



O LÚDICO NO ENSINO DE ARTE PARA JOVENS E ADULTOS: Um Relato de Experiência com o Jogo *Art Complex*

Samara Angela Teixeira de Oliveira¹ – UFJF

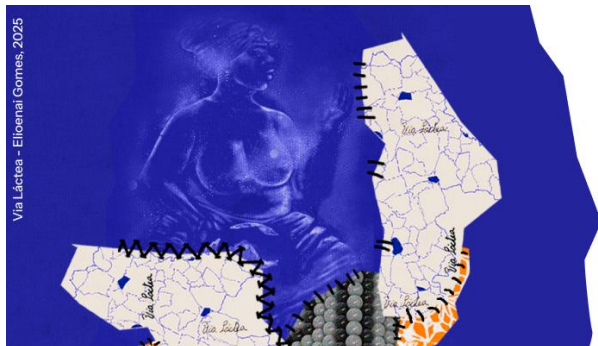
Introdução

As experiências aqui relatadas surgem do contato estabelecido através da disciplina de Estágio Obrigatório II, no curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de Juiz de Fora (UFJF). O estágio, com foco no Ensino Médio e na EJA, é frequentemente realizado em escolas estaduais devido à sua maior receptividade. A escola que possibilitou esta experiência se enquadra nesse contexto, estando localizada nas proximidades da Universidade.

Após observar o cotidiano dos alunos, foi desenvolvida uma proposta pedagógica para a aula regente obrigatória. Notou-se uma carência na disciplina de Artes Visuais, impactando a relação dos alunos com a matéria e com o espaço escolar. Por isso, decidiu-se integrar o jogo na aula regente, pois, como afirma Huizinga (2000, p.115), “[...] o jogo situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou com a verdade”.

Conforme orientação da professora supervisora, o jogo *Art Complex* foi aplicado em 3 turmas do primeiro ano e 2 turmas do segundo ano do Ensino Médio. A proposta começou com uma aula sobre movimentos artísticos, utilizando *slides* e uma folha de apoio com características e obras de cada movimento, preparando os alunos para a aplicação do jogo. Desenvolvido na Universidade, o *Art Complex* proporciona uma curadoria que simula a montagem de uma coleção particular, combinando as obras disponíveis com os gostos dos clientes. Classificado como “Imprima e Jogue”, foi concebido como um jogo revisional, abordando diversos artistas e obras, do Renascimento à Arte Contemporânea.

¹ Bacharela em Artes e Design, Graduanda da Licenciatura em Artes Visuais, Mestranda em Comunicação e Sociedade. Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: samara.angela@estudante.ufjf.br



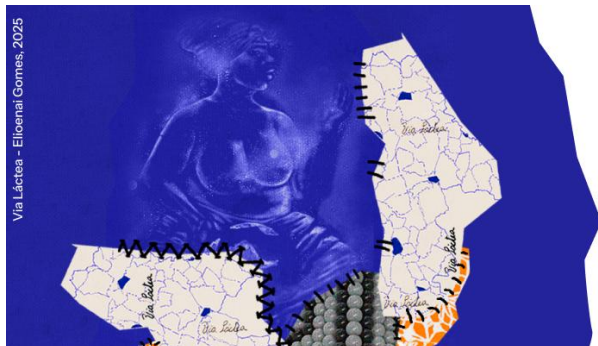
Assim, o presente estudo busca refletir sobre a experiência da aplicação do jogo *Art Complex* nos anos finais da educação básica, com foco na afetação dos alunos com a escola, nas relações interpessoais e no resgate do lúdico. Este resgate é especialmente relevante em contextos de uma educação tecnicista e preparatória, dado que a escola acompanhada aderiu à Lei Nº 14.645, que visa a educação técnica no nível médio.

O Jogo e a escola

A aplicação do jogo enfrentou desafios, considerando curto período de estágio e as limitações estruturais da escola. As turmas, com uma média de 30 alunos, apresentavam diversas dificuldades, incluindo o desconhecimento do conteúdo. Esse fato evidencia a negligência da instituição com o ensino, já que "a escola seria o lugar em que se poderia exercer o princípio democrático de acesso à informação e formação estética de todas as classes sociais, propiciando-se na multiculturalidade brasileira uma aproximação de códigos culturais de diferentes grupos" (Barbosa, 2008, p. 33). Diante disso, foram necessárias adaptações na mecânica original do *Art Complex*, que havia sido projetado para ser jogado individualmente e é composto por cartas como fichas de clientes, mercado de obras e cartas de ação.

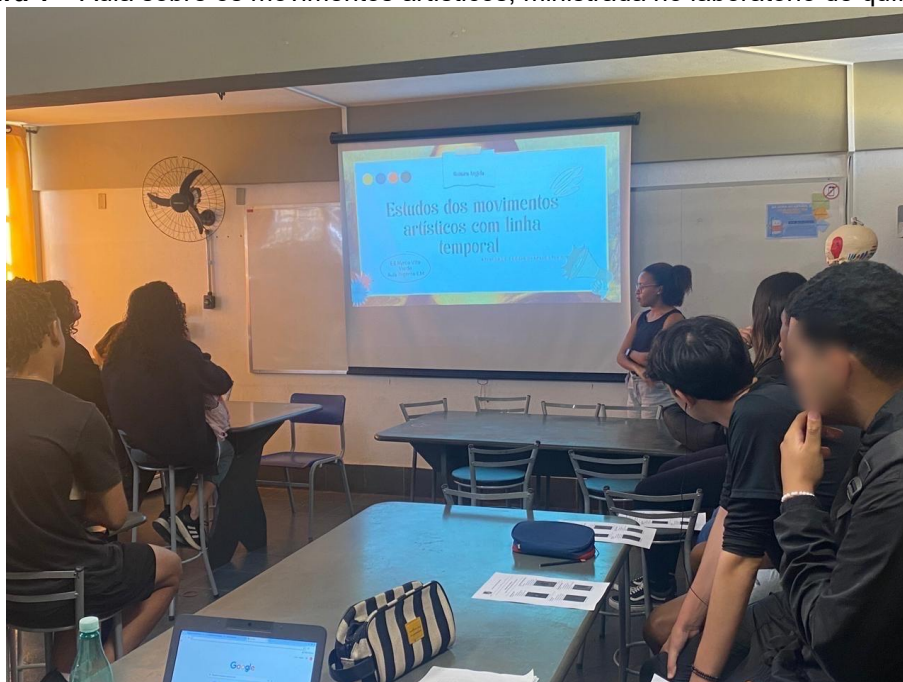
Devido ao contato limitado em uma única aula, que impossibilita o aprofundamento em um assunto extenso como os movimentos artísticos, os alunos organizaram-se em duplas e utilizaram os materiais de apoio (folhas e *slides*) previamente distribuídos. Por ser uma escola da rede estadual, os desafios financeiros comuns à educação pública afetaram as instalações e os recursos materiais disponíveis. Assim, se fez necessário realizar uma impressão particular das imagens em cores e com boa qualidade, já que o material disponível (apenas o piloto desenvolvido na disciplina) não proporcionava a experiência imersiva desejada para o jogo.

Para solucionar a questão do espaço, uma vez que a escola não permitiu a utilização do pátio, que ofereceria mesas amplas para a aplicação, o laboratório de



química foi o único local disponível para a dinâmica. Contudo, turmas maiores enfrentaram dificuldades neste ambiente, que era pequeno e possuía banquetas desconfortáveis para períodos prolongados. Além disso, a escassez de cadeiras convencionais dificultou o acesso inclusivo.

Figura 1 – Aula sobre os movimentos artísticos, ministrada no laboratório de química.



Fonte: A autora. (Juiz de Fora, 2025)

Na escola, a atividade precisava ser adaptada para atender às necessidades específicas dos alunos com necessidades educativas especiais (NEE), garantindo assim a sua inclusão efetiva. Em algumas turmas, um grupo considerável desses alunos, sem diagnósticos individuais repassados, contava com o apoio de um acompanhante, que auxiliou na mediação da experiência e possibilitou que o objetivo da atividade fosse atingido por eles. Contudo, a situação dos alunos com baixa visão revelou-se um desafio complexo. Diante da urgência e da necessidade de garantir uma educação inclusiva, a solução provisória adotada foi disponibilizar um mercado de obras *online* em um *Tablet* particular para consulta. No entanto, esse recurso não foi utilizado em nenhuma das turmas. A inatividade observada, somada a uma



possível falha na proposta inicial, evidencia uma fragilidade institucional e, conforme verificado posteriormente, uma ociosidade por parte desses alunos.

O Jogo e a experiência

Inicialmente, a falta de familiaridade dos alunos com experiências distintas em Artes e no ambiente escolar tornou o jogo frustrante. A dinâmica, o tema, o espaço e o tempo foram fatores que contribuíram para essa percepção. Embora a primeira turma tenha demonstrado entusiasmo após compreender a proposta, jogando mais vezes e pedindo uma revanche, esse engajamento não se repetiu na segunda e na quinta turmas. Ambas, manifestaram desinteresse, alterando as regras para finalizar o jogo rapidamente. Como a intenção era preservar a ludicidade, não houve insistência para que continuassem. Essas, foram as únicas turmas em que os alunos se recusaram a participar.

Figura 2 – Aplicação do jogo.



Fonte: A autora (Juiz de Fora, 2025)

A quinta turma, atualmente em processo de intervenção, mostrou polarização, com alguns alunos demonstrando interesse e compreensão da proposta. As terceira

e quarta turmas apresentaram maior compreensão ao jogar múltiplas vezes. Nelas, as duplas liam as obras, consultavam os slides e debatiam antes de tomar decisões de compra no mercado, além de solicitarem assistência na contagem de pontos para a compreensão do resultado. Logo, eles exercitaram não apenas o conteúdo, mas também, a leitura crítica e interpretativa dessas imagens, a comunicação e a resolução de problemas de maneira colaborativa. O jogo também resgatou o caráter lúdico do aprendizado, com as "cartas de ação" sendo destaque para os alunos, que as viam como o elemento principal para acionar uma dinâmica para a experiência, como a possibilidade de bloquear o turno de outro jogador.

Considerações finais

A vivência e aplicação do jogo, realizada durante a disciplina de Estágio Obrigatório II, revelou-se fundamental para a compreensão da realidade da educação pública e dos desafios e potencialidades inerentes à futura docência. Nesse sentido, a atividade demonstrou o poder do lúdico e da troca, tendo a imagem como motor de aprendizado e interação. Além disso, a curadoria de obras no jogo, que propõe problemas de identificação e análise, alinha-se à perspectiva de que a leitura de imagens vai além da análise formal. Conforme Barbosa (2022), o objetivo é desenvolver uma abordagem interpretativa e crítica que situe a obra em seu contexto social. Nesse sentido, o *Art Complex* se mostrou um material didático rico e eficaz. Sua aplicação, inicialmente testada apenas no público universitário, se mostra potente em outros níveis de ensino. Pensado como ferramenta de aprendizagem, sua adaptação pode e deve ser feita conforme as necessidades apresentadas pelos alunos.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos**. São Paulo: Perspectiva, 2008.



BARBOSA, Ana Mae. Leitura da imagem e contextualização na arte/educação no Brasil. **Revista GEARTE**, Porto Alegre, v. 9, 2022. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.22456/2357-9854.127855>. Acesso em: 18 de set. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2000.