

# O LÚDICO NA ARTE: POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM.

Paula Rodrigues Clemente

\*Graduação Tecnológica pelo Instituto Federal de Tecnologia de São Paulo e graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú e estudante de especialização em Metodologias do Ensino da Arte pela Universidade.

**Resumo:** Este ensaio tem como objetivo fazer uma análise-discursiva acerca da importância do Lúdico como mediação de possibilidades de aprendizagem significativa, onde apresenta o englobamento dos sentimentos, as sensações, as intuições, os pensamentos no desenvolvimento do educando. Para que isso ocorra é essencial compreender a conceituação sobre o que é a Arte no Lúdico abordando questionamento sobre em nosso meio tudo que se liga a Arte é realmente inserido de ludicidade, indaga-se, entretanto, toda discussão permeia sobre os espaços lúdicos onde haja experimentações, interações, brincadeiras, reflexões. A pesquisa baseada em metodologia de aplicação bibliográfica, documental, almeja resultados positivos durante toda trajetória do referencial teórico com os subsídios dos autores (READ, 2001), (CLARK, 1998), (HUIZINGA, 2004) e dentre outros. Conclui-se sobre a disposição lúdica suscitada pelo belo e liberdade para obtenção de criticidade para a humanidade.

.

**Palavras-chave:** Lúdico; Arte; Aprendizagem; Liberdade.

.

## INTRODUÇÃO.

Desde os primórdios mais remotos da civilização humana as marcas inseridas como objeto de visualização, refletiram sobre as leis da estética de épocas, indivíduos, culturas diferenciadas, assim como diversificadas maneiras de regras interligadas aos códigos da sociedade.

As discussões sobre o Lúdico na Arte foram repassadas apenas como singelas formas de brincar, contudo, são notórios com o aparecimento de novas possibilidades tecnológicas os indivíduos buscaram adapta-se e a manusearem os meios, recursos para um alcance cognitivo contemporâneo, midiático, contudo, existem embargos em transcender no que cerne a aprendizagem, especialmente na relação com a Arte Lúdica na formação cognitiva dos seres humanos.

Compreendendo a relevância do Lúdico na Arte para aprendizagem visualizaremos novas possibilidades de apreciação, produções, criticidade mais interativas. São indagações que se firmaram quando o homem começou a perceber que é necessário repensar as relações de várias artes e o jogo, o brincar no âmbito educacional; realmente o educador como mediador do conhecer busca a o lúdico na Arte e os espaços existem o aprimoramento; qual a relevância das obras participativas e próximas dos indivíduos, isto significa afirmar que, quanto maior a aproximação das obras com o espectador, mais se acelera o processo enigmático que aponta para o fim de uma Arte inútil.

Na criação cultural o espaço lúdico abre espaço para possibilidades de criação, diálogo, interatividade com o objeto e com outros indivíduos, não se limitando apenas aos aspectos técnicos, complicados, porém, simples e profundo. Na busca por uma arte denominada conhecimento outrora atividade com significado é essencial que sua fundamentação seja embasada na práxis, no momento vivido, interligado o eu-outro, fantasia, realidade, momentos de recapitular significados perceptivos, encontros de autorreflexão.

Muitos pensadores analisam sobre as evidências de apresentar aos indivíduos, modelos estereotipados de obras fixas em paredes, servindo apenas como marcas apreciadas pela visão, que possibilite apenas enxergar alguns aspectos dimensionais, outrora, ultrapassar telas figurativas emolduradas serve apenas para vender algo, mostrar algo, mas que as mediações educacionais do lúdico na Arte recriem novas concepções de ir além do ver, porém interaja com os indivíduos.

O ensaio se reportará as reflexões dos escritos de (CLARK, 1998, p.32) nos estudos da materialidade do ritmo e dos espaços deixando as obras mais próximas do público. Já (READ, 2001) com a liberdade de potenciais, energias intrínsecas que permitam desencadear processo de aperfeiçoamento e harmonização dos indivíduos com a reeducação e reconstrução. Também mencionamos outros teóricos cujos argumentos explanados auxiliam na fundamentação deste ensaio.

Portanto, a discussão perpassa o ato apenas simplório do brincar, jogar, o lúdico na Arte permite recriar novas possibilidades de libertação de ideologias

tradicionais e volta-se para o aprimoramento de novos objetivos do desenvolvimento dos indivíduos com o auxílio de artes mais participativas.

Isto significa pensar o desenvolvimento na dimensão da transformação educacional e social.

Para efetivação do desenvolvimento no sentido global é fundamental práticas inovadoras, políticas desenvolvimento democráticas no ponto de vista da Arte mais próxima do povo; é necessário constituir um sujeito que consiga perceber o desenvolvimento e a Arte como meio de novas possibilidades de aprendizagem com sentido e significado para sua vida e das gerações futuras.

## **A RELEVÂNCIA DO CONHECER O LÚDICO NA ARTE.**

A palavra lúdica é apresentada em diversas culturas como algo que se liga ao jogo, brinquedo, a diversão, contudo, sua definição é transcendental. São notórias as relações entre o jogo e arte presentes em nosso cotidiano e aprofundados na necessidade de comunicação.

No século XVIII, a Arte era associada apenas ao belo, e nessa perspectiva que Shicler almeja seu desejo de ver na Arte uma relação direta do jogo e do Lúdico na Arte como ver o mais eficaz de todos os modelos sendo validada universalmente na própria razão.

A oposição da razão e sensibilidade é esclarecida como no estado de jogo, onde apreciar o belo, a plenitude humana é desenvolvida tanto no cognitivo como nos sentimentos, pois o elo entre o pensamento, a concretude, a abstração, a percepção, a representação, a vitalidade, a forma, a natureza, a cultura são determinadas pelo logos e sentidos.

O lúdico pode ser desenvolvido a partir do sentimento afirma (READ, 2001, p.45), destacando o meio da personificação e da objetivação em drama, em termos mais esclarecidos é como a sensação necessita da auto- expressão para o visual e plástica. Na intuição, o lúdico possui como meio as atividades de construção em dança e música. Já no Pensamento com o artesanato.

Essas orientações podem quanto aos sentimentos, sensações, intuições, pensamentos, serem incorporadas aos jogos, brincadeiras, pois como elementos unidos formam na educação a harmonia em processos de aprendizagem de criar, descobrir, crescer, proporciona atividades em grupo, liberdade que não é tirada ou roubada, dada, contudo conquistada.

Segundo (HUIZINGA, 2004, p.46) todo jogo é antes de qualquer coisa, uma atividade livre. A origem do jogo não está instinto nem nos fins úteis, como concluem as explicações biopsicológicas ao contrário, permite a conservação de um espaço de liberdade, pois representa o afastamento das metas instintivas. E ainda, na liberdade do jogo se procriam certas experiências de ser no teatro, arte, festa, sonhos que de outra forma não seriam possíveis.

Mesmo com toda a singularidade da Arte Lúdica há além da liberdade, existem regras, afinal sua raiz encontra-se na cultura sendo formada pela humanidade. (CLARK, 1998, p.39) transpõe essa liberdade quando o espectador transformado em participante é sujeito ativo a descobrir as inúmeras formas das suas obras, manipulando, interagindo.

Assim a afinidade profunda entre ordem e jogo que este parece estar tão em larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo lúdico. Este fator estético seja idêntico àquele impulso de criação de formas ordenadas que penetrasse o jogo em todos os seus aspectos.

Os movimentos artísticos como Dadaísmo e Surrealismo possuem elementos lúdicos até mesmo na sua etimologia seja em determinado ambiente, espaço, regras do jogo o que pode acontecer ou não em meios culturais se revela como jogo do lúdico, enfim, participações que reproduzem o real permeado por regras situando-se fora do mesmo, evidenciando similarmente com a Arte.

Um protótipo é comparar as brincadeiras de faz de conta, onde o indivíduo situa-se em outro momento, dimensão, sendo assim o faz também o artista.

O estabelecimento relacional das várias artes e o jogo é enunciado por (HUIZINGA, 2004, p.48) passando da poesia, da música e da dança para as artes plásticas, verifica-se serem menos evidentes as relações com o jogo. A distinção entre as artes plásticas e as artes musicais corresponde grosso modo aparente

ausência de características lúdicas nas primeiras em contraste com sua acentuada presença nas segundas.

A imaginação segundo (READ, 2001.p.49) 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.

E um dos métodos sugeridos por Read é o lúdico na pré-escola, contudo em todos os níveis de educação básica, percebemos que dar coerência e direção ao lúdico significa convertê-lo em Arte.

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.

Empregar o lúdico na Arte como algo banalizado de elemento terapêutico, preenchimento de tempo ocioso é arriscado, pois o lúdico na Arte fomenta novos caminhos estratégicos para o ensino da Arte com apreensão de conteúdos, atividades, temáticas mais prazerosas e significativas para indivíduo.

A educação nos diversos campos sociais segundo (LUCKESI, 1998, p.35) possibilita mediar às inúmeras construções saudáveis com a vida. Nesse aspecto, a ludicidade fornece fundamentos para uma educação vislumbrante futurística, menos traumatizante e mais promissora para a humanização tendo como objetivo restaurar e estabelecer uma vida digna, saudável a todo ser humano.

Ocorre assim a transformação de conceitos de espaço artísticos estáticos, mas que possa estimular as ações através da resignificação dos aspectos históricos, culturais, aperfeiçoando na modificação com o mundo e interior humano.

Neste sentido, não deveríamos ter nenhuma dificuldade em descrever como forma de brincadeira os modos plásticos de expressão, mas a tendência, a partir da

época de Froebel, tem sido dar uma interpretação muito mais restrita à atividade de brincar afirma (READ, 2001, p.56).

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.

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão.

Tudo se concentra na união da potencialização da aprendizagem, afinal, está em um museu, centro cultural, exposições na escola, merece destaque para compreensão do mundo. Quando conceituamos o lúdico lembramo-nos de imediato apenas dos brinquedos, jogos, mas está mencionado nesse ensaio a capacidade de transformar imagens em expressão, enfim, permite a recriação de elementos prazeroso para obtenção do conhecimento.

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.

Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. Poderá ocorrer, evidentemente, de estar no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, mas aí, com certeza, não estaremos participando dessa atividade. Estaremos com o corpo aí presente, mas com a mente

em outro lugar e, então, nossa atividade não será plena e, por isso mesmo, não será lúdica, portanto, afirma ainda (LUCKESI, 1998, p.40).

Portanto, os meios expressivos iniciam do âmbito lúdico, aprimorando a recriação real para elementos dimensionais que possam interagir com outros indivíduos criando elos aproximativos, outrora, dialéticos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS.**

Analisando a Arte como objeto material com simbolismo, significação é essencial que compreendamos sua intensa ligação com o lúdico; investigando gestos, signos nas diversas produções artísticas, visualizando o potencial da vida humana em todos os segmentos sociais.

Na emoção estética do sujeito criador e objeto criado como temática de liberdade para aprender a cada dia novas formas de visualizar e sentir o mundo com suas diversificadas linguagens expressivas de vida.

Recriar o que existe modificar o real, rompendo verdades impostas até que seja descoberta possibilidades de novas indagações. É sabido que isso ocorre desde os períodos da infância, processos de criação são interligados as brincadeiras, jogos, sendo mediados pela Arte no que se refere ao progresso da consciência, o contato do eu e do imenso universo.

A sincronia do Lúdico com o ato criador é resultado de produzir com prazer, contentamento, expelir o que há em nosso interior, isso independe de faixas etárias, afinal, somos seres lúdicos eternos.

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

Portanto, é necessária a ampliação de espaços para que ocorra o desenvolvimento do Lúdico com Arte mais participativo, interativo, gerando dialéticas de transformação da realidade aprisionada a moldes imitativos apenas voltados para o inserimento de indivíduos objetos e não como sujeitos autores de suas veredas.

## REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO.

CLARK, Lygia. **Lygia Clark e o Espaço Concreto Expressional**. In: BORJA-VILLEL, Manuel J. (Org.). Lygia Clark. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 1998.

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

HUIZINGA, Johan. Homo **Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

LUCKESI, **Cipriano**. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. In: LUCKESI, Cipriano (org.). Ensaio de ludopedagogia. N.1, Salvador UFBA/FACED, 2000.

