

MARÍLIA RAFAELA ESCOBAR
JOYCE PRISCILA PAULINO
TATIANA KARINA SOMMER MARCHI
SELMA DE OLIVEIRA CARVALHO

O BRINCAR NAS ARTES VISUAIS

ARARAS
2026

O BRINCAR NAS ARTES VISUAIS

Marília Rafaela Escobar

marilia_rafaela_escobar@hotmail.com

Joyce Priscila Paulino

j_pripaulino@yahoo.com.br

Tatiana Karina Sommer Marchi

tatiks@gmail.com

Selma de Oliveira Carvalho

scmig02@yahoo.com

Declaro que sou autor(a)¹ deste Trabalho de Conclusão de Curso. Declaro também que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daqueles cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, declaro, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais. (Consulte a 3ª Cláusula, § 4º, do Contrato de Prestação de Serviços).

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo mostrar como a ludicidade pode vir a contribuir para a expressão artística, nos alunos do Ensino Fundamental, de forma a considerar os instrumentos necessários para este processo que se faz em torno de jogos e brincadeiras. O brincar precisa ser concebido como uma linguagem que fala do próprio brincante, permitindo a criança ser autora da sua fala e de seus atos. Esse fato torna a atividade lúdica muito singular para cada criança, pois por intermédio do brincar ela encontra modos de falar em nome próprio e de si mesma. Isso implica a existência de uma dimensão subjetiva na atividade lúdica, onde é nesse contexto que a arte se faz presente, possibilitando tal subjetividade. Por meio da pesquisa bibliográfica, foi realizado um levantamento teórico, onde os estudiosos sobre o assunto puderam trazer a tona a questão da aprendizagem em arte, através do estímulo lúdico. Como se pode

ver no texto a seguir, estes pressupostos foram levantados em formato de capítulos, que abordaram cada evolução do estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Arte. Ludicidade. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A abordagem construtivista considera o brincar um elemento fundamental para o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, dado que esse seria uma forma da criança resolver problemas e/ou situações problemas que surgem a partir de sua interação com o meio.

Desta maneira, o trabalho desenvolvido a seguir tem como intuito apresentar considerações importantes em torno do trabalho realizado na sala de aula sobre a arte através do lúdico, ou seja, por meio da pesquisa bibliográfica foi possível se chegar à prática desta disciplina, voltada para estímulos lúdicos, que tendem a estabelecer conexão com a arte e consequentemente sua aprendizagem.

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

O lúdico na Arte como em todas as áreas é uma ferramenta pedagógica fundamental para que ocorra o desenvolvimento da criatividade, iniciativa, autonomia e obtenção de vários conhecimentos, saberes, produzidos no decorrer da história da humanidade.

A arte é um fenômeno humano e por meio dela se consegue achar sentidos e significados ao mundo a nossa volta, aprimorando aos poucos, por meio da arte, suas dimensões simbólicas, que ganham poder expressivo de representar ideias através de linguagens particulares, como a literatura, a dança, a música, o teatro, a arquitetura, a fotografia, o desenho, a pintura, entre outras formas expressivas.

Neste contexto, é importante que o professor possua o perfil para a prática de uma pedagogia relacional, servindo como mediador ao conhecimento, fazendo a interação do aluno com o meio, servindo de base para a aprendizagem. Acredita-se que aprender é construção, ação e tomada de consciência par partir para um estudo em arte.

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

Assim, o intuito deste trabalho surgiu através do interesse em somar, e unir forças para que se possa propagar a importância da arte e do lúdico no processo de educação formal de crianças que frequentam as séries do ensino fundamental, considerando este um processo pleno e cheio de expectativas, principalmente por parte de professores de artes, antes desacreditados do trabalho em sala de aula.

APRENDENDO ARTE

A arte e o seu fazer precisam das linhas, das cores, das formas, da luz, do espaço, etc. Os alunos precisam estar em contato com os estímulos artísticos para que eles possam desenvolver seus trabalhos.

Outro ponto positivo para o desenvolvimento do ensino da Arte e da Arte-Educação no Brasil é a oportunidade de vivenciar a arte agora oferecida aos educadores, por intermédio de programas educativos dos museus e instituições de arte em centros de todas as regiões do país, constituídos de seminários, publicações, artigos, redes sociais e fóruns promovidos por essas instituições. Além disso, crescem as publicações de autores brasileiros, diretamente voltadas para o professor, com a proposição de contribuir para a sua formação na área. (MAZZAMATI, 2012, p. 50).

A aprendizagem da arte no âmbito educacional consiste no processo pedagógico onde os alunos constroem saberes culturais e estéticos, mediante reflexões, contextualização, produções e apreciações artísticas os quais

possibilitam, a cada indivíduo, interagir com a sociedade na qual está inserido e assim formar-se e desempenhar-se como cidadão. Mediante o fazer, os processos reflexivos e os conceitos artísticos, percebe-se o quanto o homem é capaz de criar novas soluções para atender tanto suas necessidades, quanto seus prazeres.

A imaginação não pode ser contra a lógica, o gerador contra o didático, o artístico contra o útil, como um reclamante ao qual se deve na adequação integrada dos sentidos perceptivos com o mundo externo do pessoal com a orgânica, uma integração que poderá ser alcançada pela metodologia da Educação (READ, 2001.p.49).

A arte na escola tem como tarefa principal ampliar o leque desse olhar partindo da cultura local para os aspectos mais amplos da arte e da sociedade e vice-versa.

O objeto pedagógico/atividades lúdicas é um instrumento utilizado, (sendo considerado alternativo, isto é, a interpretação de uma obra de arte pode ser feita sem ele) para melhor compreender uma obra ou um conjunto de obras de arte. São jogos ou atividades lúdicas que estimulam as diferentes maneiras de interpretação e de contextualização de uma obra. São jogos que não valorizam o ganhar ou perder, mas o participar, o “viajar” pelos elementos compositivos (formais), subjetivos e descritivos que envolvem o objeto de estudo.

Na convivência com seus pares e com os adultos, a criança reconhece o desenho como forma de representação. Ao reconhecer o desenho como um tipo de linguagem, ela passa a fazer uso dela como mais uma forma de comunicação que a ajuda a integrar e estruturar suas invenções internas, emocionais, simbólicas e cognitivas na construção de si mesma. (MAZZAMATI, 2012, p. 60).

No campo do ensino de Arte, com a influencia escolanovista, a visão de um professor onisciente e detentor de todos os saberes começa a ser preterida em benefício de uma pedagogia que privilegia o fazer do aluno.

Como afirma SCHRAMM (2012):

[...] A Escola Nova tem seus objetivos concentrados no aluno. Os educadores que adotam essa concepção acreditam em uma sociedade mais justa e igualitária, na qual caberia à educação adaptar os estudantes ao seu ambiente social. [...] (p. 41).

Assim o lúdico na Arte se mostra não apenas em brincar, jogar, mas possibilita também o desenvolvimento pleno das produções significativas para a aprendizagem benéfica e liberta dos indivíduos, entretanto cabe aos mediadores educacionais propiciar além de todo aparato tecnológico, recriar perspectivas estéticas do lúdico, realizando releituras da verídica práxis social em outros segmentos do sentir e pensar.

Quando a criança não encontra um canal de comunicação com o professor e seus colegas para se expressar, pode refugiar-se em um solitário mundo imaginário, de tal modo que o mundo real não lhe interesse mais. Por essa razão, é bastante proveitoso para o desenvolvimento da aprendizagem promover conversas sistemáticas na sala de aula sobre as produções realizadas. Essa prática, além de propiciar um momento saudável de comunicação, também tem a função de ampliar o vocabulário imagético do grupo (MAZZAMATI, 2012, p. 61).

Neste aspecto a arte tende a colaborar para que professor e aluno estabeleçam um canal de comunicação mais forte, podendo assim a aprendizagem ocorrer de maneira mais aberta e valorizando a realidade que o aluno está inserido e suas necessidades artísticas.

A arte valoriza a organização do mundo da criança, assim como o relacionamento com o outro e com o seu meio. Estimular o ensino da arte nesta perspectiva torna a escola um espaço vivo, contribuindo assim para o desenvolvimento pleno de seus educandos.

A questão pedagógica enaltece a adequação das finalidades desse nível da Educação Básica, ou seja, essas finalidades devem ser adequadamente interpretadas em relação às crianças pequenas. Nessa interpretação, as formas como as essas crianças, vivenciam o mundo, constroem conhecimentos, expressam-se, interagem e manifestam desejos e curiosidades de modo bastante peculiares, devem servir de referência e de fonte de decisões em relação aos fins educacionais, aos

métodos de trabalho, à gestão das unidades e à relação com as famílias. (TEIXEIRA, 2013. P.14)

As crianças, nessa etapa escolar apresentam particularidades como inacreditáveis imaginação e criatividade, que podem ser melhor aproveitadas no contexto escolar a partir da exploração de atividades de arte, desenvolvidas com objetivos de contribuir com o educar na brincadeira.

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO ENSINO DE ARTE

O brincar funciona como cenário no qual a criança se constitui como sujeito que atua e cria a partir de seu potencial de desenvolvimento, elaborando seu próprio conhecimento. Nesse contexto, a educação infantil tende a ser a principal fase do aprendizado escolar, pois nesta encontram-se os estímulos necessários para tal realidade.

O desenvolvimento social das crianças é vital em qualquer programa escolar, pois as interações sociais são indispensáveis tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Por meio dos jogos de regras, as crianças não somente desenvolvem os aspectos sociais, morais e cognitivos, como também políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural no qual as crianças são motivadas a cooperar para elaborar regras (FRIEDMANN, 1996, p. 35).

Assim, o lúdico na Arte transcende não apenas em brincar, jogar, possibilita desenvolvimento pleno das produções significativas para a aprendizagem benéfica e liberta dos indivíduos, entretanto cabe aos mediadores educacionais propiciar além de todo aparato tecnológico, recriar perspectivas estéticas do lúdico, realizando releituras da verídica práxis social em outros segmentos do sentir e pensar.

Reconhecer a importância do jogo para a infância nos permite pensar num ensino e numa aprendizagem mais abrangente, envolvente e inserida na realidade, pois possibilita a construção da ponte entre o real e o imaginário, sem perder de vista o

vínculo entre o pensar, o agir e sentir (SOMMERHALDER, 2011, p. 29).

O processo que permite a construção de aprendizagens significativas pelas crianças requer uma intensa atividade interna por parte delas. Nessa atividade, as crianças podem estabelecer relações entre novos conteúdos e os conhecimentos prévios (conhecimentos que já possuem), usando para isso os recursos de que dispõem. Esse processo possibilitará a elas modificarem seus conhecimentos prévios, matizá-los, ampliá-los ou diferenciá-los em função de novas informações, capacitando-as a realizar novas aprendizagens, tornando-as significativas.

“É essencial que o professor esteja disponível a acolher as produções lúdicas da criança e reconhecer nelas sua íntima ligação com o aprender. O acolhimento do jogo significa o acolhimento da cultura lúdica infantil, o que remete a compartilhar com a criança suas brincadeiras, seus jogos, as histórias de instigar a curiosidade da criança, de seduzi-la a descobrir e descobrir-se, a criar e criar-se, enfim, de seduzi-la a desejar conhecer, o que implica conhecer-se. No jogo compartilhado com a criança, acolher as fantasias, provocar o despertar da criatividade e do desejo de saber. Não se trata simplesmente de sugerir uma brincadeira ou deixar que as crianças brinquem livremente, mas de ‘brincar com’, de compartilhar com as crianças suas produções, de criar espaços para que possam atribuir significados a estas produções e também apropriar-se da cultura lúdica. Ao compartilhar as brincadeiras com a criança, o professor compartilha também das fantasias colocadas em cena pelas crianças, sem contar suas próprias fantasias (infantis) (SOMMERHALDER, 2011, p. 55).

Sempre a ludicidade na arte ou contrário, permite o prevalecimento no tempo e se houve realmente significação sempre estará na mente do indivíduo, será lembrada, marcada de forma positiva, enfim, o lúdico na arte vai além do lazer, mas dar ênfase a criatividade, a imaginação, reorganizando o velho com fixação no agora com abertura para o novo.

O prazer está presente nas atividades lúdicas. A criança fica absorvida de forma integral. Cria-se um clima de entusiasmo. Podemos ressaltar que grandes educadores do passado já reconheciam a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quando está em alguma atividade lúdica. Ela também espelha a sua experiência, modificando a realidade de acordo com os seus gostos e interesses (MALUF, 2014, p. 23).

A ludicidade pode ser usada para deixar este aluno adolescente “em estado de alerta”, pronto para receber informações, e o professor deve dispor da convicção de que isso é possível, principalmente ao se tratar de conceito sobre a arte.

Como coloca Kishimoto e Santos (2016):

Nos jogos, brincadeiras e brinquedos, também podemos ver processos que “emergem” de novo, respondendo ao que é solicitado pelas transformações sociais e culturais que trazem a marca da globalização. Nesse conflito, ninguém perde e todos ganham, desde que se saiba manter o diálogo e o equilíbrio entre a novidade e a tradição, entre o que vem de fora, de outros contextos, e o que é genuíno de cada comunidade (p. 12).

As práticas pedagógicas têm que ser planejadas e executadas pensando nas necessidades das crianças, pois são para elas, não apenas uma prática vazia e sem sentido, é isso que empobrece o ensino.

Quando não ocorre a de organização nas atividades a serem realizadas, o conteúdo abordado passa a não ter o valor que se pretendia e aí arte e ludicidade acabam se perdendo, quando na verdade devem propiciar o crescimento intelectual e social.

As crianças precisam explorar cada etapa de suas vidas sem que seja preciso impor nada a elas, pois elas têm o direito e a criatividade suficientes para tal, conhecendo e desenvolvendo novas habilidades artísticas, por meio do lúdico e manifestando suas necessidades, que é o ponto de partida para uma prática pedagógica de sucesso.

ESTRATÉGIAS LÚDICAS NA EXPRESSÃO ARTÍSTICA

Estando a criança inserida num grupo social, seja na escola ou fora dela, esta poderá se desenvolver integralmente considerando os aspectos cognitivos e afetivos, que fazem parte do jogo, enquanto circunstância que apresenta diversos meios, como regras e conquistas pessoais ao longo do seu desenvolvimento.

A criança pequena pensa e reproduz fatos que a cercam, para os quais conduz sua atenção bastante curiosa. A Educação Infantil é um espaço original, onde crianças pequenas podem se desenvolver como indivíduos ativos e criadores. Sua função é promover aprendizagens significativas, por meio de atividades lúdicas, que são formas de representação através das quais se revela o mundo interior da criança (MALUF, 2014, p. 24).

Na aprendizagem significativa, as estratégias lúdicas abrem as portas para a estruturação de novas formas de pensamento e novas formas de comunicação, que acabam por direcionar o desenvolvimento cognitivo e social da criança, dentro de uma perspectiva do brincar para aprender e de se relacionar para crescer como pessoa.

A aprendizagem situa-se como um processo de aquisição em função da experiência (a atuação do sujeito sobre o meio). A transformação do objeto depende, em cada momento, dos esquemas assimiladores disponíveis do sujeito. Esses esquemas são a condição necessária para a aprendizagem: são objeto de uma construção do sujeito a partir da sua ação sobre a realidade. Aprender é assimilar o objeto a esquemas mentais. A aprendizagem é, pois, colocada como aquisição em função do desenvolvimento (FRIEDMANN, 1996, p. 62).

Segundo Maluf (2014), durante as atividades lúdicas, os educadores podem perceber traços de personalidade do educando, de seu comportamento individual e coletivo e o ritmo de seu desenvolvimento. O ato de divertir-se vai oportunizar as vivências às vezes inocentes e simples da essência lúdica das crianças, possibilitando o aumento da autoestima, o conhecimento de suas responsabilidades e valores, a troca de informações e experiências corporais e culturais, por meio das atividades de socialização.

Vivenciando técnicas, estratégias e exercícios propostos pelos mecanismos de mediação, que vão muito além da informação, a pessoa se detém, envolve-se e dedica-se à apreciação obra. Nesta relação, ela vai desenvolvendo suas potencialidades cognitivas, sensíveis, críticas e estéticas. (ARAÚJO, 2007, p. 46).

Esta passagem pela qual a criança perpassa ao longo de seu desenvolvimento, tem sua importância fundamentada no jogo que, de uma maneira geral, contribui para a interação com os objetos escolhidos pela criança, assim como o direcionamento deste para com outras crianças, o que pode melhorar a socialização e a participação desta criança na vida escolar.

Apesar dos inúmeros desencontros entre jogo e educação escolar ao longo da história, não podemos negar que a ligação entre a criança e a atividade lúdica é intensa, o que torna inevitável a presença do jogo no cenário escolar. Contudo, essa constatação não nos permite dizer que a relação entre jogo e educação se dá sem conflitos, nem tampouco dizer que estamos próximos de um final feliz (SOMMERHALDER, 2011, p. 54).

O brincar, envolvendo arte, apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar.

Intrinsecamente ligado ao comportamento da criança, o brincar emerge da essência do ser humano, encontra-se na gênese do pensamento, na descoberta da individualidade, na possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Muito embora a ação lúdica manifeste características e especificidades inerentes a cada etapa do desenvolvimento da criança, a disponibilidade para o brincar ou jogar revela-se uma

atividade por excelência do comportamento ao longo da infância (KISHIMOTO e SANTOS, 2016, p. 155).

Pode-se dizer então, que assim como o brincar está ligado à criança, no seu dia a dia, a arte também o está ao rabiscar, correr, pular, dançar, conversar, gesticular, dentre várias atividades realizadas. O que incomoda nossos pensamentos é saber que ainda existem pensamentos obscuros que veem a arte como um mero passatempo sem propósito pedagógico, quando na verdade, o que ocorre é o verdadeiro significado da arte voltado par as manifestações lúdicas.

E, sendo a escola o espaço socializador, esta tem como pressuposto propiciar este processo da maneira mais lúdica possível, colaborando para que a arte nunca deixe de fazer parte da sala de aula, enquanto reprodutora de conhecimento e de cultura.

Não basta ensinar Arte com horário marcado, é necessário ensinar interdisciplinarmente para provocar a capacidade de estabelecer relações, assim como é recomendável introduzi-la transversalmente em todo o currículo provocando a imbricação de territórios e a multiplicação de interpretações. (BARBOSA, 2008, p. 26).

O trabalho com a arte, envolve um elo entre dois mundos o lúdico e o real, onde a aprendizagem significativa se faz por meio deles. E com eles, o aluno passa a disseminar o que é cultura e o que é não cultura, levando isto para a vida fora da escola.

CONSIDERAÇÕES SOBRE O LÚDICO

É fundamental ter a consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral.

O jogo é uma forma de disfarce – ou ao menos habilita a criança a disfarçar-se – que envolve alguma proposta de mudança de identidade, um fingimento que se concretiza, por exemplo, no

uso da roupa emprestada dos pais, na estrela do xerife, na roupa de super-herói, enfim, no enredo da brincadeira/ jogo (SOMMERHALDER, 2011, p. 16).

Se o jogo é um espaço de experiência intermediário potencial de ligação das realidades interna e externa e que opera segundo a dinâmica dos dois princípios de funcionamento do psiquismo (princípio do prazer/ princípio da realidade), pode-se dizer que se trata de um riquíssimo espaço de aprendizagem para a criança, uma vez que liga desejo inconsciente, de origem erótica e agressiva, a objetivos e produções tangíveis ao mundo externo. Em outras palavras, a atividade lúdica mobiliza o desejo inconsciente e o transforma em desejo de saber, em curiosidade investigativa, em criatividade; elementos empregados na construção de conhecimento. Consequentemente, seu valor formativo/ educativo é inesquecível.

O jogo também liberta a criança de ações que devem ser completadas, não pela ação em si mesma, mas pelo significado que ela carrega. Quando a criança faz de conta que está andando a cavalo, o significado domina a ação e isso pode ser representado com a fórmula: "significado"/"ação". Esse processo dá à criança uma "nova forma de desejos". O jogo é o nível mais alto do desenvolvimento no pré-escolar e é através dele que a criança se move cedo, além do nível do comportamento diário, habitual na sua idade (FRIEDMANN, 1996, p. 36).

Como brincadeira, o jogo, por sua vez, também se encaixa como fonte propagadora do movimento e da construção de novos conhecimentos que direcionam sua finalidade para a aprendizagem, seja dentro ou fora da escola, pois outros grupos de influência lúdica que se encontram diante das crianças, também podem ser considerados positivos para a experiência saudável.

A atitude lúdica realizada pela criança cria uma atmosfera de imaginação, como se conseguíssemos ver além do significado propriamente dito do objeto, "tudo se passa como se, pela atitude lúdica desses instantes, o mundo estivesse restrito a um domínio imediato, no qual pode brincar o arbítrio da imaginação" (CHATEAU, 1987, p. 25).

A escola tem se mostrado como fonte transmissora de cultura, onde ainda existem espaços para as crianças brincarem, onde os profissionais de educação têm a incumbência de ensinar e resgatar as brincadeiras populares, e mostrar como o jogo deve fazer parte do dia-a-dia das crianças, e este pode ser usado como uma nova forma de transmitir conhecimento, principalmente quando utilizado para se trabalhar arte.

Assim, o jogo surge em diferentes situações no cotidiano, tanto com crianças como com adultos, seja em uma simples conversa com uma criança como também em jogar baralho com os amigos, basta que estejam inseridos e contagiados por uma conduta lúdica, escapando de tudo que os engessa, e ingressando em um ambiente de fantasia. Assim, independente da idade, “[...] nos realizamos plenamente, entregando-nos por inteiro ao jogo” (CHATEAU, 1987, p. 13).

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil está no fato desta atividade contribuir para a mudança da relação da criança com os objetos, ou seja, é a partir do conhecimento adquirido em contato com estes objetos que a criança passa a atribuir significados a eles, qualificando-os conforme sua necessidade de interação social.

O lúdico, por si só, já contempla diversas áreas de desenvolvimento artístico, além de enriquecer o vocabulário, aumentar o raciocínio lógico e levar a criança a avançar em suas hipóteses. Dessa forma, ela passa a desenvolver o processo de ensino aprendizagem, se mostrando mais divertida e dinâmica.

Cordeiro (2003) a respeito da importância social do lúdico, afirma que:

Ora, se o lúdico é um elemento chave na criação da cultura, há que se defender a importância desse elemento e sua presença também na transmissão da cultura. Daí pensarmos na necessidade de uma educação voltada e preocupada com os aspectos lúdicos da cultura, aspectos que envolvem a criação, a representação, o jogo, o prazer das realizações humanas. (p. 13)

As atividades lúdicas, praticadas na escola, passam a ser fundamentais para a aprendizagem prazerosa e de sucesso. Nas situações que envolvem

jogar, e brincar, os alunos partilham descobertas e vão aprendendo a criar e imaginar, junto com os colegas.

O lúdico e o artístico juntos, possibilitam uma linguagem visual, onde o efeito da compreensão intelectual do fazer artístico na ação integradora do imaginário atinge o aluno em sua escolaridade até a maior idade.

É nesse sentido que a arte juntamente com o lúdico deve focar o trabalho na educação possibilitando o crescimento em seus aspectos de realização, chegando à complexidade de cada situação, e favorecendo os aspectos que tendem a

CONCLUSÃO

Vivenciar o Lúdico na Arte é percorrer trajetória demarcadas com finalidade de materializar os resultados, contudo, com habilidades, conteúdos, formas, obtendo a harmonização na prática da aprendizagem.

Por meio do lúdico como forma de brincadeira é que a criança manifesta aquilo que sente, se colocando como ser integrante de suas experiências, favorecendo assim seu raciocínio, sua interação e o seu pensamento real.

Este tipo de atividade deve ser estimulado pelo professor de arte em sala de aula, sendo que este se torna o mediador na aplicação e avaliação de cada progresso apresentado pela criança, transferindo para o jogo o sentido de toda a sua produção artística.

O brinquedo não é o aspecto predominante da infância, mas é um fator muito importante do desenvolvimento. É importante demonstrar o significado da mudança que ocorre no desenvolvimento do próprio brinquedo, de uma predominância de situações imaginárias para a predominância de regras. E mostrar as transformações internas do desenvolvimento da criança que surgem em consequência do brinquedo.

Assim, é possível estabelecer por meio dos jogos e brincadeiras, construções pedagógicas riquíssimas a nível de aprendizagem, bem como de vivência de experiências coletivas ou individuais, capazes de enriquecer a cultura da criança na qual se encontra inserida e possibilitar o seu pleno desenvolvimento enquanto ser social.

O brincar da criança não é apenas um ato espontâneo de um determinado momento. Cada criança frente ao jogo apresenta sua própria especificidade, pois brincar carrega as experiências, as vivências, enfim, a história de cada criança. Assim sendo, é fundamental que a instituição escolar possibilite espaços físicos e simbólicos para a vivência do jogo pelas crianças, fazendo com que a arte se torne relevante nesta etapa escolar, e colabore para a construção do novo, de forma clara e objetiva, permeando o aprendizado e a conquista pessoais e social.

Com ênfase no desenvolvimento intelectual, a prática pedagógica no contexto das expressões artísticas, se caracteriza pela presença de uma série de atividades que as crianças passam a cumprir, sem que percebam que estão fazendo, e que visam o desenvolvimento de habilidades, comportamentos e atitudes, consideradas importantes para o aprendizado dentro do contexto da ludicidade.

Concluindo, é essencial que o professor esteja disponível a acolher as produções lúdicas da criança e reconhecer nelas sua íntima ligação com o aprender. O acolhimento do jogo significa o acolhimento da cultura lúdica infantil, o que remete a compartilhar com a criança suas brincadeiras, seus jogos, e as produções artísticas, a fim de instigar a curiosidade da criança, de seduzi-la a descobrir e descobrir-se, a criar e criar-se, enfim, de seduzi-la a desejar conhecer, o que implica conhecer-se.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos**. Porto Alegre – RS: Artes Médicas, 1992.

ALMEIDA, M. T. P. **O Brincar na Educação Infantil**. Revista Virtual EF Artigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 2005.

ARAÚJO, Ana Rita Ferreira de. **Encruzilhadas do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: mediação, 2007.

BARBOSA, Ana Mae. Interterritorialidade na Arte/Educação e na Arte. In: BARBOSA, Ana Mae; AMARAL, Lílian. **Interterritorialidade: mídias, contextos e educação**. São Paulo: Edições SESC SP, 2008.

CORDEIRO, Ana Paula. Oficinas de Teatro da UNATI-UNESP de Marília: **a arte e o lúdico como elementos libertadores dos processos de criação** da pessoa idosa. Marília, 2003. 200 p. Tese (Doutorado em Educação)- Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Estadual Paulista, 2003.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo. Summus, 1987.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender** – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KISHIMOTO, T. M.; SANTOS, M. W. (orgs.) **Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidade**. Pesquisa em educação. São Paulo: Cortez, 2016.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil**. 4 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MAZZAMATI, Suca Matos. **Ensino de desenho nos anos iniciais do ensino fundamental: reflexões e propostas metodológicas**. São Paulo: Edições SM, 2012.

READ, Read. **Educação pela Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SCHRAMM, Marilene de Lima Korting. **As tendências pedagógicas e o ensino-aprendizagem da arte**. Arte na Escola. [s.d.] Disponível em: www.artenaescola.org.br/pesquise_artigos_texto.php?id_m=23. Acesso em: 2 fev. 2012.

SOMMERHALDER, Aline. **Jogo da infância: muito prazer em aprender**/ Aline Sommerhalder, Fernando Donizete Alves. – 1ed. – Curitiba, PR: CRV, 2011.

TEIXEIRA, Cristiana Barra. **Currículo da educação infantil**. Teresina: FUESPI, 2013.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6ª ed. São Paulo. Martins Fontes, 1998.