



## ENSINO DE ARTES E AS ESTÉTICAS DO LÚDICO<sup>1</sup>

Beatriz Sampaio Iacillo de Albuquerque<sup>2</sup>

Ana Valéria de Figueiredo<sup>3</sup>

O lúdico faz parte da natureza humana. Huizinga (1980) e Caillois (1990), além de outros autores, nos permitem fazer essa afirmativa, pois pesquisam o jogo e a brincadeira em seus aspectos históricos, antropológicos, sociológicos e até mesmo, filosóficos. Para os autores em questão, os fenômenos sociais devem ser compreendidos nas inter-relações humanas que se materializam no campo da linguagem, da arte, do trabalho, da educação e/ou do lúdico, manifestações de comunicação permanente entre os atores sociais.

Paulo Freire, em seu livro “A importância do ato de ler” (1989), nos brinda com a poética descrição de suas memórias de alfabetização, narrando ao leitor o processo de sua aprendizagem da leitura e escrita. Antes da decifração do código, o autor rememora o entorno sensorial no qual estava imerso, descrevendo o que denomina de “leitura do mundo”, expressão característica ao longo de sua obra. Dessa forma, pensar o lúdico na arte e na educação é buscar nas raízes desse processo o desenvolvimento que permeia a formação do ser como humano em sua constante interação com o meio que o cerca, suas construções individuais e coletivas e, dessa forma, buscar a estética da vida, pensando com a derivação do grego *aísthesis*, no sentido radical de “sentir com os sentidos” na elaboração poética, cotidianamente. Nesse sentido, o ambiente de formação, seja este escolar ou não escolar, é permeado de ações lúdicas que, desde a mais tenra idade, têm centralidade nas interações humanas.

Diante do exposto, o projeto apresentado tem como objetivo central investigar jogos, brinquedos e brincadeiras nas memórias de infância de estudantes e professores do Instituto de Artes da UERJ, como narrativas de poéticas que encerram em seu bojo vivências e experiências estéticas, entendidas como poéticas da existência, que marcam um tempo muitas vezes onírico, no sentido da rememoração.

Reafirmando a universidade como espaço/tempo privilegiado de construção e troca de

---

<sup>1</sup> Este resumo é resultado do projeto de Iniciação Científica “Estéticas do Lúdico, o brincar como poiesis”, com bolsa PIBIC Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Artes Visuais Instituto de Artes da Universidade do Estado do Rio de Janeiro- RJ, Bolsista PIBIC-UERJ, [iacillobia@gmail.com](mailto:iacillobia@gmail.com)

<sup>3</sup> Professora Orientadora: Doutora em Ciências Humanas Educação, Instituto de Artes da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – RJ; [anavaleriadefigueiredo@gmail.com](mailto:anavaleriadefigueiredo@gmail.com)

conhecimentos e saberes, pensar o lúdico como tema de estudo/ensino/pesquisa mostra-se um caminho profícuo para o diálogo inter e multidisciplinar, visto que os estudos do/sobre o lúdico abrangem diversas áreas do conhecimento. E, no ambiente de pesquisa, sistematizar esses estudos metodologicamente contribui para a formalização e estruturação de um campo referencial de estudo/ensino/pesquisa/extensão para vários cursos, dentre esses, a Licenciatura em Artes Visuais.

Tomando por base os aspectos educativos, materiais e práticas pensadas para o desenvolvimento na infância de forma geral, devem procurar levar em conta, na sua elaboração, elementos lúdicos, pois já se tem provado que o lúdico auxilia sobremaneira a aprendizagem escolar (WAJSKOP, 2001; KISHIMOTO, 2002; BROUGÈRE, 2002). Ainda, para além dessa modalidade de aprendizagem, poderíamos dizer que o lúdico trabalha a aprendizagem da vida, no diálogo constante do construir-se e reconstruir-se continuamente, ação poética.

Assim é que para Castro (2018)<sup>4</sup>,

poíesis é o vigorar da mediação como medida de tudo que é e não-é. O vigorar da medida denominou-se em grego lógos, sendo uma tradução possível para o português linguagem. Por isso a poíesis se torna em arte a medida de toda obra uma vez que ela opera o manifestar a realidade e o humano de todo ser humano no e enquanto diálogo.

Estabelecer e inter-relacionar diálogos faz parte das poéticas da existência no sentido que Castro aponta, e o lúdico é um dos componentes que permeiam as maneiras de ser e estar no mundo. Diante dessa construção permanente da existência humana como poíesis algumas questões se levantam para a investigação: como as memórias de jogos, brinquedos e brincadeiras da infância transversalizam as poéticas da existência de cada sujeito, individual e coletivamente? Como os rastros dessas memórias se materializam nos objetos do lúdico? Que objetos são esses que carregam em si aspectos da Arte? Como expressões de cultura, o que dizem essas memórias e objetos, dos lugares sociais? Essas questões entre outras permeiam a concepção do projeto e serão norteadoras na busca de entendimento e subsídios para futuras pesquisas com temas afins.

Para Peralta (2007, p. 5), “a memória não pode apenas ser conceptualizada do ponto de vista ‘instrumental’, mas antes deve ser entendida como um sistema de significado que se produz ao longo do tempo”, ou seja, a memória social permeia e se constrói em pedaços

---

<sup>4</sup> CASTRO, M. A. de. Dicionário de Poética e Pensamento. Disponível em: <http://www.dicpoetica.lettras.ufrj.br/index.php/Po%C3%ADesis>. Acesso em: 05 abril 2023.



individuais que se tecem juntos e organizam recordações e lembranças que podem ser estudadas frente ao presente.

Adentrando nos palácios da memória, no dizer de Francis Yates (2008), recordar jogos, brinquedos e brincadeiras é trazer ao presente tradições coletivas que foram e ainda podem ser compartilhadas como substrato comum de formação, amálgama que une as poéticas da existência posto que vividas em comum e, ao mesmo tempo, individualmente. Desse modo, o projeto pretende operar com a noção de “lugares de memória” tal qual Pierre Nora (1993, p. 13) a descreve, frente aos jogos, brinquedos e brincadeiras: como “restos, como lugares que nascem e vivem do sentimento que não há memória espontânea, que é preciso criar arquivos, que é preciso manter aniversários, organizar celebrações, pronunciar elogios fúnebres, notariar atas, porque essas operações não são naturais”.

Buscando um maior entendimento dessa noção de “lugares de memória”, Neves (2005), em estudo coletivo, avança, chamando-nos a atenção de que é importante operar com a ideia de que um lugar de memória sempre o é de quem, de quê e de que época, pelo menos. Assim, pensar em lugar de memória é também poder particularizar e singularizar memórias e lembranças, pois “o que recordamos, enquanto indivíduos é sempre condicionado pelo facto de pertencermos a um grupo” (Peralta, 2007, p. 6).

A pesquisa é de abordagem qualitativa, na qual os dados serão analisados frente ao referencial teórico da Análise de Conteúdo, tal qual é prescrita por Bardin (1977), com a construção de categorias de análise a partir dos dados coletados. Importante ressaltar que na Análise de Conteúdo proposta por Bardin, tanto a unidade de registro, que marca a quantidade de recorrências e/ou ausências no material coletado, bem como a unidade de conteúdo, que é o indicador das categorias que dali irão se formar, fortalecem a análise.

Foram realizadas entrevistas e respostas ao questionário, com o preenchimento do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido apresentado pelas pesquisadoras e atestado pelos respondentes. As rodas de conversa foram documentadas por registro fotográfico das atividades desenvolvidas.

Estabelecemos como meta no primeiro ano da pesquisa ter realizado a coleta do material (jogos, brinquedos e brincadeiras), utilizando como instrumentos de coleta de dados questionários, entrevistas, roda de conversas, além de recolha de objetos lúdicos. Os materiais digitais foram coletados, analisados e organizados em drive para serem consultados e/ou compartilhados de acordo com as demandas de cada etapa da pesquisa.

Na etapa atual, como desdobramento do projeto inicial, estamos trabalhando na



curadoria de um acervo online de obras que têm o lúdico como poética e que servirá como material didático para o ensino das artes disponibilizado gratuitamente em um e-book para os professores da Educação Básica.

Listamos os possíveis artistas que serão contemplados e chegamos ao pintor modernista Candido Portinari como primeiro a ter as obras analisadas; a escolha do artista também coincidiu com as comemorações dos 100 anos da Semana de Arte Moderna no Brasil, possibilitando a pesquisa de campo em vários eventos e exposições comemorativas da arte moderna brasileira.

Jogos, brincadeiras e crianças são temas frequentes nas obras do artista Candido Portinari, por isso temos utilizado como estratégia curatorial selecionar entre as pinturas aquelas que tivessem em comum as brincadeiras mais citadas nos questionários aplicados no Instituto de Artes da UERJ (na etapa 2018-2020) e o conjunto de imagens que apresente a variedade pictórica do artista como possibilidades de expressão estética

Para selecionar as imagens para a coletânea, utilizamos como estratégia curatorial o seguintes critérios de seleção: pinturas que pudessem ter as brincadeiras em comum com as citadas nos questionários aplicados no Instituto de Artes da UERJ, na primeira etapa da pesquisa; conjunto de imagens que apresentam a variedade pictórica do artista como possibilidades de expressão estética; representações que abrangem a diversidade de gênero, de raça e econômica dos brincantes representados na pintura.

Na etapa atual, como desdobramento do projeto inicial, trabalhamos na curadoria de um acervo (e-book e galeria online) de obras que têm o lúdico como poética e que servirá como material didático para o ensino das artes disponibilizado gratuitamente para professores da Educação Básica e demais interessados.

A escolha inaugural do artista Cândido Portinari foi especialmente positiva, pois coincidiu com as comemorações dos 100 anos da Semana de Arte Moderna no Brasil e por isso vários eventos e exposições comemorativas a respeito de artistas e da arte modernista aconteceram na cidade, possibilitando e facilitando a pesquisa de campo. O primeiro catálogo já está disponível para o compartilhamento digital.

Novos levantamentos agora com obras da artista Djanira da Motta e Silva foram iniciados para o segundo volume do material didático. O segundo catálogo está em fase de pesquisa curatorial e em breve estará disponível para amplo acesso. O projeto também planeja oficinas e exposição sobre jogos, brinquedos e brincadeiras sob a curadoria da equipe de pesquisa.



**Palavras-chave:** Lúdico; Ensino de Artes; Formação de Professores.

## REFERÊNCIAS

BARDIN, Lawrence. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1977.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M.(org). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002. p. 19-32.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. São Paulo: Cortez, 1989.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Portugal, 1990.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002. p.57-78.

NEVES, Margarida Souza. A educação pela memória. *Teias: Revista da Faculdade de Educação/ UERJ*, 1, 2000, p. 9-15. Rio de Janeiro.

NEVES, Margarida Souza. *Notas de aula: curso Tempo e História: memória e lugares de memória*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2005.

NORA, Pierre. Entre memória e História. A problemática dos lugares de memória. *Revista Projeto História*, 10. História e Cultura. São Paulo, PUC-SP – Programa de Pós-graduação em História, dez. 1993. p. 07-26.

PERALTA, Elsa. Abordagens teóricas ao estudo da memória social: uma resenha crítica. *Arquivos da Memória, Antropologia, Escala e Memória*, n.º 2 (Nova Série), 2007, Centro de Estudos de Etnologia Portuguesa. p. 04-23. Disponível em: [http://www.fcsh.unl.pt/revistas/arquivos-da-memoria/ArtPDF/02\\_Elsa\\_Peralta%5B1%5D.pdf](http://www.fcsh.unl.pt/revistas/arquivos-da-memoria/ArtPDF/02_Elsa_Peralta%5B1%5D.pdf). Acesso em: 04 abril 2020.

PICOLLO, Gustavo Martins. O universo lúdico proposto por Callois. *Revista Digital*, Buenos Aires, año 13, n° 127, Diciembre de 2008. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/>. Acesso em: 04 nov. 2020.

PROJETO PORTINARI. *Candido Portinari*. Acervo. c2018. Disponível em: <http://www.portinari.org.br/#>. Acesso em: 20 out. 2022.

WAJSKOP, Gisela. *Brincar na pré-escola*. São Paulo: Cortez, 2001.

YATES, Francis. *A arte da memória*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2008.