

**O USO DO LÚDICO E DA ARTETERAPIA  
NO PROCESSO DE ENSINO  
E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA  
E NO DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES  
DE LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL**

*Milene Vargas da Silva Batista* (UENF)

[milenevargas@hotmail.com](mailto:milenevargas@hotmail.com)

*Raquel Pontes Pessanha Fernandes* (UENF)

**RESUMO**

O objetivo principal deste artigo é refletir sobre a importância da arteterapia e da ludicidade e suas possibilidades de auxiliar os professores de língua portuguesa a guiarem suas práticas para que os alunos do ensino fundamental consigam desenvolver suas capacidades de leitura e produção textual de forma significativa e prazerosa. Para embasamento teórico deste trabalho foram utilizados autores como Antunes (2004), Kishimoto (2008), Alessandrini (2009), dentre outros. O artigo ficou estruturado da seguinte forma: uma breve introdução sobre a forma como o lúdico pode ajudar nas aulas de língua portuguesa, no processo de leitura e escrita. No desenvolvimento foi feita uma abordagem sobre o conceito de lúdico e de arteterapia e a relação estabelecida pelos mesmos no ensino da língua, e por fim foi feita a conclusão mostrando que a utilização da ludicidade e da arteterapia são caminhos possíveis para um ensino mais eficaz.

**Palavras-chave:** Lúdico. Arteterapia. Língua portuguesa.

**1. Introdução**

Atualmente, não basta proporcionar o conhecimento ao aluno, é imperativo avançar nessa expectativa. O professor de língua portuguesa, como sendo um mediador do processo de ensino e aprendizagem, deve alvitrar atividades para que o conteúdo seja transformado em conhecimento significativo para o educando, ou seja, o que aprender possa ser efetivado em outras experiências que não sejam produzidas somente na sala de aula.

Assim, o educador deve acreditar que o brincar é essencial ao ser humano, pois esta atividade o acompanha desde a sua formação embrionária, quando ouve a música cantada por seus genitores. Por tudo isso, o lúdico, faz parte da sua formação cultural, porque através dela acontece a socialização e a troca de ideias.

Desta maneira, a ludicidade adquiriu um espaço de excelência na formação humana, onde o espaço ocupado por ela na educação torna este cenário propício ao desenvolvimento da aprendizagem, por se tornar um local motivador e prazeroso de se conviver.

A justificativa para o desenvolvimento desse trabalho com a temática sobre o uso do lúdico e da arteterapia na formação de sujeitos leitores e capazes de realizarem produção textual com coesão e coerência, vem a ser o interesse de entender como o brincar auxilia na construção da aprendizagem e pode ajudar os alunos a estabelecerem uma socialização mais harmônica no ambiente escolar.

Sendo assim, por ser um trabalho de cunho bibliográfico, com uma metodologia de investigação e levantamento teóricos de renomados autores do assunto como: Kishimoto (2008), Antunes (2004), Alessandrini (2009), Almeida (2007) e outros, possuem o objetivo geral de descrever a importância do lúdico e da arteterapia no ensino da língua portuguesa. Assim como também, os específicos de abordar teoricamente o conceito do ludismo e seu processo histórico na educação e ressaltar a arteterapia como ferramenta de desenvolvimento da aprendizagem.

Para que sejam concretizados esses objetivos, o trabalho foi dividido em partes, onde na primeira observa-se a presente introdução, a segunda parte que se aborda sobre a história do lúdico na educação, apresentando as brincadeiras como sendo uma ferramenta de desenvolvimento social e pessoal dos alunos. Descrevendo desse modo, a ampliação da aprendizagem através do lúdico, onde se ressalta a ludicidade como impulsionadora do processo do ensino da produção textual e da leitura e também, como sendo uma maneira de motivar e acelerar as competências e habilidades na aquisição dos conhecimentos e formação humana.

Na terceira parte, ressaltam-se as conclusões, que consolidam a importância de uma renovação no contexto educativo para a promoção do lúdico e da arteterapia no trabalho de leitura e produção textual na área de língua portuguesa nas séries finais, a fim de proporcionar um aprendizado mais dinâmico e autônomo.

Portanto, no cenário da educação, a escola deve ser um ambiente que equacione a vontade dos alunos em se tornarem pessoas mais desenvolvidas intelectual e socialmente. Dessa forma, o lúdico é um grande aliado para o processo motivacional, pois mesmo sendo direcionado por um educador acontece livremente a transformação dos educandos mediante as atividades propostas.

### 2. *Desenvolvimento*

O ser humano descobriu na ludicidade uma forma de divulgar os seus sentimentos, com isso, aumentando os vínculos de amizade e união entre eles. Os homens, neste caso, incluindo os dois gêneros, possuem uma forte atração pelo ato de brincar, pois associam essa prática como sendo um modelo de vida real.

Nesse sentido, as crianças quando estão brincando montam um estereótipo dos moldes observados por elas em seu lar, composto pelos pais ou responsável legal, indicando assim, como essa brincadeira desperta sua imaginação e a induz a se tornar um adulto parecido com aqueles que elas conhecem e imitam.

De acordo Kishimoto (2008), as brincadeiras foram se diversificando com maior intensidade na Idade Média. O ato de brincar era comum a toda a sociedade da época, não se tinha discriminação de idade ou classe social, todos participavam igualmente, sendo muito comum, o uso das brincadeiras nas festas tradicionais que eles promoviam naquele tempo. Durante os bailes e festejos da sociedade medieval, costumava-se amarrar uma venda nos olhos dos convidados e fazer uma espécie de cebra cega, onde a pessoa que estivesse vendada teria que pegar os participantes, sem ver e adivinhar quem era.

Dessa forma, observa-se que o ato de se divertir não é apenas referido às crianças, pois os adultos também gostam de participar de atividades lúdicas que lhes proporcionem prazer e divertimento.

Assim, conforme Antunes (2004), a influência das ideias de Rousseau, na França, consentiu que se inventassem infindáveis brinquedos educativos aproveitando os princípios da educação sensorial motivando-se a estudar crianças deficientes mentais e cujos conhecimentos foram depois, utilizados para ensino de classe regular de aprendizagem.

Contudo na Idade Média ficou representada o ponto de partida para a compreensão e conseqüente preocupação com a formação e aprendizagem infantil, pois graças ao desenvolvimento do Iluminismo, que retomou importante concepção advinda da Antiguidade, especialmente na Grécia, privilegiou-se a educação de crianças e adolescentes com mecanismos lúdicos.

De acordo com Antunes (2004), a ideia das brincadeiras desde a antiga Grécia era defendida por Platão como valor educativo. Introduzindo de um modo bastante diferente, uma prática linguística lúdica, tão en-

fatizada hoje em dia, no qual, ele aplicava exercícios ligados a problemas concretos, extraídos da vida e dos negócios, onde o mesmo, afirmava que todas as crianças deveriam estudar os textos e a matemática, pelo menos no grau elementar, introduzindo desde o início, atrativos em forma de jogos, como meio de motivá-las, para a aprendizagem.

Para Kishimoto (2008, p. 64):

O lúdico proporciona alegria nos espaços em que se faz presente, ao mesmo tempo em que possibilita a esperança de liberdade para o mundo todo, sugerindo também que há outras possibilidades para a vida humana, ao passo que o ato de brincar liberta a imaginação e faz do homem um ser mais dinâmico e ativo fisicamente e mentalmente.

Percebe-se que o ato de brincar é uma expressão educativa, pois auxilia na formação e no desenvolvimento intelectual e social das crianças. Desse modo, os jogos e as brincadeiras são excelentes atrativos para a promoção do raciocínio lógico-matemático e argumentativo.

Conforme esclarece Almeida (2007), pedagogos como Friedrich Fröbel, Maria Montessori e Ovide Decroly dentre outros, elaboraram pesquisas a respeito da primeira infância, levando à educação grandes contribuições sobre o seu desenvolvimento. Eles foram os primeiros pedagogos a romper com a educação verbal e tradicionalista da época, inaugurando um período da história onde as crianças passaram a ser respeitadas e compreendidas enquanto seres ativos. Ainda propuseram uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos e materiais didáticos manipuláveis.

Assim, o ato de brincar é um momento único e deve ser explorado de diversas maneiras pelos professores, pois brincando os alunos recriam mundos imaginários e transformam ficção em realidade, para poderem se sentir mais amado e acolhido em seu processo de busca pelo conhecimento.

Nesse aspecto, as atividades lúdicas seriam intercessoras de progressos pedagógicos e colaboraria para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável ao ensino aprendizagem. Sendo assim, o docente sentiria prazer em estudar, pois entenderia e sentiria que a sala de aula é um espaço de realizações prazerosas.

De acordo com Antunes (2004), estudos demonstram que através das brincadeiras o educando descobre sua criatividade, enriquece seu comportamento no processo de ensino-aprendizagem e melhora sua auto-

## XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOGIA

estima, que faz com que os sujeitos percebam que também fazem parte do ensino.

Sendo assim, o indivíduo criativo é um elemento importante para o funcionamento efetivo da sociedade, pois ele é quem faz descoberta, inventa e promove mudanças. Sem falar que os indivíduos aprendem melhor em um espaço lúdico e desse modo, brincando produzem seu melhor.

Por conseguinte, instrumentalizar no contexto escolar o uso do lúdico em forma de arteterapia, fundamenta-se conforme descreve Alessandrini (2009) em articular no processo de ensino aprendizagem atividades que despertem nos educandos um estímulo que apresente uma resposta mediante aos ensinamentos propostos na educação.

Percebe-se dessa maneira, que o ato de brincar apresenta uma concepção teórica profunda e uma concepção prática, atuante e concreta. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em todas as idades, e não pode ser vista apenas como diversão. Enfatizando esse contexto, Freire (2006, p. 41) esclarece que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico proporciona uma melhor aprendizagem, e ainda facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural. Colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e viabiliza um melhor rendimento na parte intelectual.

Fica claro que a partir do momento em que as brincadeiras são utilizadas como ferramenta educacional, viabiliza o processo de ensino aprendizagem e motiva o desenvolvimento integral dos alunos. Dependendo somente da aplicabilidade que o educador fizer do lúdico na sala de aula.

De acordo com Freire (2006), o jogo é sem dúvida, a ação educativa mais importante na escola, pois as atividades lúdicas são fundamentais na formação dos educandos, e verdadeiras facilitadoras dos relacionamentos e das vivências no contexto escolar. Porque promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem.

Dessa forma, segundo Ciornai (2010, p. 37):

A arteterapia é uma ciência terapêutica relativamente recente. Possuindo seus primeiros desdobramentos no início do século XX, com o advento das teorias psicanalíticas. Nise da Silveira e Margarete Nauberg são os principais fomentadores da terapia no Brasil. A arteterapia é uma atividade bastante anti-

ga. No entanto, sua versão contemporânea começou a ser gestada, a partir da década de 1940.

Quando se iniciou no Brasil o desenvolvimento da arteterapia no tratamento clínico de pessoas com dificuldades de relacionamentos e socialização, de acordo com Alessandrini (2009), Nise da Silveira se baseou em técnicas artísticas como a pintura, dança, música e outras, que buscavam fazer com que seus pacientes demonstrassem nessas expressões, sentimentos que lhes causavam algum trauma ou desequilíbrio.

Sendo assim, através de técnicas utilizadas por Carl Jung, em sua teoria psicanalítica, trabalhando imagens, o paciente demonstrava pensamentos dotados de sentido extremamente emocional que contaminam os modelos, os quais permitem uma percepção do ser humano, materializado no espaço e tempo determinado.

De acordo com Andrade (2006, p. 52), Jung acreditava que:

Por meio da confecção dos desenhos, o indivíduo expressa seu interior, fazendo uso de uma simbologia, que gera a organização e compreensão do conhecimento interior do pensamento do cliente. Daí o uso da criatividade exteriorizada no desenho como elemento de cura.

Nesse contexto expressa-se que ao inserir no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa a expressão artística como o uso de fantoches para os alunos reproduzirem um conto infantil, ou propor uma dança de uma música de roda que pode ser motivado a participar das atividades, pois é um momento lúdico, com viés de arteterapia que vai compilando o conhecimento internalizado nesses instrumentos.

Alessandrini (2009) enfatiza que a arteterapia é o produto de diversos entendimentos produzidos pela utilização da arte com finalidade terapêutica. Dessa maneira, tem uma ancoragem interdisciplinar advindos da área da psicologia e fundamentando-se no campo da pedagogia como sendo um constructo no desenvolvimento do indivíduo.

O professor não é mero reproduzidor de conteúdos. É um formador de opiniões e transformador de sentimentos, pois através de seu trabalho, quando bem direcionado e com objetivos elaborados estrategicamente, consegue-se realizar uma educação que dignifica o ser humano em todo o seu contexto, seja pessoal ou social.

Logo, para haver a culminância do processo de ensino da língua portuguesa na escola, necessita-se de contrabalancear o lúdico no cotidiano escolar embasando-se de acordo com Ostrower (2009) em técnicas

## XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOGIA

de expressões e vivências reproduzidas em desenhos, pinturas, colagem, modelagem, artes cênicas, musicalidade como linguagem corporal e artes visuais, que favoreçam a introspecção e desenvolva habilidades e competências que beneficiem a socialização e integração dos alunos para facilitar o processo de ensino aprendizagem.

Para Ciornai (2010, p. 46):

A arteterapia promove tais benefícios, na medida em que exerce o poder de integrar à realidade à fantasia, consolidando os alicerces subjetivos do mundo interno e objetivos do mundo exterior, fazendo falar àqueles conteúdos que, até então, se encontravam suprimidos na psiquê. Através da emergência, da promoção e compreensão desses conhecimentos, o indivíduo pode se compreender melhor, além de propiciar o desenvolvimento da personalidade individual e grupal.

Pode-se dizer que a arteterapia estabelece a promoção dos sujeitos no ambiente educacional segundo Andrade (2006), na ação criativa que os alunos fornecem ao entrar em contato com o ludismo ofertado nessa contextualização. Assim, o lado artístico é utilizado de forma motivadora, intrinsecamente na conscientização do indivíduo como sendo responsável pela sua relação com o meio a sua volta.

Por conseguinte, realizar atividades que favoreçam o desenvolvimento da leitura e escrita no conteúdo de língua portuguesa, requer do educador uma proposta lúdica com objetivos e coerência mediante uma literatura infantil para ser interpretada pelos ouvintes.

Segundo Antunes (2004) na atividade de interpretação teatral, os alunos trabalharão as relações sociais, a autonomia na escolha dos papéis, a expressão corporal e ainda, interpretarão livremente seus papéis, possibilitando a explanação e a compreensão do conto infantil que foi ouvido.

Entretanto, mais comumente os educadores requisitam desenhos após a história, que por muitas vezes, acaba por se tornar uma atividade mecanizada após a narrativa, pois todas as vezes que os alunos ao ouvirem uma história e tiver que fazer um desenho, ele certamente cansará e perderá o interesse pela tarefa, por isso vale a pena diversificar as atividades.

Ostrower (2009, p. 59) descreve que:

Ao se utilizar o lúdico no trabalho com textos infantis, valorizando momentos de apresentação teatral, dança e pintura motiva os alunos a participarem das aulas e assim, consolidam o processo de ensino da leitura e escrita, pois a linguagem estabelecida nesse momento torna-se um atrativo para os aprendizes e desperta o interesse na atividade.

Dessa forma, o educador observa a apresentação por parte dos alunos do conto ofertado e consegue entender a dificuldade que pode resultar no processo de criação, passando a refazer novos métodos e técnicas de ensino que possam ajudar ao educando que apresentar dificuldades na leitura e escrita revertendo esse quadro.

A ação da arteterapia no contexto escolar deve ser direcionada e orientada pelo professor, mediante a um trabalho que englobe os objetivos elencados para a formalização da aprendizagem e das habilidades que necessitam ser desenvolvidas nos alunos com o intuito de promoção das competências, esclarece Ciornai (2006). Desse modo, não basta defender o lúdico na sala de aula, ele deve estar condicionado a um fim.

De acordo com Alessandrini (2009), o desenho é uma forma magnífica de expressão e jamais deve ser abandonado, mas pode ser dosado ou até mesmo tornar-se opcional na sala de aula. E ao dinamizar a atividade após a história que foi contada, o professor pode dar a oportunidade aos educandos de aliarem ao desenho técnicas de recorte e colagem, modelagem ou dobraduras, por exemplo.

Segundo os PCN, o objetivo da língua portuguesa nas séries finais, na síntese de Antunes (2003, p. 44) é:

[...] ampliar o uso da linguagem para facilitar a expressão, diferenciar o conteúdo de mensagens, compreender textos escritos e orais, descobrir a variedade e diversidade da língua falada no país, construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para a aprendizagem.

Dessa maneira, o aluno, ao sentir vontade de apenas desenhar, terá toda liberdade para isso, mas será uma opção dele, não podendo obrigá-lo a isso. Assim, nesta atividade proposta, estará sendo trabalhada a coordenação motora, a expressão artística e principalmente a desenvoltura para a escolha do recurso que mais atrairá ao educando para a confecção do seu desenho e a interpretação da história transcorrerá mais prazerosamente embasando a leitura e a produção textual.

O trabalho na sala de aula em língua portuguesa nas séries finais, conforme Antunes (2001) requer que o educador seja um administrador das atividades e favoreça um intercâmbio de ideias que possibilitem argumentação, criatividade e produção do que lhe foi apresentado.

Assim, o professor das séries finais precisa incluir atividades lúdicas em seu planejamento. Antunes (2003, p. 36) afirma que:

## XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

O jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre e principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve, enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulado e avaliador da aprendizagem.

Propor atividades lúdicas com objetivos pedagógicos, de compreensão da leitura e da escrita não é um trabalho fácil, defende Almeida (2007), pois o professor necessita ir além de seu plano de ensino, necessita buscar subsídios que tenham uma conotação com a realidade dos alunos, para que não caia na subjetividade e se perca na elaboração da aula.

Portanto, a ideia de estimular a produção textual e leitura nas séries finais deve ser estimulada através de um processo lúdico, pois com essa dinâmica na sala de aula, o educador pode constituir múltiplas didáticas para fundamentar seu trabalho e torná-lo mais atraente para seus alunos.

### 3. *Conclusão*

Contudo, ficou claro nas narrativas dos autores pesquisados que é necessário permitirem aos alunos um ambiente onde possam se expressar. Possibilitando um meio com o qual, eles se sintam mais à vontade.

Dessa maneira, observaram-se que, tanto o jogo como qualquer brincadeira, pode ser usado eficazmente pelos professores, para criar um ambiente onde os alunos, com problemas ou dificuldades no processo de leitura e escrita, possam se expressar ludicamente e desenvolverem um processo de autoconhecimento, crescimento e ajustamento construtivo à aquisição do conhecimento.

O lúdico e a arteterapia são condicionadores do processo de ensino, pois, somam-se ao cotidiano dos alunos. Sendo assim, fazer o uso dessas ferramentas na sala de aula de língua portuguesa nas séries finais, requer do educador uma revitalização na sua práxis, a fim de favorecer o estreitamento dos conteúdos aos educandos.

Entende-se que o lúdico traz para o processo de aprendizagem da língua portuguesa nas séries finais, uma gama de possibilidades para o seu desenvolvimento. Sendo assim, os jogos e as brincadeiras são as

formas mais saudáveis e motivadoras para se garantir uma formação global do aluno, abrangendo os aspectos afetivos e cognitivos.

Verificou-se que brincando com os alunos, o educador estabelece um contato mais próximo com eles. Garante o sucesso em suas atividades pedagógicas, formando discentes mais ativos e compreensivos, capazes de refletir, criticar e transformar o mundo. Desse modo, o lúdico e a arteterapia são eficazes como instrumentos de aprendizagens e trazem inúmeras possibilidades e direcionamentos pedagógicos.

Identificou-se que através do lúdico o educando desenvolve uma série de habilidades. Ele passa a compreender o mundo que o rodeia, dando-o significados e interpretando-o de maneira particular. O indivíduo que é inserido na arteterapia estará desenvolvendo sua linguagem oral, sua interpretação e associação, assim como as capacidades auditivas e sociais. Ela começa a adquirir motivação e atitudes para sua sociabilidade e autonomia.

No entanto, constatou-se que o sucesso da aprendizagem de leitura e produção textual se estabelece através de uma práxis pedagógica que leve em consideração o aluno como um ser com características e ritmos próprios.

O educador deve ter em mente, que a maneira mais prática de inserir os conteúdos curriculares na sala de aula é ter seu respaldo em atividades lúdicas que ajudam aos educandos a compreenderem melhor, pois as brincadeiras são para eles inerentes ao seu cotidiano e não lhes são indiferentes.

Por conseguinte, esta iniciativa, de se apoderar do lúdico e a arteterapia no processo de aprendizagem, representa também, adoção de uma postura lúdica por parte do educador, comprometido com a educação do educando no contexto de uma compreensão crítica e reflexiva da sua prática pedagógica, reformulando suas ações e facilitando sua mediação entre os alunos e a produção de leitura e escrita.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 9. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

ALLESSANDRINI, Cristina Dias. *Oficina criativa e psicopedagogia*. 2. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.

## XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

ANDRADE, Liomar Quinto. *Terapias expressivas*. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2006.

ANTUNES, C. *Como desenvolver as competências em sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 2001

\_\_\_\_\_. *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

\_\_\_\_\_. *O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar é ver*. Petrópolis: Vozes 2004.

CIORNAI, Selma Janie Rhyne: *Arteterapia: reflexões*. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 2010.

FREIRE, Paulo. *Medo e ousadia: cotidiano do professor*. 10. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2008.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.