação e transformá-la em aprendizado a uma exploração sensorial, pois quando as mãos tocam, amassam, raspam e mergulham em tintas naturais conseguem apreciar a maciez das pétalas, a rigidez dos galhos e a rugosidade das folhas. Cada elemento oferece uma experiência sensorial única, despertando a criatividade e aguçando a percepção dos alunos (DOURADO, 2020).

A utilização de elementos da natureza nas aulas de arte pode também promover uma educação ambiental consciente e sustentável. Ao invés de descartar materiais, os alunos aprendem a reutilizá-los de forma criativa transformando-os em ferramentas artísticas. Essa prática desperta a responsabilidade ambiental e incentiva um olhar mais atento para os recursos naturais que nos cercam. Dessa forma, o lúdico nas aulas de artes ajuda a criar um espaço para a Liberdade de expressão, acima de tudo a pintura com elementos da natureza oferece um espaço

livre para a expressão individual e a criatividade dos alunos. Sem a rigidez de pinceis e tintas tradicionais, os alunos exploram diferentes técnicas e estilos, criando obras de arte únicas e autênticas (REIS, 2017).

Portanto, o professor precisa sempre auxiliar as aulas nesse processo educativo, mas deve tomar cuidado pois a intervenção excessiva nas aulas de artes pode limitar a imaginação e a criatividade dos alunos. Porque o educador deve ser interlocutor do processo de criação sempre deve-se incentivar os alunos a isso, proporcionar-lhes um espaço no qual eles possam ter liberdade para colocar em prática seu lado artístico, mas sempre dando a eles a liberdade da sua criação. Vale lembrar que o objetivo das aulas de artes na educação não é formar artistas, mas sim indivíduos conscientes e aptos a exercerem a cidadania com reflexão e crítica (NASCIMENTO, 2022).

A arte vem para contribuir na formação e no desenvolvimento do aluno assim como a literatura, a qual serve para auxiliar no desenvolvimento do cognitivo para poder tornar-se um sujeito pensante, pois a articulação dos conteúdos por ser uma etapa que exige um olhar crítico e reflexivo por parte do professor e aluno. A interdisciplinaridade na sala de aula nos traz recortes de todo conteúdo em diversas disciplinas para dar continuidade no processo de ensino (FERREIRA, 2015).

A finalidade do ensino da arte é possibilitar momentos reflexivos para compreender os diversos pontos de vista, orientando para um bom relacionamento onde o respeito a opinião e cultura do outro sempre prevaleça, auxiliando em todo o processo integral do desenvolvimento do aluno. Para que o ensino da arte possa ser significativo, cabe ao professor usar ferramentas pedagógicas diversificadas, nesse caso o lúdico é um aliado enriquecedor para aprendizagem dos alunos (REIS, 2017).

Portanto, é evidente que a incorporação do lúdico nas aulas de artes não só enriquece a experiência educacional, mas também ajuda no desenvolvimento integral dos alunos. Através de práticas lúdicas, os alunos podem explorar a arte de maneira mais livre e criativa, desenvolvendo uma série de habilidades e atitudes que serão valiosas ao longo de suas vidas. O desafio para os educadores reside em combinar essa abordagem lúdica com os objetivos curriculares, garantindo que a aprendizagem seja ao mesmo tempo significativa e prazerosa (FERREIRA, 2015).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino da arte não vem somente como forma de transmissão de conteúdo e sim como um processo de aprendizagem sobre o conhecimento humano de forma integral do aluno. Essa realidade escolar traz para vida do professor como agir em relação ao seu papel como mediador de conteúdo programático para seus alunos, muitas vezes seus alunos mostram dificuldade ou desinteresse pelo ensino. Por isso, que esse tema sobre “O ensino da arte unido com a ludicidade como ferramenta de aprendizagem” trouxe uma reflexão importante como o lúdico é fundamental para ser usado pelos professores para melhorar o rendimento escolar dos seus alunos em relação à aprendizagem nas aulas de artes.

O objetivo do estudo foi alcançado, pois, o lúdico é um instrumento auxiliador no ambiente escolar, por isso é importante usar essa ferramenta na sala de aula. A aprendizagem torna-se enriquecedora e ela possui diferentes práticas de atividades para poder despertar o interesse e participação do aluno. Os resultados desta pesquisa indicaram que a ludicidade é uma ferramenta eficaz no ensino da arte, promovendo maior engajamento, criatividade e interação social entre os alunos. Esses achados corroboram com estudos anteriores que destacam a importância do jogo e da brincadeira no desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos.

Essa ação associada aos conteúdos de arte traz uma aprendizagem rica de conhecimento através da prática de vivenciar essa ação, incluindo ainda a desenvolver a linguagem, coordenação motora, percepção visual, auditiva e cognitivo. Sem esquecer que os recursos para complementar essa ação poderão ser incorporadas por outras fontes lúdicas, permitindo assim usar a criatividade em diversas formas e ao mesmo tempo aprimorar habilidades dos alunos.

As atividades lúdicas são recursos com diversas formas de usar ló, que se torna importante para o desenvolvimento do aluno e assim traz com ele a valorização do ensino e dos conhecimentos que são a base dessa disciplina de arte. Todos os instrumentos usados como ferramentas pedagógicas são facilmente encontradas e podendo ser até produzidas com criatividade pelos próprios alunos. Esses estudantes que têm o contato com o lúdico estabelecem maior interação social, tem uma facilidade em se comunicar e se expressar, tornando assim uma aprendizagem prazerosa aos alunos.

Essas ferramentas pedagógicas são capazes de aumentar, enriquecer e

manifestar uma mediação no processo de sua aprendizagem, quanto mais jovem a criança, mais provável que seja necessário a atividade ser mais exploratória, mas isso depende do contexto geral e das experiências que vai proporcionar a esses alunos. Por isso que o lúdico deve ser cada vez mais utilizado pelos docentes e não deve ser visto como mera ferramenta de entretenimento.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei n. 9.394, de 23 de dezembro de 1996. Fixa as diretrizes e bases da educação nacional (LDB)**. Brasília: Ministério da Educação, 1996. Disponível em:<[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm)>. Acesso em 10 de outubro de 2023.

DOURADO, Jéssica Alves. **EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: uma reflexão sobre as atividades lúdicas na educação**. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, FACULDADE DE EDUCAÇÃO. Brasília – DF, 2020. Disponível em:<[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/27411/1/2020\\_JessicaAlvesDourado\\_tcc.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/27411/1/2020_JessicaAlvesDourado_tcc.pdf)>. Acesso em 2 de setembro de 2023.

FERRAZ, M. H. C. T; FUSARI, M. F. R. **Metodologia do ensino de arte: fundamentos e proposições**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2009, p. 50.

FERREIRA, Ana Patrícia. **A importância do ensino de artes visuais na educação**. 2015. Disponível em:<[https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-A9KJ8D/1/monografia\\_ana\\_patricia.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-A9KJ8D/1/monografia_ana_patricia.pdf)>. Acesso em 20 de novembro de 2023.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996. Disponível em:<<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/3284/1/Adriana%20Friedmann.pdf>>. Acesso em 19 de outubro de 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Ed 11, Cortez, 2008, p. 1-18. Disponível em:<[https://edisdisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod\\_resource/content/1/Jogo%20%20brnquedo%20%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf](https://edisdisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%20%20brnquedo%20%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf)>. Acesso em 22 de outubro de 2023.

LUCAS, Tereza Maria da Silva. **Ludicidade no processo ensino-aprendizagem: motivação para alunos e professores**. 2021. Disponível em:<<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/8/ludicidade-no-processo-ensino-aprendizagem-motivacao-para-alunos-e-professores>>. Acesso em 25 de setembro de 2023.

MARTINS, Mirian Celeste et al. **Teoria e prática: do ensino da arte**. 2010. Editora FTD. Disponível em:<[https://www.academia.edu/43305323/Teoria\\_e\\_Pr%C3%A1tica\\_do\\_Ensino\\_de\\_arte\\_a\\_l%C3%ADngua\\_do\\_mundo\\_pra\\_in%C3%ADcio\\_de\\_outras\\_conversas](https://www.academia.edu/43305323/Teoria_e_Pr%C3%A1tica_do_Ensino_de_arte_a_l%C3%ADngua_do_mundo_pra_in%C3%ADcio_de_outras_conversas)>. Acesso em 27 de novembro de 2023.

NASCIMENTO, Sirleide Karla Ferreira do. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO RECURSO METODOLÓGICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS**. RECIFE, 2022. Disponível em:<[https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/3843/1/tcc\\_art\\_sirleidekarlaferreirado\\_nascimento.pdf](https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/3843/1/tcc_art_sirleidekarlaferreirado_nascimento.pdf)>. Acesso em 15 de setembro de 2023.

PIAGET, JEAN. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e**

**representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978. Disponível em:< <https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/A+forma%C3%A7%C3%A3o+do+s%C3%ADmbolo+na+crian%C3%A7a.pdf>>. Acesso em 20 de outubro de 2023.

PIRES, Tatiana Cristina Matos Pedrosa. **ARTES VISUAIS E LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO.** 2010. Disponível:<

<https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/28849/1/TATIANA%20CRISTINA%20MATOS%20PEDROSA%20PIRES%20-%20TCC.pdf>>. Acesso em 26 de outubro de 2023.

PONTES, Daiane da Silva. **LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM.** 2020. Disponível em:<[https://repositorio.pgsskroton.com/bitstream/123456789/32543/1/Daiane\\_da\\_Silva\\_Pontes\\_+PDF.pdf](https://repositorio.pgsskroton.com/bitstream/123456789/32543/1/Daiane_da_Silva_Pontes_+PDF.pdf)>. Acesso em 6 de setembro de 2023.

REIS, Marco Túlio Santana dos. **ARTE-EDUCAÇÃO: saberes e práticas metodológicas no ensino fundamental.** Ensino em Ação, Belo Horizonte, v. 9, 2017-INSS 2175-7003178. Disponível em<<https://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/15573/1258>>. Acesso em 26 de novembro de 2023.

SILVA, Maria José da, et al. **ARTE-EDUCAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DA ARTE NO ENSINO APRENDIZAGEM.** 2020. Disponível em:<

[https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO\\_EV140\\_MD1\\_S\\_A17\\_ID7433\\_25092020153241.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_S_A17_ID7433_25092020153241.pdf)>. Acesso em 12 de outubro de 2023.

SANTOS, Simone Cardoso. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem.** 2020. Disponível em:<

[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos\\_Simone\\_Cardoso\\_dos.pdf](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf)>. Acesso em 27 de novembro de 2023.

STRAUB, Jose Luiz. **BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: seus significados no processo ensino-aprendizagem.** Sinop: Ed. UNEMAT, v. 1, n.1 (1. ed. rev. e aum.), p. 19-28, ago./dez. 2010. Disponível em:<[dpd,+19+-+28+dilza+josé+straub+%20\(1\).pdf](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf)>. Acesso em 24 de outubro de 2023.

TUPIN, Júlia Chaves Saúde. BORGES, Caio Wesley. DUARTE, Enios Carlos. **Jogo didático investigativo como instrumento de ensino e desenvolvimento da argumentação científica.** Revista Ciências e Ideias, Rio de Janeiro, v.12, n.2 – Maio/Junho 2021. Disponível em:< <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/index.php/reci/article/view/1481>>. Acesso em 20 de setembro de 2023.

UNESP. **Ensino da arte no Brasil: Aspectos históricos e metodológicos.** Rede São Paulo de Cursos de Especialização para o quadro do Magistério da SEESP: Ensino Fundamental II e Ensino Médio, São Paulo 2011. Disponível em:< [https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40427/3/2ed\\_art\\_m1d2.pdf](https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40427/3/2ed_art_m1d2.pdf)>. Acesso em 25 de novembro de 2023.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998, p. 1-10. Disponível em:<

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod\\_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf)>. Acesso em 18 de outubro de 2023.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro, .1975. Disponível em:<<https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/WINNICOTT-O-Brincar-e-a-Realidade.pdf>>. Acesso em 15 de outubro de 2023.