

*Narrativas
Mágicas*

L.A.C.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – LICENCIATURA

LUCIANA ANTUNES CUNHA

**CRIAÇÃO E USO DE JOGO EDUCATIVO PELO PROFESSOR PROPOSITOR NO
ENSINO DE ARTES VISUAIS**

Porto Alegre – RS
2019

LUCIANA ANTUNES CUNHA

**CRIAÇÃO E USO DE JOGO EDUCATIVO PELO PROFESSOR PROPOSITOR NO
ENSINO DE ARTES VISUAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial e obrigatório para a conclusão do curso de Graduação em Artes Visuais –Licenciatura à Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora:

Prof.^a Dr.^a Andrea Hofstaetter

Banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Laura Castilhos

Prof. Dr. Celso Vitelli

Porto Alegre
2019

LUCIANA ANTUNES CUNHA

**CRIAÇÃO E USO DE JOGO EDUCATIVO PELO PROFESSOR PROPOSITOR NO
ENSINO DE ARTES VISUAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial e obrigatório para a conclusão do curso de Graduação em Artes Visuais –Licenciatura à Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora:

Prof.^a Dr.^a Andrea Hofstaetter

Banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Laura Castilhos

Prof. Dr. Celso Vitelli

Porto Alegre
2019

“O que agora se prova, outrora fora
imaginário”. (BLAKE, 1993)

Gostaria de agradecer primeiramente à minha avó Marina, que sempre foi meu exemplo, inspiração e incentivo, sem ela eu não chegaria até aqui.

Ao meu noivo Alberto que está sempre ao meu lado, à minha mãe Solange que mesmo de longe continua a me apoiar, ao meu pai e meu exemplo de força Luciano.

Também a minha colega e agora amiga de vida Rose, que não me deixou desistir, e à toda a minha família e amigos que me apoiaram nessa jornada.

Dedico este trabalho a todos os professores que passaram e passarão pela minha vida, meu eterno agradecimento.

RESUMO

A importância do jogo e da ludicidade como facilitadores da aprendizagem vistos da perspectiva de um professor propositor e da criação de um objeto propositor, são abordados nessa monografia com a criação de um jogo chamado 'Narrativas Mágicas', que foi aplicado no estágio obrigatório. A partir da pesquisa e reflexão sobre jogo e educação e professor/objeto propositor, e dos referenciais criativos de diferentes jogos, assim como os referenciais de narrativas visuais usados, é mostrado como o jogo foi produzido, desde seu protótipo até sua versão final, além de exemplificar-se cada peça e sua jogabilidade. Ao final, vemos como foi criado o Plano de Ensino ligado ao jogo, sua aplicação dentro de um Colégio Estadual de Ensino Regular e seus resultados, para com isso refletir sobre as possibilidades de um projeto lúdico e incentivar a criação de materiais didáticos, principalmente na área de Artes Visuais.

Palavras-chave: Artes Visuais. Jogo. Lúdico. Narrativas visuais. Professor e Objeto Propositor.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|-----------|
| Figura 1 - Capa de um livro de RPG | página 23 |
| Figura 2 - Tabuleiro de RPG | página 23 |
| Figura 3 - Jogo Perfil 6 | página 24 |
| Figura 4 - Tabuleiro do jogo Perfil 5 | página 24 |
| Figura 5 - Jogo Imagem & Ação 2 | página 24 |
| Figura 6 - Pessoas jogando o jogo Imagem & Ação 6 | página 24 |
| Figura 7 - Jogo Narrativas Mágicas | página 25 |
| Figura 8 - Carta 55 | página 26 |
| Figura 9 - Mascarás de dormir | página 26 |
| Figura 10 - Crachá “A Sora” | página 26 |
| Figura 11 - Caderno das casas | página 27 |
| Figura 12 - Personagens “Charge” 1º ano E.M. | página 27 |
| Figura 13 - Personagens “HQ” 1º ano E.M. | página 27 |
| Figura 14 - Personagens “Mangá” 7º ano E.F. | página 27 |
| Figura 15 - Personagens “Pop Art” 7º ano E.F. | página 27 |
| Figura 16 - Dado | página 28 |
| Figura 17 - Manual do Professor | página 28 |
| Figura 18 - Cartas na caixa | página 28 |
| Figura 19 - Peças de movimento | página 28 |
| Figura 20 - Tabuleiro | página 29 |
| Figura 21 - Apoio para as cartas | página 29 |
| Figura 22 - Página do Manual do Professor | página 29 |
| Figura 23 - Cartas Bônus | página 29 |
| Figura 24 - Pedras coloridas | página 30 |
| Figura 25 - Godês de “ouro” | página 30 |
| Figura 26 – Adesivos | página 30 |
| Figura 27 - Cartas 10, 19, 13 e 21 | página 30 |
| Figura 28 - Cartas 58, 57 e 37 | página 30 |

| | |
|---|-----------|
| Figura 29 - Bolinhas de isopor | página 31 |
| Figura 30 - Peças em formas geométricas | página 31 |
| Figura 31 - Cartas 22 e 16 | página 31 |
| Figura 32 - Carta 41 | página 31 |
| Figura 33 - Caixa misteriosa | página 31 |
| Figura 34 - Caixa misteriosa | página 31 |
| Figura 35 - Carta 44 | página 31 |
| Figura 36 - Quadros | página 32 |
| Figura 37 - Cartas variadas | página 32 |
| Figura 38 - Cartas variadas | página 32 |
| Figura 39 - Cartas variadas | página 32 |
| Figura 40 - Cartas 64, 63 | página 33 |
| Figura 41 - Linha | página 33 |
| Figura 42 - Carta 72 | página 33 |
| Figura 43 - “A Fonte” de Duchamp | página 33 |
| Figura 44 - Cartas 59 e 60 | página 33 |
| Figura 45 - Quebra-cabeças de obras | página 33 |
| Figura 46 - Quebra-cabeça | página 33 |
| Figura 47 - “Cabeças” de Mangá | página 34 |
| Figura 48 - Carta 14 | página 34 |
| Figura 49 - Cartas variadas | página 34 |
| Figura 50 - Cartas para escrever | página 34 |
| Figura 51 - Carta | página 35 |
| Figura 52 – Carta | página 35 |
| Figura 53 - Peças geométricas | página 36 |
| Figura 54 - “Cabeças” de Mangá | página 36 |
| Figura 55 - Cartas variadas | página 36 |
| Figura 56 - Caixa do jogo nova | página 36 |
| Figura 57 - Jogo sendo montado | página 36 |

| | |
|--|-----------|
| Figura 58 - Caixa do jogo antiga | página 36 |
| Figura 59 - Impressões para o jogo | página 37 |
| Figura 60 - Peças principais do jogo | página 37 |
| Figura 61 - Caixa com nome pronta | página 37 |
| Figura 62 - Montagem das cartas | página 38 |
| Figura 63 - Comparação de tamanho | página 38 |
| Figura 64 - Sakura Card Captor | página 39 |
| Figura 65 - Sakura Card Captor | página 39 |
| Figura 66 - Mangá da Sakura Card Captor | página 39 |
| Figura 67 - Mangá da Sailor Moon | página 39 |
| Figura 68 - Diferença entre o Mangá e o Anime da Sailor Moon | página 39 |
| Figura 69 - HQ da Pantera Negra | página 40 |
| Figura 70 - HQ da Mulher Maravilha | página 40 |
| Figura 71 - Turma da Mônica | página 40 |
| Figura 72 - Charge de Laerte | página 41 |
| Figura 73 - Charge de Laerte | página 41 |
| Figura 74 - Charge de Junião | página 41 |
| Figura 75 - Retrato de Andy Warhol | página 42 |
| Figura 76 - Tomato Soup de Andy Warhol | página 42 |
| Figura 77 - Drowning Girl de Roy Lichtenstein | página 42 |
| Figura 78 - Obra de Roy Lichtenstein | página 42 |
| Figura 79 - E. E. Elpídio Ferreira Paes | página 46 |
| Figura 80 - E. E. Elpídio Ferreira Paes | página 46 |
| Figura 81 - Sala de Artes | página 46 |
| Figura 82 - Sala de Artes | página 46 |
| Figura 83 - Sala de Artes | página 46 |
| Figura 84 - sala de artes do Ensino Médio | página 46 |
| Figura 85 - sala de artes do Ensino Médio | página 47 |
| Figura 86 - Sala regular do Ensino Fundamental | página 47 |

| | |
|--|-----------|
| Figura 87 - observação do Ensino Médio | página 47 |
| Figura 88 - observação do Ensino Médio | página 47 |
| Figura 89 - observação do Ensino Fundamental | página 47 |
| Figura 90 - observação do Ensino Fundamental | página 47 |
| Figura 91 - Referencias visuais da autora | página 48 |
| Figura 92 - Referencias visuais da autora | página 48 |
| Figura 93 - Referencias visuais da autora | página 48 |
| Figura 94 - Referencias visuais da autora | página 48 |
| Figura 95 - Referencias estilo Mangá | página 49 |
| Figura 96 - Referencias estilo Mangá | página 49 |
| Figura 97 - Trabalhos Mangá 6º ano E.F. | página 49 |
| Figura 98 - Trabalhos Mangá 7º ano E.F. | página 49 |
| Figura 99 - Trabalhos Mangá 7º ano E.F. | página 50 |
| Figura 100 - Trabalhos Mangá 7º ano E.F. | página 50 |
| Figura 101 - Mangá no Ens. Fundamental | página 50 |
| Figura 102 - Mangá no Ens. Fundamental | página 50 |
| Figura 103 - Trabalhos Charge | página 51 |
| Figura 104 - Charge | página 51 |
| Figura 105 - Charge | página 51 |
| Figura 106 - Trabalhos Charge 7º ano E.F. | página 51 |
| Figura 107 - Trabalhos Charge 7º ano E.F. | página 51 |
| Figura 108 - Estilo HQ | página 52 |
| Figura 109 - Estilo HQ | página 52 |
| Figura 110 - Estilo HQ | página 52 |
| Figura 111 - Estilo HQ | página 52 |
| Figura 112 - Desenhos 7º ano E.F. | página 52 |
| Figura 113 - Desenhos 7º ano E.F. | página 52 |
| Figura 114 - Desenhos 7º ano E.F. | página 53 |
| Figura 115 - Desenhos 7º ano E.F. | página 53 |

| | |
|--|-----------|
| Figura 116 - Desenhos Ensino Médio | página 53 |
| Figura 117 - Desenhos Ensino Médio | página 53 |
| Figura 118 - Desenhos Ensino Médio | página 53 |
| Figura 119 - Desenhos Ensino Médio | página 53 |
| Figura 120 - Desenhos Ensino Médio | página 54 |
| Figura 121 - Desenhos Ensino Médio | página 54 |
| Figura 122 - Criação de Charge | página 54 |
| Figura 123 - Criação de Charge | página 54 |
| Figura 124 - Criação de Estilos E.M. | página 55 |
| Figura 125 - Criação de Estilos E.M. | página 55 |
| Figura 126 - Criação de Estilos E.M. | página 55 |
| Figura 127 - Criação de Estilos E.M. | página 55 |
| Figura 128 - Criação de Estilo pop Art | página 55 |
| Figura 129 - Criação de Estilo pop Art | página 55 |
| Figura 130 - informações no quadro | página 56 |
| Figura 131 - informações no quadro | página 56 |
| Figura 132 - auto-retrato através de selfie | página 56 |
| Figura 133 - auto-retrato através de selfie | página 56 |
| Figura 134 - auto-retrato através de espelho | página 57 |
| Figura 135 - auto-retrato através de espelho | página 57 |
| Figura 136 - auto-retrato da autora | página 57 |
| Figura 137 - criando personagem | página 57 |
| Figura 138 - criando personagem | página 58 |
| Figura 139 - criando personagem | página 58 |
| Figura 140 - Personagem 6º ano E.F. | página 58 |
| Figura 141 - Personagens 6º ano E.F. | página 58 |
| Figura 142 - Personagens 6º ano E.F. | página 58 |
| Figura 143 - Personagens 6º ano E.F. | página 58 |
| Figura 144 - Personagens 7º ano E.F. | página 59 |

| | |
|--|-----------|
| Figura 145 - Personagens 7 ^o ano E.F. | página 59 |
| Figura 146 - Personagens 7 ^o ano E.F. | página 59 |
| Figura 147 - Personagens 7 ^o ano E.F. | página 59 |
| Figura 148 - Personagens Ensino Médio | página 59 |
| Figura 149 - Personagens Ensino Médio | página 59 |
| Figura 150 - Personagens Ensino Médio | página 60 |
| Figura 151 - Personagens Ensino Médio | página 60 |
| Figura 152 - Personagens Ensino Médio | página 60 |
| Figura 153 - Personagens Ensino Médio | página 60 |
| Figura 154 - Personagens Ensino Médio | página 60 |
| Figura 155 - Personagens Ensino Médio | página 60 |
| Figura 156 - criando personagem E.M. | página 61 |
| Figura 157 - criando personagem E.M. | página 61 |
| Figura 158 - criando personagem E.M. | página 61 |
| Figura 159 - criando personagem E.M. | página 61 |
| Figura 160 - Jogo pronto | página 62 |
| Figura 161 - Jogando com o sexto ano E.F. | página 62 |
| Figura 162 - Jogando com o sétimo ano E.F. | página 63 |
| Figura 163 - Jogando com o Ensino Médio | página 64 |
| Figura 164 - Jogando com o Ensino Médio | página 64 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 15 |
| 2 JOGOS E LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO..... | 17 |
| 2.1 Objeto propositor e professor propositor..... | 19 |
| 2.2 Jogos de Tabuleiro..... | 22 |
| 3 O JOGO “NARRATIVAS MÁGICAS”..... | 25 |
| 3.1 Processo de criação..... | 34 |
| 3.2 Narrativas Visuais e Referências..... | 38 |
| 4 “NARRATIVAS MÁGICAS” em ação!..... | 43 |
| 4.1 Análise dos resultados..... | 45 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 65 |
| REFERÊNCIAS..... | 66 |
| APÊNDICE I..... | 67 |

1 INTRODUÇÃO

Esta monografia abordará como o uso de jogos educativos pode contribuir na prática da docência no Ensino de Artes Visuais. Neste caso, teremos como foco a importância de um jogo criado com base em jogos de tabuleiro e trataremos de como a ludicidade pode melhorar a aprendizagem e a interação social dos alunos.

Algumas questões que orientaram a pesquisa foram: por que há essa separação do jogar/brincar com o educar/aprender? E visto essa problemática, após a inserção do jogo em sala de aula, como torná-lo “educacional” sem retirar o prazer do brincar?

Porém, a principal questão foi entender como um futuro professor propositor pode utilizar um jogo criado/em criação no estágio obrigatório, tornando-o assim um objeto propositor?

E a partir dessa investigação, outras questões importantes surgem, como: por que criar um jogo? A partir do que criá-lo? E no caso do jogo ‘Narrativas Mágicas’ criado pela autora, porque se utilizar as narrativas visuais como base? A partir destas questões, buscou-se refletir sobre as possibilidades do uso do jogo no Ensino de Artes Visuais diante de uma proposição prática que foi utilizada no estágio obrigatório, dentro de uma perspectiva lúdica com foco nas ideias de professor e objeto propositor.

Pretende-se incentivar a criação de jogos educativos que não percam sua essência de “prazer” do brincar por outros professores, tanto de Artes, como de outras disciplinas do Ensino Regular.

Verifica-se uma grande necessidade de produzir materiais, principalmente relacionados à disciplina de Artes Visuais, visto que existem poucos disponíveis. Além da falta de pesquisa na área, dois objetivos que quero alcançar com esta pesquisa.

Assim, começamos discutindo a importância do jogo e do lúdico na educação através, principalmente, de referências de professores do Ensino Superior, abordando a importância das ideias de professor propositor e de objeto propositor, como uma grande contribuição na criação e aplicação de um projeto lúdico.

E como aqui focaremos na criação de jogos de tabuleiro para uso como objeto propositor, são apresentados alguns jogos que podem ser usados como referência criativa, e nos quais foi baseada a criação do jogo ‘Narrativas Mágicas’.

São apresentadas e mostradas todas as peças que compõe o jogo, além do modo de jogar e em como se deu o seu processo de criação, desde seu protótipo até a sua versão

final, assim como quais narrativas visuais foram utilizadas como conteúdo de referência do jogo e o porquê deste uso.

Finalizando o projeto pedagógico, mostraremos como foi construído o Plano de Ensino relacionado ao jogo, sua aplicação no estágio obrigatório, como ele se desenvolveu, e quais foram seus resultados.

2 JOGOS E LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

A relação entre jogo e ludicidade a princípio é hermenêutica, já que a palavra iludir vem do Latim *illudere*, e jogar vem de *ludere* (CARO; BOTTARI; GOMES, 1955), assim, temos a palavra iludir, que vem de in-lusio, que nada mais é, segundo Caillois (1955,) do que entrar no jogo.

No português brasileiro, o brincar seria o ato, e o brinquedo seria o suporte. Assim como jogar e jogo, onde sua relação com o lúdico é equivalente. Essa relação de palavras também ocorre em outras línguas, como no alemão, onde jogo é *spiel*, e jogar *spielzeug*, porém brincar já é *scherzen*.

No italiano, enquanto *gioco* é jogo, *giocattolo* é brinquedo. Já no inglês, as palavras já popularmente conhecidas *game* e *play* se diferem. Enquanto *game* é o jogo com regras, *play* é a brincadeira, ou a ação de jogar. E no espanhol, *jugar* que significa jogar ou brincar, vem de *juego* que significa tanto jogo como brincadeira, e que também tem relação com a palavra que se diz brinquedo, *juguete*.

Brincadeira e jogo são atividades paradoxais, segundo Fortuna:

Brincando ou jogando, ao mesmo tempo que se constrói a consciência da realidade, vivencia-se a possibilidade de transformá-la, e na tensão entre a liberdade e a submissão às regras, os limites entre a realidade e os desejos são experimentados, gerando um espaço de aprender fabuloso e incerto. (FORTUNA, 2011, p.78).

O que torna o brincar um novo paradigma na relação pedagógica com o aprender. Quando se pensa a educação numa perspectiva lúdica, se cria uma revolução em como se entende o modo de ensinar, aprender, formas de conhecimentos, e em como trabalhar o conteúdo escolar.

Com isso, principalmente o jogo, é um grande aliado, que cria uma nova forma de ensinar, que auxilia os alunos a experimentarem coisas novas que normalmente não experimentariam, a ousar, a superar seus limites, conhecer limitações, aprender a errar e tentar de novo, entre outros.

Então tendo o lúdico e o jogo se encontrando no brincar, chegamos ao pensamento:

Brincar é uma atividade fundamental no ser humano, a começar porque funda o humano em nós: aquilo que o define – inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação, para listar apenas alguns de seus atributos – constitui-se pelo jogo e pelo jogo se expressa. (FORTUNA, 2011 p.67)

Mesmo assim, pela reflexão da mesma autora, o jogo não consegue escapar de sua dupla condição: fascinante e desprezível. Ele é muitas vezes desprezado e ridicularizado, ou então idealizado e romantizado, o que impede o olhar crítico e de motivação do jogar. E para se tratar a brincadeira como se deve, é preciso agir com seriedade e paixão, simultaneamente.

Para Fortuna, a ludicidade do jogar/brincar auxilia na aprendizagem:

Insistir na presença da paixão no estudo do brincar parece estar na contramão da ciência, mas já foi bastante provado que na área das Ciências Humanas não há como se liberar da subjetividade e das emoções para produzir conhecimento. (FORTUNA, 2011, p.68).

Uma aula atrativa, que desperte a vontade do aluno de participar, de criar, de se envolver, não é uma aula fácil. Porém, a partir da brincadeira, e da criação de jogos (objetos propositores), essa dificuldade é amenizada. Já que, por experiência própria, os alunos continuam se envolvendo com brincadeiras, porém fora da escola, trazer isso para dentro da aula novamente, é trazer de volta algo excitante. Assim como para Pontalis, “nunca é apenas interesse que suscita um pensamento, é paixão” (PONTALIS, 1988, p.122).

Portanto, a participação da paixão é essencial no estudo da atividade lúdica: é ela que ajuda a explicar o envolvimento com o tema; é ela que aponta os caminhos dos significados atribuídos ao ato de brincar, por cada um de nós, ao longo do tempo, nas diferentes áreas de conhecimento, em cada época; é ela, enfim, que autoriza a experiência lúdica, no contexto de uma racionalidade mais ampla, a fazer-se conhecimento. (FORTUNA, 2011. p.69).

O jogo, além de estimular o interesse dos alunos na aula e auxiliar na aprendizagem do conteúdo, segundo Piaget (1978), ajuda na assimilação do mundo externo e a entender em como manipulá-lo.

De acordo com Vygotsky, segundo Paganotte (2011), o mais importante no jogo é a criação de uma situação imaginária, na qual a criança pode se libertar (de forma ilusória, já que se limita ao jogo) da realidade e controlá-la, desenvolvendo assim seu pensamento abstrato, criando uma “zona de desenvolvimento proximal”.

Esta zona refere-se aos processos que estão amadurecendo na criança, que estão em desenvolvimento e em constante transformação, onde ela ainda precisa de ajuda para desenvolver certo problema, mas que amanhã pode se tornar a “zona de desenvolvimento real”, onde ela já consegue resolver o problema sozinha e sem interferência de um adulto.

Apesar destas vantagens, há uma grande resistência dos professores a se utilizarem da ludicidade e de objetos de aprendizagem, como jogos, para realização das aulas.

Para Aizencang (2005), isso se dá pela distinção entre jogo e trabalho, e pelo medo de se negligenciar a responsabilidade sobre o educar (CABRAL, 2001).

Para que isso não ocorra, é preciso encontrar um equilíbrio entre brincar, aprender e ensinar, onde “se conciliam os objetivos pedagógicos, as características essenciais da atividade lúdica e os desejos e necessidades do aluno” (FORTUNA, 2011, p.81).

Um das principais falas de Fortuna (2011) defende que o jogo vai muito além do ensino de conteúdos de forma lúdica, sem que os alunos percebam que estão aprendendo, para a educação. É desenvolver a aprendizagem que engloba implicações para o sucesso escolar como um todo, até a inclusão social.

Porém, ensinar conteúdos específicos através do jogo é uma forma imprecisa e não-controlável, vindo a partir de todas as características do ato de brincar, como a imprevisibilidade, a não-literalidade, a regulação, entre outros. O que torna a desconfiança dos professores em relação ao jogo, longe de ser infundada.

Mas Bruner (1976), apesar disso, acredita que a aprendizagem se torna mais rápida num contexto lúdico, já que é possível experimentar comportamentos que em situações “normais” não seriam possíveis, por medo de erros, punições e pressões sociais.

Isso torna a brincadeira não-ameaçadora, criando novas aprendizagens, como a descoberta de regras e dos limites entre o real e a ficção (FORTUNA, 2011). Para ela, há o que chama de “o poder da brincadeira” já que a imaginação faz parte da realidade, ou então seria alucinação.

E para isso acontecer, é preciso que o professor saia do “molde escolar” de posições hoje já pré-definidas, para se tornar sujeito dentro da sala de aula, podendo assim também aprender, enquanto ensina.

Agora, visto que já definimos a importância do lúdico e do jogar em sala de aula, qual sua interferência no componente curricular de Artes Visuais? O jogo é como “a base própria de nossa elevação criativa para a arte” (GADAMER, 1985, p. 71). Ele, que compreende o jogo como modo de ser da obra de arte, é o mesmo autor utilizado por Miriam Celeste Martins em sua pesquisa, e que nos leva diretamente a pensar objeto e professor propositor, tema que será refletido a seguir.

2.1 Objeto propositor e professor propositor

Então, como vimos no capítulo anterior, é no caminho entre a “zona proximal” e a “zona real” que a criança tem maior chance de se desenvolver por meio de troca de experiências e interação com as pessoas e o meio.

Para que isso aconteça, é preciso que haja conexões com conhecimentos anteriores dos alunos, e que o tema disponha de algum significado atual para que eles sintam não somente a necessidade de aprender, mas que tenham algum envolvimento afetivo com o que vai ser trabalhado.

E é aí que entra a função do professor propositor, que é aquele que também é mediador, que provoca diálogos, que cria interações com a arte, assim como Lygia Clark, que inspirou Miriam Celeste Martins e seu grupo de pesquisadores, e que nos anos 70 deixou de se chamar de artista, para se chamar propositora, fazendo com que o público interagisse com suas obras, deixando de ser apenas contemplador.

E para que essa mediação e interação aconteçam, é preciso que o professor propositor se utilize de um ensino lúdico e da criação de materiais didáticos, aqui chamados de objetos propositores, que Miriam Celeste Martins, junto ao grupo de pesquisa, define como “suporte, aberto e múltiplo para o desafio de promover encontros significativos com a arte e a cultura.” (MARTINS, 2005, p.94).

Também é necessário que este professor crie um desejo no aluno de contato com a arte. Essa é a intenção dos objetos propositores, que podem ter diferentes formatos e dinâmicas. No caso da minha proposta é um jogo, que vai romper com o cotidiano escolar e criar uma interação entre a realidade e a imaginação dos alunos.

Para que um material didático seja um bom objeto propositor, ele não pode ser um material de “amostra”, como em muitas aulas de Artes, onde as obras são apenas mostradas para os alunos, sem que eles consigam realmente “entrar” nelas.

É preciso que o professor teste novas formas de materiais, para que se crie um modo de interação e construção de conhecimento coletivo, e para isso, como diz Andrea Hofstaetter, é preciso também “uma nova relação entre professor/aluno, aluno/aluno, aluno/conhecimento, professor/conhecimento, aluno/espço, professor/espço” (HOFSTAETTER, 2015, p.612).

O material didático precisa, além de referir-se ao conteúdo da disciplina, ser ligado à cultura visual dos alunos, ser esteticamente atraente, mostrar modos diferenciados de produzir e pensar arte, além de trazer referências de artistas não só clássicos, mas contemporâneos.

E não apresentar somente artistas contemporâneos, mas também técnicas contemporâneas, como experiências sensoriais, intervenções no espaço, uso de tecnologias, entre outros.

Se o professor vai pensar material didático para uma aula ou projeto sobre uma obra do artista Hélio Oiticica, por exemplo, na qual o artista propõe experiências sensoriais ou de uso da cor com intenção de intervenção no espaço e no ambiente não será, provavelmente, apenas a apresentação de imagens no livro impresso que provocará nos alunos o desejo de “mergulho” nas proposições estéticas do artista. É preciso ir além (...) (LOYOLA, 2010, p.2)

Além do material “palpável”, o material didático pode se utilizar também de outros meios, como a música ou o uso de tecnologias digitais, que podem potencializar o acesso à informação dos alunos, e torná-lo, como no meu jogo, multi-interativo, assim como afirma Steiner:

Todos nós podemos recorrer a algum tipo de consulta (e frequentemente o fazemos) (...). A casa do sentido já está excessivamente mobiliada (num grau muitas vezes sufocante). É uma prisão aparentemente infinita de possibilidades combinatórias, cuja estrutura, cujo conteúdo e cujos recursos instrumentais são muito anteriores a nós. (STEINER, George, 2003, p.57)

Com um material didático multi-interativo teremos um objeto propositor que vai preencher todos os “espaços” deixados pelas clássicas aulas de “amostra” de imagens, já que, segundo Gadamer, “cada obra deixa como que para cada um que a assimila um espaço de jogo que ele tem que preencher” (GADAMER, 1985, p.43).

Assim, tendo criado um objeto propositor, para que ele alcance seu objetivo, é preciso aplicá-lo, e isso também é um desafio como professora propositora, já que não se pode perder o controle do brincar, para assim conseguir manter a aula lúdica, e tem que se conseguir fazer isso sem ser invasivo ou omissivo, já que:

Cabe ao professor de arte, ao ensinar conceitos e princípios, criar múltiplas oportunidades de interação dos estudantes com esses conteúdos, variando as formas de apresentá-los, (...) o professor pode recorrer de todos os meios para informar sobre conceitos e princípios que deseja ensinar, ciente de que é o aluno quem transforma tais informações. (IAVELBERG, 2003, ps. 27-28).

O professor também precisa lembrar-se dos diferenciais de cada turma, que contém em si diferentes alunos, para que possa modificar, alterar e/ou diversificar tanto o material em si, como (ou talvez) somente a forma de aplicação.

E são essas dificuldades encontradas que podem ser os motivos da falta de materiais didáticos que poderiam vir a serem usados como objeto propositivo no campo das Artes Visuais. Isto, além de que a relação de material didático ainda se dá por algo impresso, ou materiais “prontos” como livros didáticos.

O professor precisa ter vontade de investir parte de seu tempo para a criação dos materiais, se esquecer da idéia de que, a partir de determinado momento, dentro da escola só se trabalha “coisas sérias” e se utilizar de materiais já existentes, sucatas, entre outros, para facilitar o desenvolvimento dos mesmos.

E também acreditar na potencialidade deste ato de criação na estimulação da vida escolar de seus alunos, visto que a criação de material didático/ objetos propositivos é um ato criativo e um processo autoral do professor, como na Arte, onde o lúdico está sempre presente junto ao ato de criar.

Sempre pensando em trazer de volta o prazer de jogar pra dentro da sala de aula, que vai se perdendo com o passar dos anos escolares, e buscando meios de não tornar o jogo somente educativo, mas divertido e eficaz, que possibilite a interação e imersão dos alunos ao tema proposto.

2.2 Jogos de tabuleiro

Foi proposto neste trabalho investir em um jogo de tabuleiro por afinidade e por ter contato com jogos desde sempre, mas principalmente por sentir-me incentivada após participar, no Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFRGS, das aulas de Tania Ramos Fortuna, de Andrea Hofstaetter e de Gabriela Brabo, esta com foco em educação especial. Todas incentivaram e incentivam a criação de jogos educativos e frisam a importância de aulas lúdicas dentro das escolas regulares.

O período como bolsista no programa de extensão da UFRGS “Quem quer brincar?” também foi um facilitador, pois pude “viver” dentro da Brinquedoteca¹ (a qual era ministrada até a finalização desta monografia pela professora Tania Fortuna), e aprender muito sobre criação, conserto e reutilização de jogos para fins educativos.

Então, após muita pesquisa, resolvi criar um jogo de tabuleiro para ser usado como objeto propositivo. Ele é uma criação única por não existir outro igual “no mercado”,

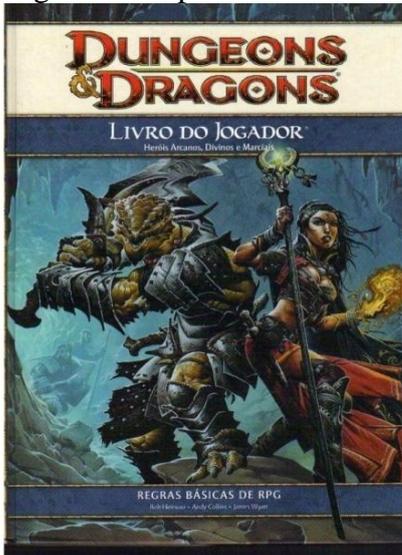
¹ É uma “biblioteca” de brinquedos. Disponível em: <https://ufrgs.br/quemquerbrincar/>.

visto que produzi e inventei tudo que o envolve com base em inspirações pessoais e ligadas aos interesses de um projeto de ensino.

Para a criação do referido jogo “Narrativas Mágicas” jogos de tabuleiro em geral foram minha inspiração. Digo ‘em geral’ pois me utilizei de variados elementos, presentes em diferentes jogos. Dentre os principais estão: Imagem & Ação, RPG e Perfil, dos quais falarei a seguir e contarei do que me utilizei de cada um.

Começarei com o RPG (Fig.01), que é uma sigla em inglês que significa *Role-playing game*, que traduzido quer dizer “Jogo de interpretação de papéis”. Nele, há um “mestre” que cria e/ou comanda a história. Cada jogador interpreta um personagem, o mestre vai narrando a história e os jogadores vão alterando a mesma conforme suas escolhas, com base em regras pré-definidas. Os dados são jogados para saber o que vai acontecer conforme apareça alguma situação de sorte ou batalha. Para isso pode-se ou não se utilizar de um tabuleiro (Fig.02).

Figura 1 - Capa de um livro de RPG Figura 2 - Tabuleiro de RPG



Fonte: SlideShare



Fonte: Wikipédia

Do RPG, tirei de inspiração o “mestre”, que será o professor que começa a história e comanda o jogo; os personagens, sendo que cada aluno irá criar o seu antes do jogo e a questão da sorte dos dados, visto que algumas questões serão “respondidas” com os dados e debatidas logo em seguida.

Passamos então, para o jogo Perfil (Fig.03), que é um jogo de perguntas e respostas. Com um tabuleiro, os jogadores se colocam no ‘início’ e precisam chegar até o ‘final’, para isso um dos jogadores retira uma carta, os outros têm que adivinhar “quem” ou “o

que” é a carta; um de cada vez escolhe uma dica de 1 a 20; o jogador que acertar primeiro anda o número de dicas “livres” (Fig.04); se ninguém acertar, o jogador que estava lendo a carta anda 20 casas. Isso se repete com todos os jogadores até que alguém chegue ao ‘fim’ primeiro e ganhe o jogo.

Figura 3 - Jogo Perfil 6



Fonte: Mercado Livre

Figura 4 - Tabuleiro do jogo Perfil 5



Fonte: Poupa Mania

É possível também cair em uma carta bônus, onde só um único jogador tenta acertar. Antes do jogo é estipulado certo tempo para ser respondida cada dica. Não se pode pesquisar as respostas.

Deste jogo retirei o tempo para responder cada carta; o tabuleiro ter um ‘início’; o jogo ter um fim e poder ser ganho; cartas de perguntas e respostas, porém sem as dicas e as cartas bônus.

Por fim, temos o jogo Imagem & Ação (Fig.05), que é também um jogo de perguntas e respostas com tabuleiro de ‘início’ e ‘fim’, porém onde só se pode utilizar desenhos e gestuais. É também utilizado um tempo para cada jogada.

Figura 5 - Jogo Imagem & Ação 2



Fonte: Mercado Livre

Figura 6 - Pessoas jogando o jogo Imagem & Ação 6



Fonte: Blog da Marion

Para jogar as pessoas são divididas em grupos, cada um do grupo terá sua vez de retirar uma carta e fazer um desenho ou gesto (Fig.06) para os outros do grupo adivinharem

“o que” ou “quem é” na carta. Se o grupo acertar, joga o dado para andar no tabuleiro e retira uma carta novamente; se não, passa para o próximo grupo, e assim sucessivamente, até um dos grupos chegar ao final e sair vencedor. Existe a possibilidade de cair no ‘todos jogam’ onde um de cada grupo desenha, e o grupo que adivinha primeiro anda no tabuleiro.

Aqui, me inspirei nos grupos, onde cada jogador tem a sua vez dentro dele; algumas cartas onde o grupo tem que adivinhar o que o aluno está desenhando; cartas de desenho onde um grupo desafia o outro e outras cartas de desenho em geral.

E a partir destas referências, eu as remodelei tendo como base os ensinamentos do mestre em História e criador de jogos pedagógicos Marcello Paniz Giacomoni, que diz:

“O jogo é uma via de equilíbrio! Equilíbrio entre o sério e a brincadeira, entre as regras e o acaso, entre os objetivos pedagógicos e o desejo de aluno, entre a indução do professor e a liberdade dos alunos” (GIACOMONI, 2013, p. 141).

Assim, tendo focado neste equilíbrio, com muita dedicação, foi que eu desenvolvi meu jogo com base nos principais elementos presentes no processo criativo (GIACOMONI, 2013), a temática, os objetivos, a superfície, a dinâmica, as regras e o layout. Que são mostrados detalhadamente no capítulo a seguir.

3 O JOGO “NARRATIVAS MÁGICAS”

Com classificação de idade a partir dos 10 anos (6º ano do E.F.), o jogo Narrativas Mágicas (Fig.07), tem como foco o ensino de Artes Visuais, para ser usado principalmente em escolas na criação de uma aula lúdica e diferenciada.

Figura 7 - Jogo Narrativas Mágicas



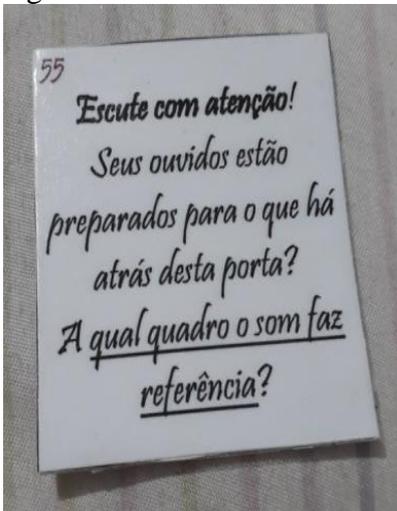
Fonte: arquivo pessoal

O jogo contém em sua caixa: 1 tabuleiro, 1 caderno do professor, 4 cadernos das “casas”, 4 peças para movimentação no tabuleiro, 4 godês, 16 pedras nas cores primárias, 1

dado e várias peças para execução do jogo, são elas: 3 quebra-cabeças, 1 rolo de linha, 10 peças de “rostos”, 2 caixas “misteriosas”, 4 “quadros”, 1 foto da ‘Fonte’ de Duchamp (mictório), bolinhas de isopor, várias peças em formas geométricas.

O professor ou professora, para a boa execução do jogo, também precisará de: lápis de escrever, lápis de cor, folhas de papel tamanho A4, som de um grito (Fig.08), máscaras de dormir (Fig.09) (ou outra coisa para tapar os olhos), cronômetro, caderno para anotações e linhas para fazer um “crachá” com os personagens de cada aluno, e se preferir, também a sua como professor (Fig.10).

Figura 8 - Carta 55



Fonte: arquivo pessoal

Figura 9 - Máscaras de dormir



Fonte: arquivo pessoal

Figura 10 - Crachá “A Sora”



Fonte: arquivo pessoal

Então, mostrados os componentes, irei explicar como funciona, parte a parte, sua jogabilidade. Contando com a ajuda de fotos, mostrarei todas as suas partes, e onde elas entram no jogo.

O professor, estando previamente ciente das regras, dividirá os alunos em 4 grupos, onde cada grupo irá sortear uma “casa” com um estilo de narrativa diferente, a partir daí, os alunos só poderão usar o estilo de desenho de sua “casa”, a não ser que seja pedido o contrário.

Em seguida, será entregue para cada grupo seu respectivo caderno (Fig.11), cada aluno irá criar um personagem para si, e o professor com isso, irá criar um crachá (Figs.12-15), para que no jogo, o aluno se torne o personagem.

Figura 11 - Caderno das casas



Fonte: arquivo pessoal

Figura 12 - Personagens "Charge" 1º ano E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 13 - Personagens "HQ" 1º ano E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 14 - Personagens "Mangá" 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 15 - Personagens "Pop Art" 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

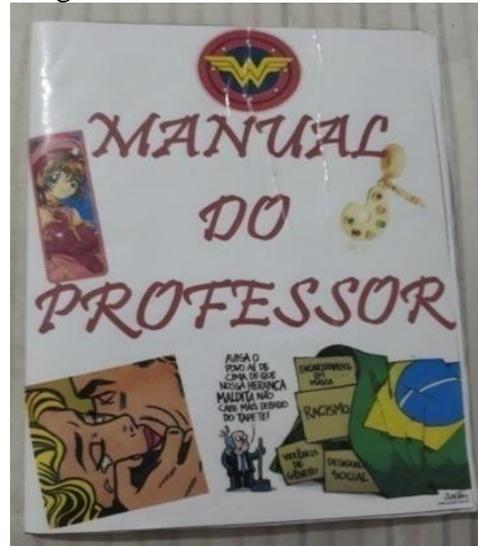
Após sorteada a ordem com o dado (Fig.16), tanto dos alunos dentro do grupo, quanto dos grupos em si, e com todos dispostos em volta do tabuleiro, o jogo se iniciará quando o professor discursar a introdução para a “Escola Mágica de Artes” escrita no Manual do Professor (Fig.17). É ele que guiará, com o seu caderno, todo o jogo.

Figura 16 - Dado



Fonte: arquivo pessoal

Figura 17 - Manual do Professor



Fonte: arquivo pessoal

Os primeiros alunos de cada grupo jogarão a primeira rodada, os segundos jogarão a próxima rodada, e assim por diante. Cada carta (Fig.18) exibe um desafio, que só poderá ser executado pelo aluno da vez, o grupo só poderá ajudar oralmente.

Figura 18 - Cartas na caixa



Fonte: arquivo pessoal

Figura 19 - Peças de movimento



Fonte: arquivo pessoal

O aluno da vez jogará o dado e andará (Fig.19) livremente pela “escola” (tabuleiro). Conforme o número do tabuleiro em que o aluno cair (Fig.20) ele pegará uma carta para cumprir, elas estarão divididas em dois grupos (Fig.21): fáceis e difíceis, que são mostradas no Manual do Professor (Fig.22).

Figura 20 - Tabuleiro



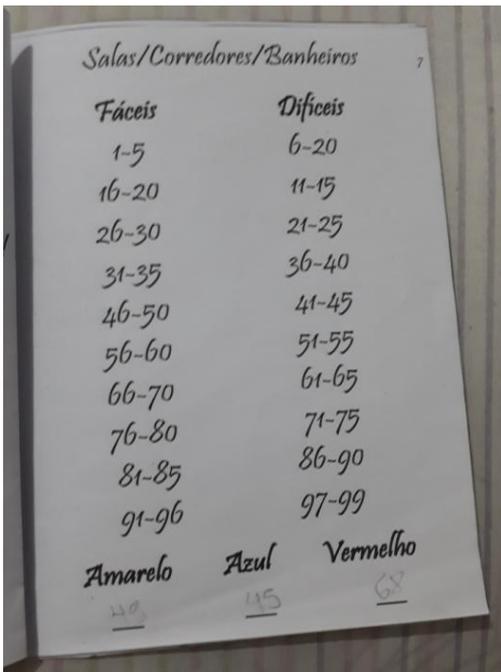
Fonte: arquivo pessoal

Figura 21 - Apoio para as cartas



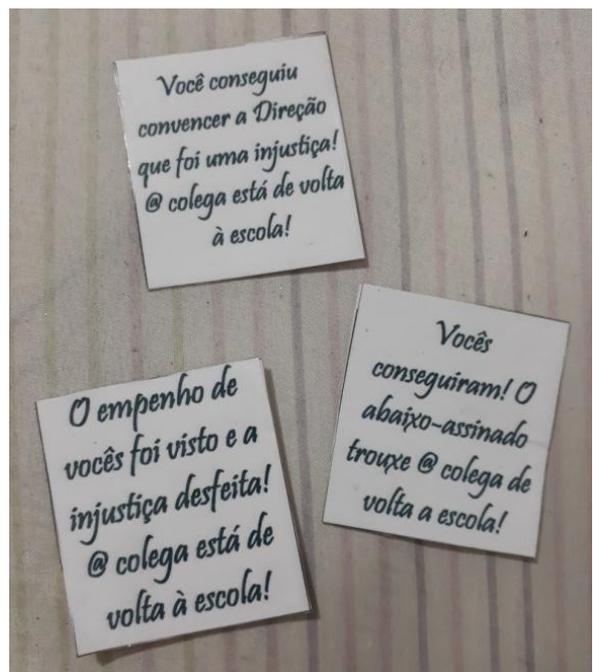
Fonte: arquivo pessoal

Figura 22 - Página do Manual do Professor



Fonte: arquivo pessoal

Figura 23 - Cartas Bônus



Fonte: arquivo pessoal

Também haverá as cartas “bônus” (Fig.23), que farão um aluno voltar a jogar, visto que eles podem ficar apenas uma rodada sem jogar, ou serem expulsos da “escola”, conforme as conseqüências de cada carta.

O objetivo para se chegar ao final do jogo são os alunos descobrirem em quais “salas” estão escondidas as 3 cores primárias (Fig.24). A “casa” que achar as 3 cores primeiro, ganha o jogo, e o godê de ouro (Fig.25), que pode ser algo criado pelo professor para entregar ao grupo vencedor, como adesivos (Fig.26).

Figura 24 - Pedras coloridas



Fonte: arquivo pessoal

Figura 25 - Godês de “our



Fonte: arquivo pessoal

Figura 26 - Adesivos



Fonte: arquivo pessoal

As atividades fáceis podem ser: de sorte, jogar o dado e ver o que vai acontecer (Fig.27), achar a bolinha de cor complementar primeiro (Figs.28 e 29), montar uma pessoa ou uma paisagem com as formas geométricas (Fig.30 e 31), descobrir as caixas “misteriosas” (Figs. 32-35), recriar uma obra (Fig.36), ou acertar questões de Arte que o professor ache conveniente colocar nesta sessão (Fig.37).

Figura 27 - Cartas 10, 19, 13 e 21



Fonte: arquivo pessoal

Figura 28 - Cartas 58, 57 e 37



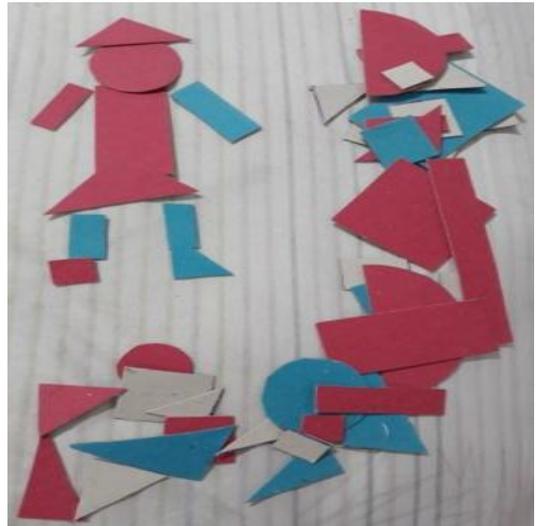
Fonte: arquivo pessoal

Figura 29 - Bolinhas de isopor



Fonte: arquivo pessoal

Figura 30 - Peças em formas geométricas



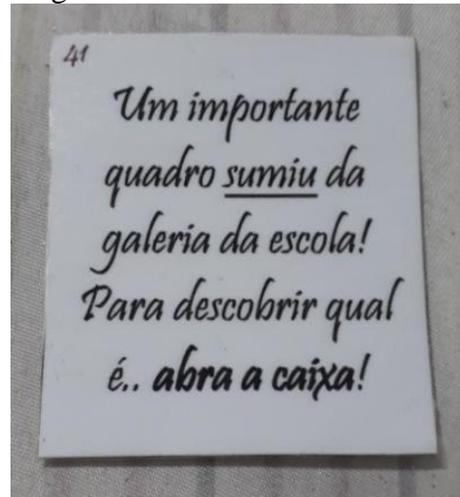
Fonte: arquivo pessoal

Figura 31 - Cartas 22 e 16



Fonte: arquivo pessoal

Figura 32 - Carta 41



Fonte: arquivo pessoal

Figura 33 - Caixa misteriosa



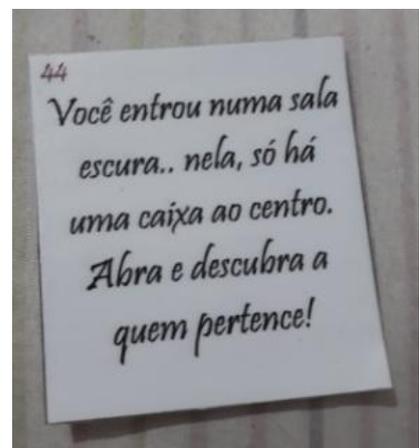
Fonte: arquivo pessoal

Figura 34 - Caixa misteriosa



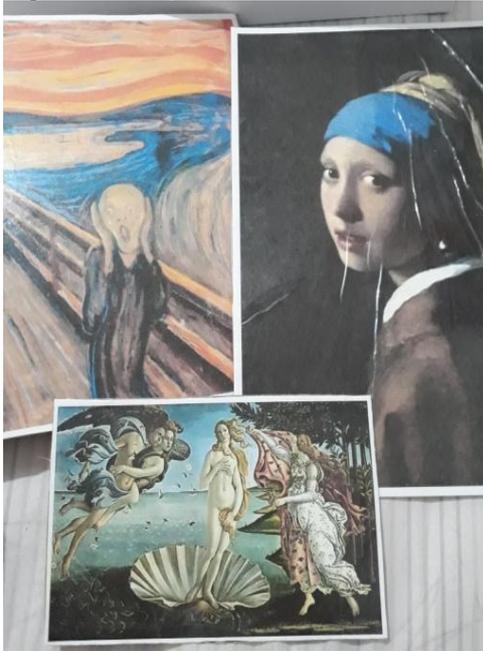
Fonte: arquivo pessoal

Figura 35 - Carta 44



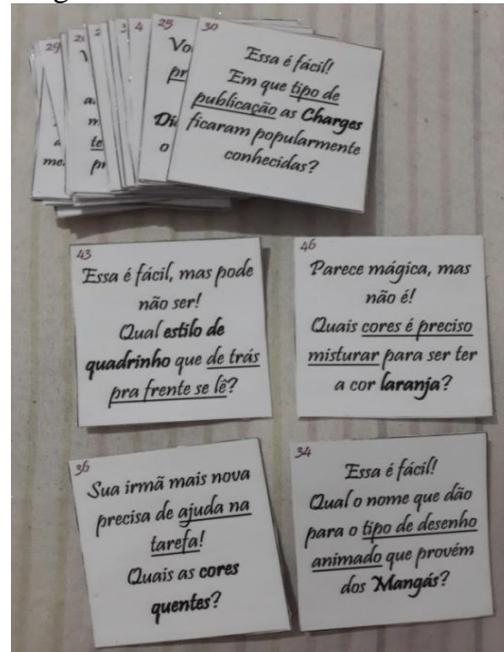
Fonte: arquivo pessoal

Figura 36 - Quadros



Fonte: arquivo pessoal

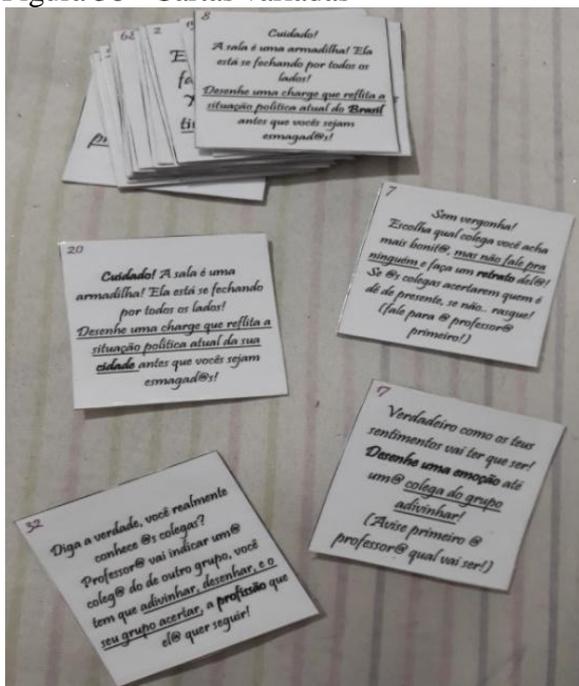
Figura 37 - Cartas variadas



Fonte: arquivo pessoal

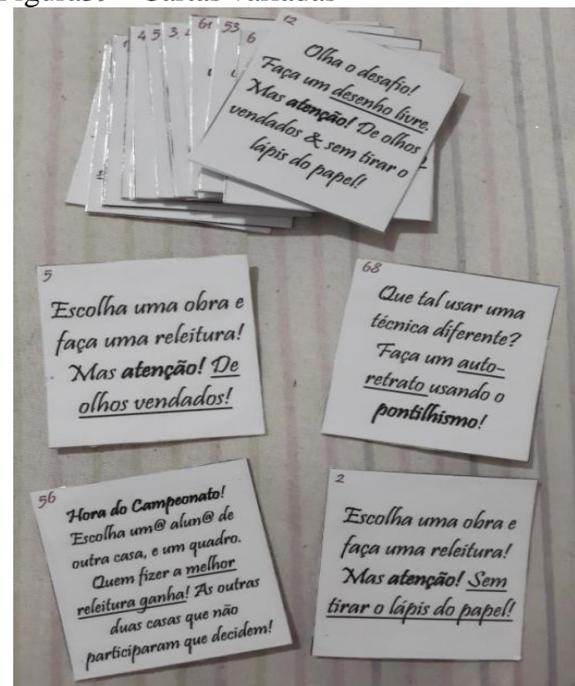
Já as atividades difíceis podem ser: criar charges políticas, falar sobre mulheres na Arte ou sobre a importância da Arte (Fig.38), desenhar de olhos vendados (Fig.39), criar imagens com uma única linha (Fig.40 e 41), saber o que significa este mictório (Figs.42 e 43), quebra-cabeças (Figs.44-46), tamanho padrão de um personagem de Mangá por “cabeças” (Figs.47 e 48), entre outras atividades (Fig.49).

Figura 38 - Cartas variadas



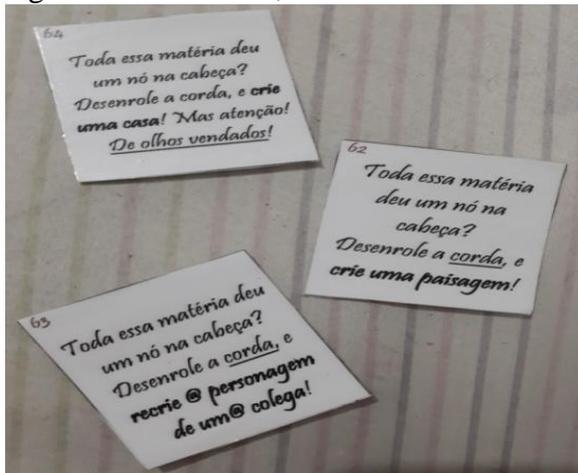
Fonte: arquivo pessoal

Figura39 - Cartas variadas



Fonte: arquivo pessoal

Figura 40 - Cartas 64, 63



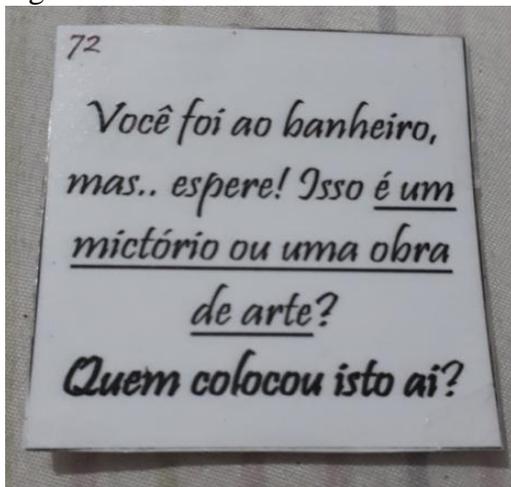
Fonte: arquivo pessoal

Figura 41 - Linha



Fonte: arquivo pessoal

Figura 42 - Carta 72



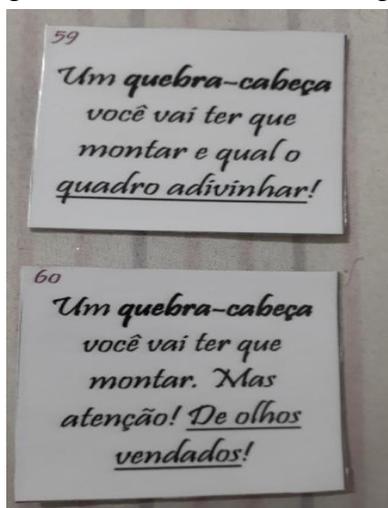
Fonte: arquivo pessoal

Figura 43 - "A Fonte" de Duchamp



Fonte: arquivo pessoal

Figura 44 - Cartas 59 e 60 Figura 45 - Quebra-cabeças de obras Figura 46 - Quebra-cabeça



Fonte: arquivo pessoal

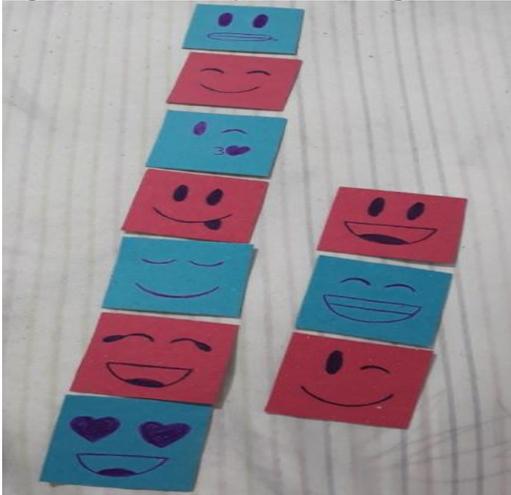


Fonte: arquivo pessoal



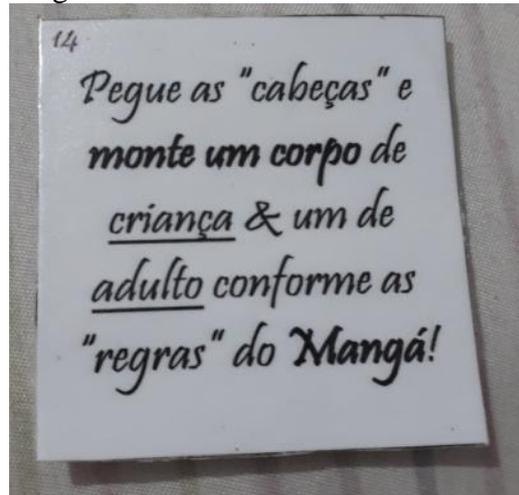
Fonte: arquivo pessoal

Figura 47 - “Cabeças” de Mangá



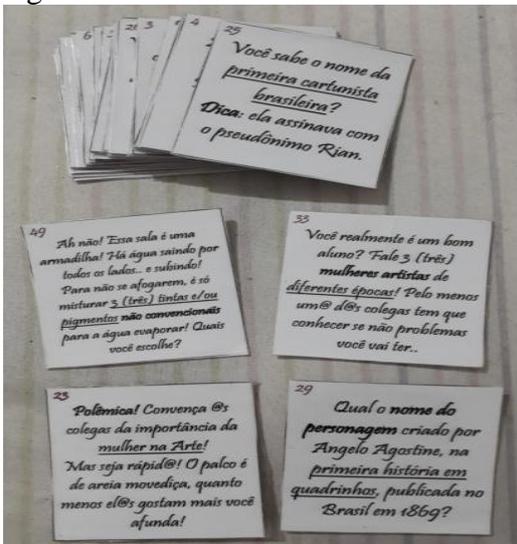
Fonte: arquivo pessoal

Figura 48 - Carta 14



Fonte: arquivo pessoal

Figura 49 - Cartas variadas



Fonte: arquivo pessoal

Figura 50 - Cartas para escrever



Fonte: arquivo pessoal

O professor pode adicionar outras questões pertinentes que quiser (Fig.50). E modificar e criar questões conforme sentir necessidade, e adaptá-lo para cada turma, retirando e adicionando cartas para melhor jogabilidade.

3.1 Processo de criação

A partir de trabalho de criação realizado na disciplina ‘Laboratório de Construção de Material Didático’, ministrada pela professora Andrea Hofstaetter, no final da minha graduação em Licenciatura em Artes Visuais na UFRGS, eu criei o Jogo “Narrativas Mágicas”.

Anteriormente chamado de “RPG Invertido”, resolvi mudar de nome após a aula experimental que é feita na cadeira. Pelo fato que percebi do jogo ser “único”. Não só um jogo de RPG, mas sim uma grande mistura, dele e de outros tipos de jogos de tabuleiro, ato que foi comentado também pelos colegas de aula.

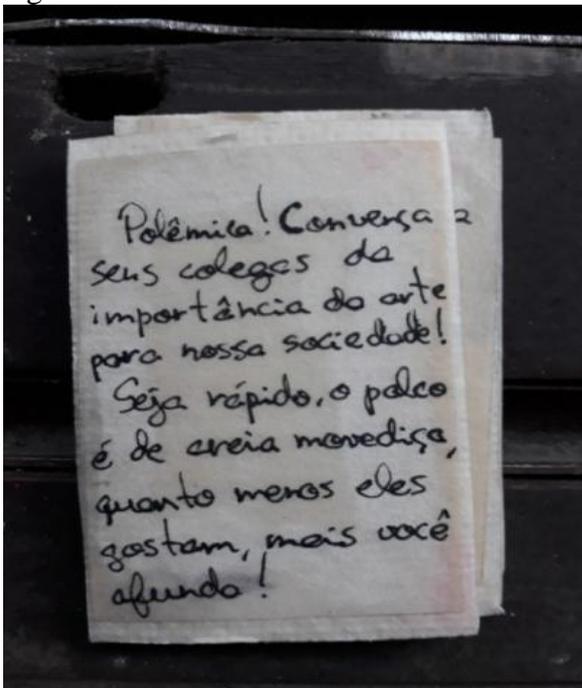
O interesse inicial foi a minha paixão por jogos. Sempre fui uma *gamer*², joguei muito Vídeo Game quando criança, e na minha adolescência também comecei a me apaixonar por jogos de tabuleiro. Nunca tive a chance de jogar RPG, mas sempre o achei fascinante.

Juntei este fato ao sempre lembrar que os professores que me marcaram na minha época de escola eram os que tentavam ensinar de um jeito diferente, seja de um modo lúdico ou com materiais diferenciados. Eu, que nunca gostei de rotina, sempre os tive como inspiração, principalmente quando decidi seguir esta linda e difícil carreira.

Com isso, e após ter descoberto mais professoras na faculdade que acreditavam no potencial da aula lúdica e do jogo no meio escolar, eu resolvi criar este jogo a partir de referências pessoais e não simplesmente alterar um jogo pronto para a temática de Artes.

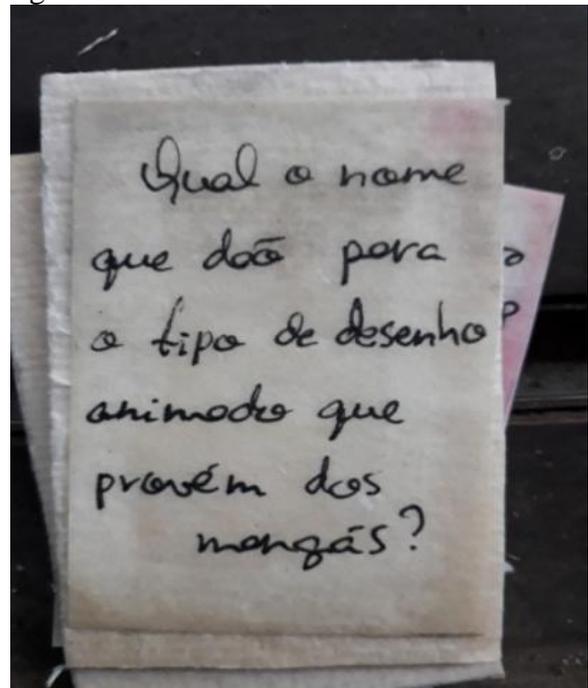
O protótipo inicial era todo feito a mão (Figs.51 e 52), e com materiais mais simples, como papel ofício (Fig.53) e reciclados (Fig.54). Porém, aconteceu um incidente onde moro que acabou danificando a maior parte do material do jogo.

Figura 51 - Cart



Fonte: arquivo pessoal

Figura 52 - Carta



Fonte: arquivo pessoal

² *Gamer* é o nome dado originalmente para jogadores de RPG, mas atualmente é principalmente usado para jogadores de Vídeo Game.

Figura 53 - Peças geométricas



Fonte: arquivo pessoal

Figura 54 - “Cabeças” de Mangá



Fonte: arquivo pessoal

Como decidi usá-lo como minha pesquisa, resolvi aproveitar e refazê-lo todo digitalmente (Fig.55), porém, sem “industrializá-lo”. Fazendo todas as outras coisas à mão, como montar, colar e plastificar (Fig.56) e continuar usando de alternativas baratas (Fig.57).

Figura 55 - Cartas variadas



Fonte: arquivo pessoal

Figura 56 - Caixa do jogo nova



Fonte: arquivo pessoal

Figura 57 - Jogo sendo montado



Fonte: arquivo pessoal

Figura 58 - Caixa do jogo antiga



Fonte: arquivo pessoal

No segundo protótipo que foi apresentado em minha pré-banca junto ao meu Projeto de Monografia, foi me orientado fazer algo mais “profissional” visto o potencial do jogo, e para isso, teria que mudar o visual da caixa (Fig.58), que estava realmente, muito rosa! Assim como as cores do *layout*³ (Fig.59) do jogo e o tamanho pequeno do tabuleiro, que era de uma folha A4 (Fig.60).

Figura 59 - Impressões para o jogo



Fonte: arquivo pessoal

Figura 60 - Peças principais do jogo



Fonte: arquivo pessoal

Refiz a caixa aproveitando para criar um logo com o nome do jogo (Fig.61). Refiz a gama de cores, trocando os tons de rosa, ao qual segundo minha banca, poderia ter resistência do jogar por partes dos meninos em sala de aula, por tons de magenta e azul (Fig.62), e mudei consideravelmente o tamanho do tabuleiro (Fig.63), para melhorar a jogabilidade e visualização de todos os alunos.

Figura 61 - Caixa com nome pronta



Fonte: arquivo pessoal

³ *Layout* é uma palavra em inglês e significa a forma total do Jogo, o projeto de seu desenho, estilo, gráfico, cores, modelo, etc.

Figura 62 - Montagem das cartas



Fonte: arquivo pessoal

Figura 63 - Comparação de tamanho



Fonte: arquivo pessoal

O *layout* do jogo teve como inspiração várias referências. O manual do professor, algumas regras, como por exemplo, o aluno pode ser “expulso” da “escola” e sair do jogo, e a história com que o jogo se inicia foram inspirados nos RPGs, a criação das casas teve inspiração na franquia de livros e filmes ‘Harry Potter’, e o modelo de tabuleiros e cartas foi inspirado na minha memória dos jogos de tabuleiro que já joguei.

As variadas formas de questões que aparecem nas cartas também tiveram como inspiração, e não como cópia, diferentes jogos já existentes (como mostrado no subcapítulo 1.2). As cartas que pedem desenhos me remetem ao jogo que amo, ‘Imagem e Ação’; as de perguntas atuais me lembram vários jogos, mas especialmente ao que mais jogo, chamado ‘Perfil’; e claro, as cartas que o aluno precisa da sorte do dado, vem do RPG.

3.2 Narrativas visuais e referências

Resolvi focar em quatro estilos de narrativas que, além de acreditar que estejam no cotidiano dos alunos, elas para mim foram as mais marcantes na minha trajetória de vida. São elas: Mangá, HQ (história em quadrinhos), Charge e Pop Art.

O Mangá é um estilo de história em quadrinhos proveniente do Japão - tem um estilo de desenho bem característico, com olhos grandes e traços finos e detalhados. São desenhos em preto e branco (Figs.64 e 65), onde só as Capas e Contracapas (Figs. 66 e 67) tem cor, são lidas “de trás para frente”, mesmo as versões traduzidas, no melhor estilo

oriental. Este tipo de narrativa veio ao meu interesse a partir do Anime (versão de animação do Mangá (Fig.68)).

Figura 64 - Sakura Card Captor



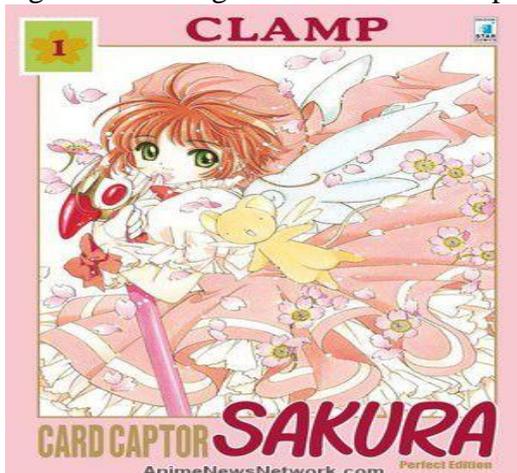
Fonte: arquivo pessoal

Figura 65 - Sakura Card Captor



Fonte: arquivo pessoal

Figura 66 - Mangá da Sakura Card Captor



Fonte: arquivo pessoal

Figura 67 - Mangá da Sailor Moon



Fonte: Amazon

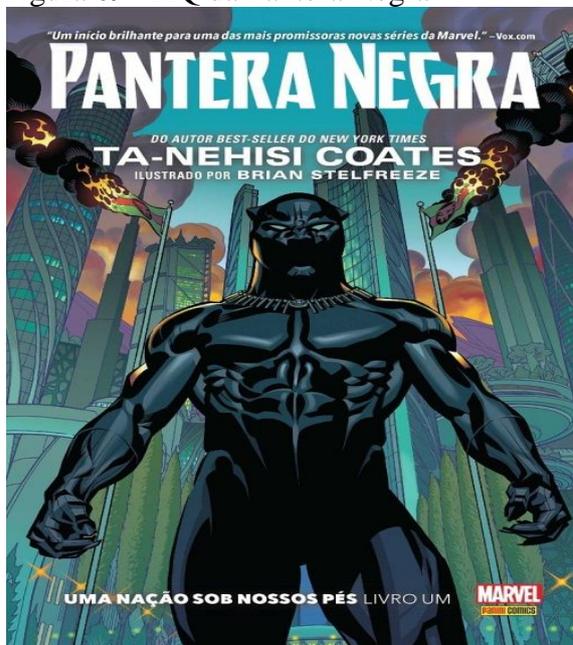
Figura 68 - Diferença entre o Mangá e o Anime da Sailor Moon



Fonte: The Artifice

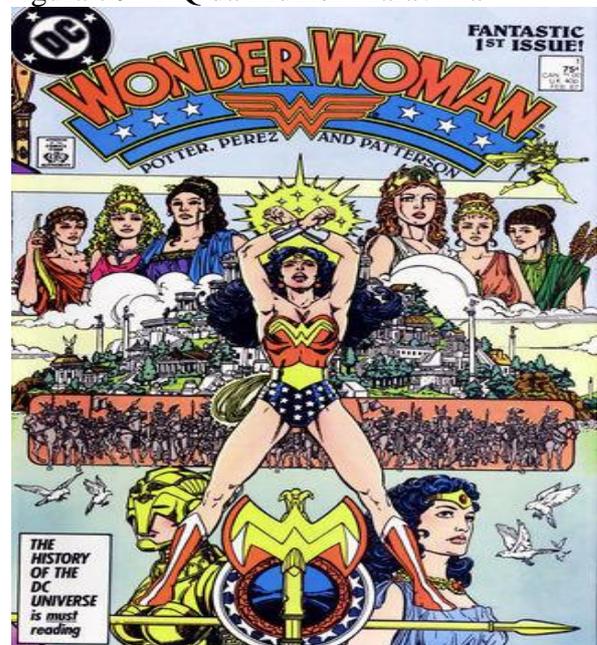
As HQs, ou história em quadrinhos, são os famosos Gibis, onde temos desenhos de cenários e personagens com falas que criam uma história contínua. É popularmente conhecido no mundo, famoso pelas onomatopéias. O estilo de desenho varia, podem ser “realistas” onde os personagens se assemelham com pessoas de verdade, como nos HQs conhecidos internacionalmente feitos pelas empresas Marvel (Fig.69) e DC Comics (Fig.70), ou estilizados como a Turma da Mônica (Fig.71) feito pelo Mauricio de Souza, super conhecido no Brasil, e foi com eles, na minha infância, que tomei gosto pela leitura e pelo desenho, porém não usarei como exemplo no jogo por causa do seu estilo de desenho único, que foi inspirado nos quadrinhos japoneses (Mangás).

Figura 69 - HQ da Pantera Negra



Fonte: Mercado Livre

Figura 70 - HQ da Mulher Maravilha



Fonte: Pinterest

Figura 71 - Turma da Mônica



Fonte: Mundo Livre FM

A Charge é um estilo de quadrinho, geralmente com poucos “quadros” e com estilo de traço super estilizado e muitas vezes cômico. Na sua maioria retrata questões polêmicas, e principalmente políticas da época, mas por vezes também entra em outros assuntos, como futebol, racismo, aborto, etc. Começou a ser publicado e popularizado em jornais, mas hoje um de seus maiores meios de difusão é a internet. Sempre li as Charges de jornal por gostar do estilo ácido de como retrata questões muitas vezes pesadas. A aqui escolhi a Laerte (Figs.72 e 73) e o Junião (Fig.74), dois grandes chargistas que representaram bem o estilo.

Figura 72 - Charge de Laerte



Fonte: Causa Operária

Figura 73 - Charge de Laerte



Fonte: Blog da Kikastro

Figura 74 - Charge de Junião



Fonte: Twitter

Também selecionei dois artistas contemporâneos, um deles da Pop Art, Andy Warhol (Figs.75 e 76), que é um artista que traz muita cor, e também flerta com o estilo dos quadrinhos. E outro que tem sua maior inspiração no estilo das Comic Cons (HQs em Inglês), o artista Roy Lichtenstein (Figs.77 e 78) que costuma pintar, muitas vezes utilizando retícula⁴, o que ele considera os maiores clichês, da forma mais fiel possível.

Estes artistas serão usados como referências diretas no jogo, e também nas aulas anteriores a ele, onde os alunos tentarão reproduzir cada estilo para obter conhecimento prévio como facilitador do jogar.

Figura 75 - Retrato de Andy Warhol



Fonte: Drago

Figura 76 - Tomato Soup de Andy Warhol



Fonte: Amazon

Figura 77 - Drowning Girl de Roy Lichtenstein



Fonte: Le Livre Scolaire

Figura 78 - Obra de Roy Lichtenstein



Fonte: Democart

⁴ Do Dicionário Google. 2. Artes Gráficas. Gravuras: em fotogravura, rede de pontos, interposta entre a objetiva e a chapa, que torna possível a reprodução dos meios tons pela decomposição da imagem em inúmeros e pequeníssimos pontos.

4 “NARRATIVAS MÁGICAS” em ação!

Meu planejamento para o estágio obrigatório foi feito a partir do projeto de ensino ‘Narrativas Mágicas’⁵, que por sua vez foi feito com base no jogo criado por mim de mesmo nome. A partir dele, criei as aulas anteriores e posteriores da qual o jogamos.

As aulas foram pensadas para abranger tanto o Ensino Médio como o Ensino Fundamental, já que foi aplicado tanto nas turmas do primeiro ano do E.M. como nas turmas de sexto e sétimo anos do E.F. do Colégio Estadual Elpídio Ferreira Paes, que fica no Bairro Cristal, zona sul de Porto Alegre - RS.

Comecei abordando os quatro estilos de narrativas, já aqui citados no capítulo anterior, para que todos os alunos pudessem conhecer, testar e assim se familiarizar com cada um deles.

Dei para eles os mesmos exemplos visuais aqui mostrados, impressos e plastificados, e também aproveitei o *wi fi* oferecido pela escola para que pudessem buscar referências de sua preferência. Eles tiveram a opção de copiar (sem passar por cima) ou de criar seu próprio desenho, mas sempre tentando buscar a maior proximidade com o estilo em questão.

Como por exemplo, eles podiam copiar a personagem Sakura (Fig.64 pág.38), ou criar um personagem que continha as características do Mangá, como olhos grandes, queixo pontudo, quase sem nariz, entre outros. E assim ocorreu com todos os estilos.

O jogo tem como base as Narrativas Visuais, por isso a importância dos alunos de terem um conhecimento prévio de cada estilo usado, para facilitar a jogabilidade durante a aula, e até mesmo evitar frustrações dos alunos ao jogar.

Mas ele não tem como foco das perguntas e atividades unicamente o tema Narrativas Visuais. Ele contém também, porém o jogo tem diversas questões que abrangem desde história da arte, passando por questões escolares, como *bullying* e dia a dia escolar, passando por temas de assuntos gerais como política, até a utilização de práticas artísticas variadas.

E tudo isso, com o grande diferencial do professor poder introduzir e mudar perguntas conforme a turma em que vai ser aplicado o jogo, assim aumentando ou diminuindo seu nível de dificuldade, e também com a possibilidade de ir adicionando temas vistos em aula, como Arte Grega, Arte Abstrata, e assim por diante, conforme sua necessidade.

⁵ Disponível no Apêndice desta monografia, pág. 66.

Então, após os alunos terem experimentado e conhecido todos os estilos, dei uma breve introdução sobre auto-retrato, onde usei exemplos que também estarão introduzidos no jogo, para que cada aluno tentasse reproduzir e reconhecer suas próprias características através de espelhos ou *selfies*.

A partir do auto-retrato, cada aluno teve que criar seu personagem usando as características do estilo de sua “casa”⁶, que foi previamente sorteado após a divisão da turma em quatro grupos (um para cada estilo).

Com a criação dos personagens por cada aluno, não só eu como professora propositora, vou estive altamente envolvida na criação do meu material, mas os alunos se sentiram “parte” do jogo e puderam mais facilmente “entrar” de fato na experiência do jogar.

Assim, criados os personagens, apliquei o jogo, que é a parte principal deste projeto, visto que o objeto deste trabalho é experimentar e aplicar um projeto lúdico, e como ele pode influenciar de forma positiva no desempenho escolar dos alunos.

E apesar das aulas anteriores ao jogo parecerem “comuns”, elas ajudaram os alunos a “imersão” no mundo do jogo por terem adquirido uma bagagem prévia que em sua maioria não possuíam antes, o que também ajudou na função do jogo como objeto propositivo, ampliando a visão de jogo dos alunos.

A aplicação do jogo ocorreu em dois períodos por turma, onde pude observar e participar da execução e a partir das aulas observei o quão funcional ou não ele foi, assim como tive o retorno dos alunos, que participaram do jogo usando cada um seu “personagem”, onde trabalharam em grupo para que sua “casa” saísse vencedora.

Então, posteriormente, cada grupo teria que relembrar os acontecimentos de seus personagens enquanto jogava, e a partir disso, iriam juntos criar e desenhar uma história, ainda conforme o estilo de suas “casas”.

Por exemplo, os que estavam na “casa” com o estilo `HQ`, iriam criar uma página de quadrinho com os traços característicos do mesmo, os da `Charge` iriam criar uma charge, e assim por diante.

Os trabalhos seriam expostos pela escola, mas antes seriam apresentados para a turma da forma mais criativa possível, podendo ser em forma de vídeo, bonecos de papel, teatro ou outra. Este seria o único “trabalho de casa” que eles teriam.

Como só consegui chegar até a parte do jogo (explicado no próximo subcapítulo), não teve uma sobra de tempo do estágio, onde eu gostaria de apresentar animações que foram

⁶ Explicação do termo presente nesta monografia na pág. 25.

derivadas dos estilos mostrados para eles em sala, como o Anime/Mangá, explicado no capítulo 2.2, pág. 37.

A minha avaliação foi por notas numéricas em cada trabalho feito, pedido feito pelas duas professoras, tanto a que trabalha com o E.F., como a que trabalha com o E.F., que me “emprestaram” tão gentilmente suas turmas.

Mas minha avaliação pessoal foi tentar ver o quanto eles conseguiram captar das características de cada estilo estudado. No auto-retrato e criação de personagem avaliei de que forma eles se representaram, e se eles conseguiram se “ver” em cada desenho.

Também avaliei o trabalho e interação em grupo, tanto na hora do jogo, como avaliaria na hora de criar, desenhar e apresentar suas histórias. Assim como avaliei o jogo em si, e se obtive uma boa jogabilidade, interesse dos alunos e se consegui, através dele, produzir algum tipo de conhecimento e debate.

É um planejamento aberto, onde se pode ter uma continuação com um leque grande de possibilidades, assim como o jogo, que pode ser aplicado várias vezes no ano, até como um tipo de avaliação, já que é possível introduzir perguntas diferentes conforme a necessidade.

4.1 Análise de resultados

Neste último subcapítulo, irei refletir sobre como se deram as minhas aulas experimentais do meu estágio obrigatório e também a utilização do meu jogo, que foi realizado no Colégio Estadual Elpídio Ferreira Paes, localizado no bairro Cristal, na zona sul de Porto Alegre-RS.

O Colégio possui todos os anos escolares, do Jardim I ao Terceiro ano do Ensino Médio, além da EJA. Por escolha das professoras de Arte da escola, e por disponibilidade dos meus horários, acabei ficando com uma turma do Sexto ano e outra turma do Sétimo ano do Ensino Fundamental, e duas turmas do Primeiro ano do Ensino Médio.

Como realizei tanto o Estágio II (Fundamental) e Estágio III (Médio) simultaneamente, assim o farei aqui, para melhor comparação e compreensão dos acontecimentos.

Começo agradecendo as professoras, Salete do E.M. e a Bernadete do E.F. que me receberam de braços abertos, e me deixaram livre para fazer meu planejamento e aulas, assim como todos os funcionários do Colégio, que desde a minha primeira visita me acolheram, sei como fui sortuda de conseguir um Colégio que respeita os estagiários.

Então, após conhecer as professoras e a Escola, que por fora é bem grande e arborizada (Fig.79), e por dentro muito espaçosa (Fig.80), conheci a sala de Artes do E.M. (Figs. 81-85), grande, com muitas mesas, é usado também como um tipo de Atelier da professora. Já o E.F. não possui mais sala de Artes, e tem as aulas nas salas regulares de cada turma (Fig.86).

Figura 79 - E. E. Elpídio Ferreira Paes



Fonte: arquivo pessoal

Figura 80 - E. E. Elpídio Ferreira Paes



Fonte: arquivo pessoal

Figura 81- Sala de Artes



Fonte: arquivo pessoal

Figura 82 - Sala de Artes



Fonte: arquivo pessoal

Figura 83 - Sala de Artes



Fonte: arquivo pessoal

Figura 84 - sala de artes do Ensino Médio



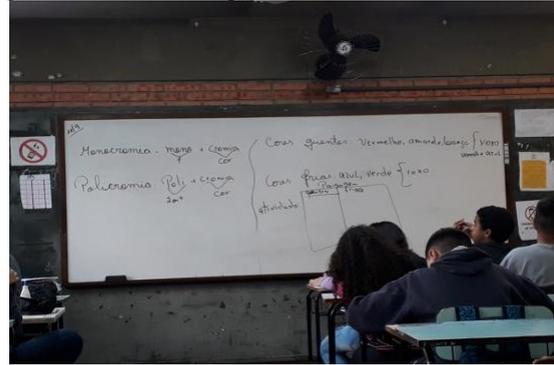
Fonte: arquivo pessoal

Figura 85 - sala de artes do Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 86 - Sala regular do Ensino Fundamental



Fonte: arquivo pessoal

Após as 10h de observações do Médio (Figs.87 e 88) e 10h do Fundamental (Figs.89 e 90), foi que eu criei meu Plano de Ensino (Apêndice I), e assim que tive a aprovação do professor Orientador Cristian da cadeira de Estágio II, pude começar minhas 20h horas de prática no Médio, e 20h no Fundamental.

Figura 87 - observação do Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 88 - observação do Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 89 - observação Ensino Fundamental



Fonte: arquivo pessoal

Figura 90 - observação Ensino Fundamental



Fonte: arquivo pessoal

Meu início foi relativamente fácil, pois as professoras já tinham me apresentado para as turmas, e segundo elas, eles já estão acostumados com estagiários, mas mesmo assim, tive que moldar meu planejamento.

Primeiro com a questão do tempo, pensei que conseguiria passar todos os quatro estilos em apenas quatro períodos, porém, tanto no Fundamental quanto no Médio, precisei de três, das cinco semanas que tinha para concluir minhas horas.

Cada turma tem dois períodos de Arte por semana, o Médio são períodos juntos no mesmo dia, e o Fundamental em dias separados, mas isso não impediu do Fundamental de se mostrar mais ágil na execução dos trabalhos.

Figura 91 - Referencias visuais da autora



Fonte: arquivo pessoal

Figura 92 - Referencias visuais da autora



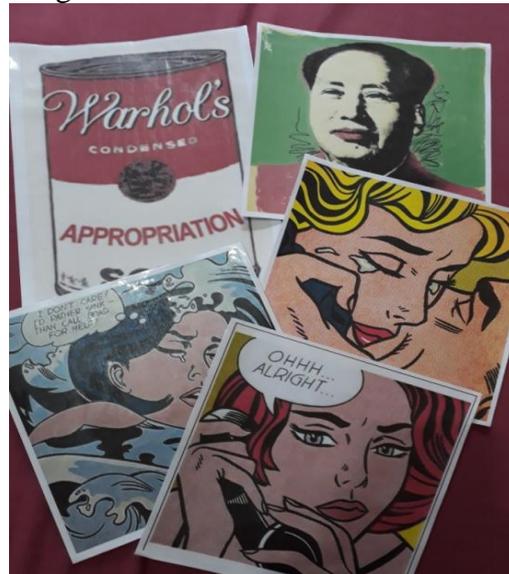
Fonte: arquivo pessoal

Figura 93 - Referencias visuais da autora



Fonte: arquivo pessoal

Figura 94 - Referencias visuais da autora



Fonte: arquivo pessoal

Na primeira semana, comecei abordando os quatro estilos visuais, com exemplos através de imagens selecionadas com base nas minhas referências visuais (Figs.91-94), que foram selecionadas e combinadas para, segundo Miriam Martins:

“Ampliar o olhar, mais profundo e inquieto, para além do simples reconhecimento de autorias, a curadoria educativa pode despertar a fruição, não somente centrada na imagem, mas em uma experiência, um caminho que leve a pensar a vida, a linguagem da arte, provocando leitores de signos.” (MARTINS, 2005, p. 125).

Assim, em um dia abordei o estilo Mangá (Figs.95-100) para as turmas do Fundamental, foi impressionante que eles se viraram pra arrumar um jeito de vários poderem ver a mesma imagem, e isso aconteceu em várias aulas (Figs.101 e 102), já que eles, diferentes do Médio, não têm o mesmo acesso a celulares dentro da escola.

Figura 95 - Referencias estilo Mangá



Fonte: arquivo pessoal

Figura 96 - Referencias estilo Mangá



Fonte: arquivo pessoal

Figura 97 - Trabalhos Mangá 6º ano E.F.



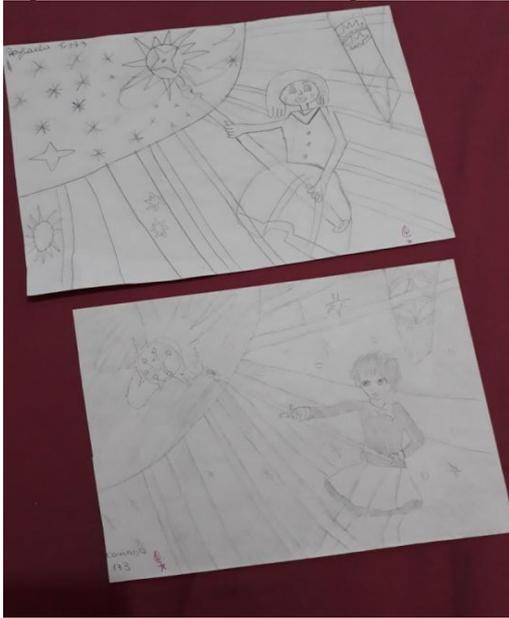
Fonte: arquivo pessoal

Figura 98 - Trabalhos Mangá 7º ano E.F.



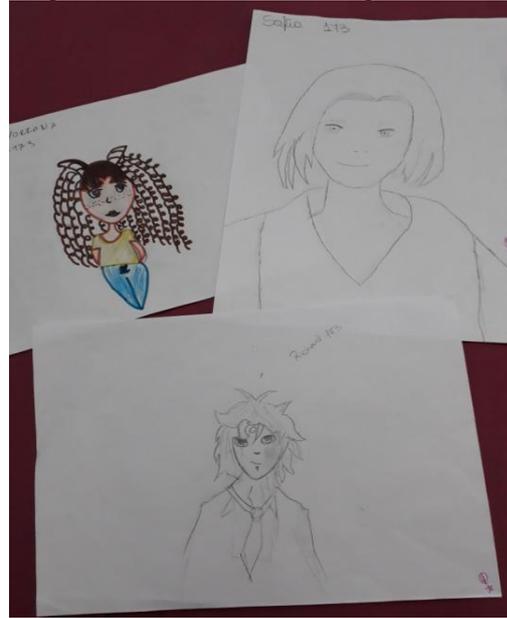
Fonte: arquivo pessoal

Figura 99 - Trabalhos Mangá 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 100 - Trabalho Mangá 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 101 - Mangá no Ens. Fundamental



Fonte: arquivo pessoal

Figura 102 - Mangá no Ens. Fundamental



Fonte: arquivo pessoal

No dia seguinte já pude abordar a Charge, foi o único estilo que pedi para eles criarem e não copiarem, para poder usar mais do tempo, já que eles fazem os trabalhos muito rápido, vários conseguiram entender e reproduzir o que era uma Charge (Figs.103-105), mas a maioria não muito (Fig.106 e 107).

E por falta de disponibilidades de material, os que não tinham caderno de desenho, tiveram que desenhar em folha de linha, foi a única aula que isso aconteceu, já que graças a doação de folhas de rascunho de amigos, não tive mais esse problema.

Figura 103 - Trabalhos Charge



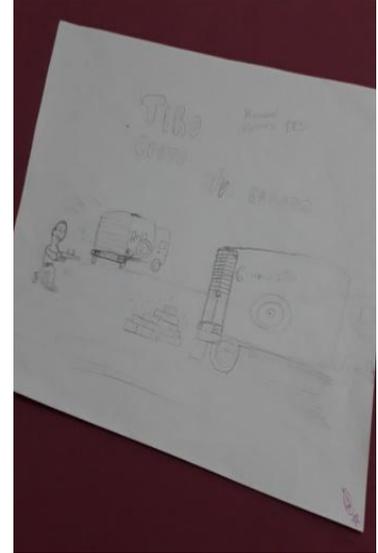
Fonte: arquivo pessoal

Figura 104 - Charge



Fonte: arquivo pessoal

Figura 105 - Charge



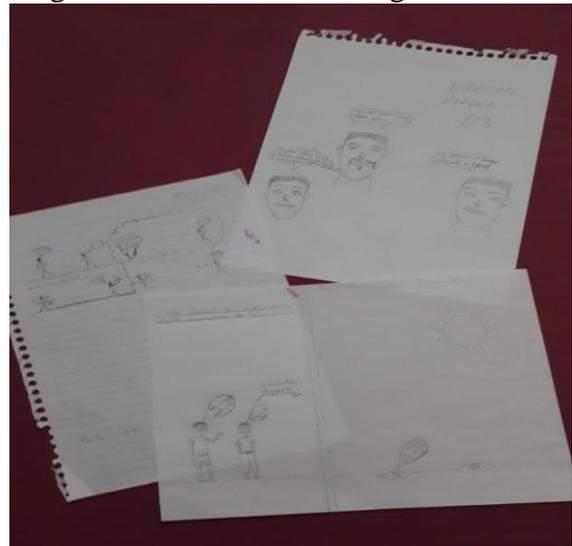
Fonte: arquivo pessoal

Figura 106 - Trabalhos Charge 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 107 - Trabalhos Charge 7º ano E.F.

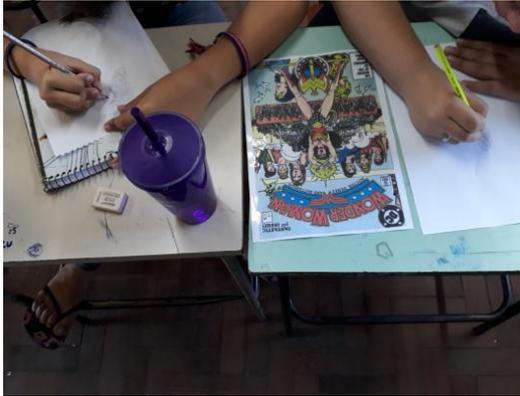


Fonte: arquivo pessoal

Eles aceitaram muito bem a minha proposta, principalmente no Sexto ano. O Sétimo ano é que foi meu desafio, turma grande e agitada, tive que retirar uma aluna já na segunda aula por brigar com palavras de baixo calão, mas tirando isso, todos os outros alunos fizeram os desenhos pedidos.

Já na segunda semana, tanto o Sexto como o Sétimo ano precisaram das duas aulas para finalizar o estilo do HQ (Figs.108-111), mas eu achei que isso se deveu pelo fato de ser o estilo mais próximo deles, então me pareceu que eles queriam “caprichar” mais em seus desenhos.

Figura 108 - Estilo HQ



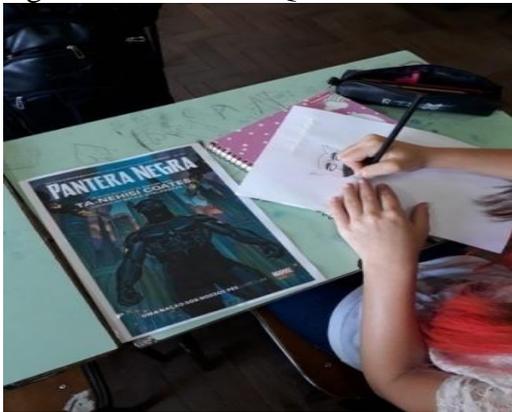
Fonte: arquivo pessoal

Figura 109 - Estilo HQ



Fonte: arquivo pessoal

Figura 110 - Estilo HQ



Fonte: arquivo pessoal

Figura 111 - Estilo HQ



Fonte: arquivo pessoal

Na Sétima série, tive que retirar outro aluno da sala, por coincidência ou não, amigo da aluna anterior, também pelos mesmos motivos, porém o restante da turma, como eu disse, em sua maioria pareceu empolgado em desenhar um personagem que gostam.

Tanto que uma aluna se disponibilizou de tirar cópias de um desenho da Mulher-Maravilha para distribuir para os colegas (Figs.112-115).

Figura 112 - Desenhos 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 113 - Desenho s 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 114 - Desenhos 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 115 - Desenhos 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

No Ensino Médio, o ritmo das duas primeiras semanas foi mais devagar que o Fundamental, mas não menos produtivo. Diferente do Fundamental, onde era um estilo por aula, eu comecei explicando, e passei o primeiro estilo, conforme algum aluno ia terminando, eu ia passando o segundo estilo individualmente, e assim por diante (Figs. 116-121).

Figura 116 - Desenhos Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 117 - Desenhos Ensino Médio



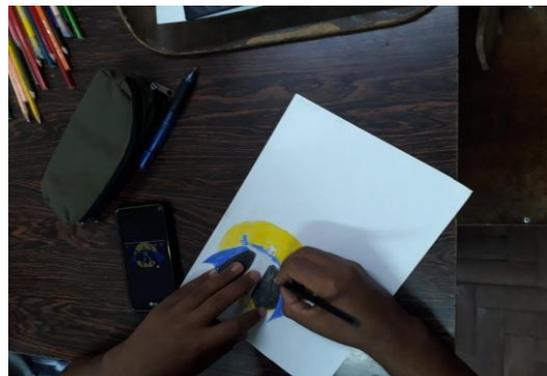
Fonte: arquivo pessoal

Figura 118 - Desenhos Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 119 - Desenhos Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 120 - Desenhos Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

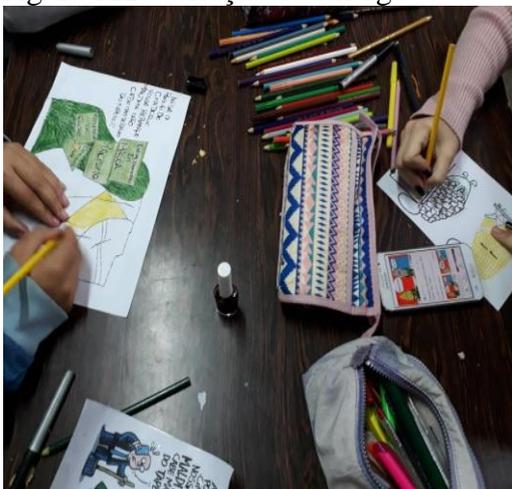
Figura 121 - Desenhos Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

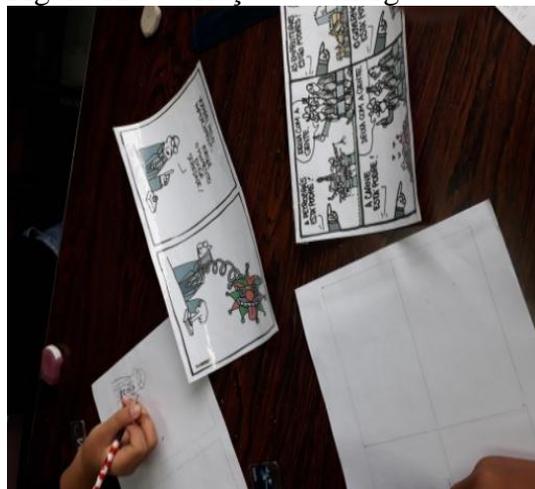
Com eles, eles podiam tanto tentar copiar os desenhos disponíveis (sempre no “olho”, sem passar por cima), ou pegar referências da internet, já que 98% tinham celulares, e na Charge foi igual (Figs.122 e 123), não exigi que eles criassem, pelo ritmo deles ser mais lento, e isso poder atrasar ainda mais o projeto.

Figura 122 - Criação de Charge



Fonte: arquivo pessoal

Figura 123 - Criação de Charge



Fonte: arquivo pessoal

Na terceira semana, o Médio continuou no mesmo esquema, até todos terem os quatro estilos, Mangá, Charge, HQ e Pop Art (Figs.124). E tive um dos comentários que me marcou “Sora, eu nunca desenei tanto na aula de Artes”, o que mostra como eles aceitaram bem a minha proposta.

Figura 124 - Criação de Estilos E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 125 - Criação de Estilos E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 126 - Criação de Estilos E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 127 - Criação de Estilos E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Já no Fundamental foi a semana da Pop Art (Figs.128 e 129) e dos alunos atrasados fazerem os desenhos dos estilos que faltavam, e “ameaçar” eles dizendo que quem não tivesse todos os estilos de desenho, não poderia jogar. Pelo menos não tive que tirar mais nenhum aluno da sala.

Figura 128 - Criação de Estilo pop Art



Fonte: arquivo pessoal

Figura 129 - Criação de Estilo pop Art



Fonte: arquivo pessoal

Além da questão do tempo, aprendi que não se pode se apegar ao quadro, na minha primeira aula, que foi com o Médio, coloquei várias informações no quadro (Fig.130), mas acabei desistindo dele e falando tudo que queria sem utilizá-lo, ainda mais que em um momento, tive que dar aula para os dois Primeiros anos simultaneamente.

Figura 130 - informações no quadro



Fonte: arquivo pessoal

Figura 131 - informações no quadro

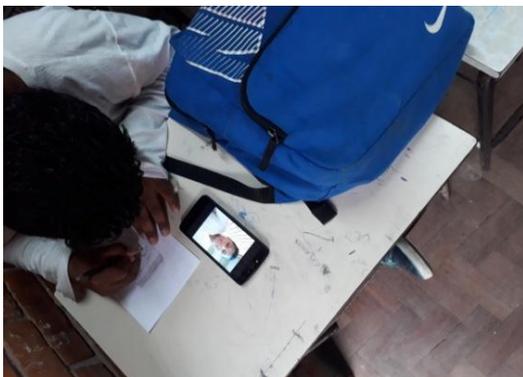


Fonte: arquivo pessoal

Nas outras turmas, não cometi o mesmo “erro”, só utilizei o quadro quando eles tinham alguma dúvida em relação aos desenhos (Fig.131) “como desenho o nariz?”, “como faço o cabelo?”, entre outras dúvidas.

Na quarta semana, foi a vez da criação dos personagens. No Fundamental, na primeira aula, dei para eles folhas divididas ao meio, para que em um lado eles fizessem um auto-retrato, que podia ser através de uma *selfie*⁷ (Figs.132 e 133) ou de pequenos espelhos (Figs.134 e 135), que consegui através de amigos e colegas e distribui pela turma.

Figura 132 - auto-retrato através de *selfie*



Fonte: arquivo pessoal

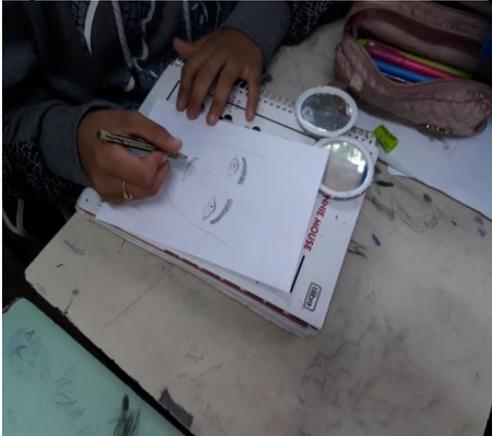
Figura 133 - auto-retrato através de *selfie*



Fonte: arquivo pessoal

⁷ Palavra em inglês que se refere a fotos tiradas de si mesmo através da câmera do celular.

Figura 134 - auto-retrato através de espelho Figura 135 - auto-retrato através de espelho



Fonte: arquivo pessoal



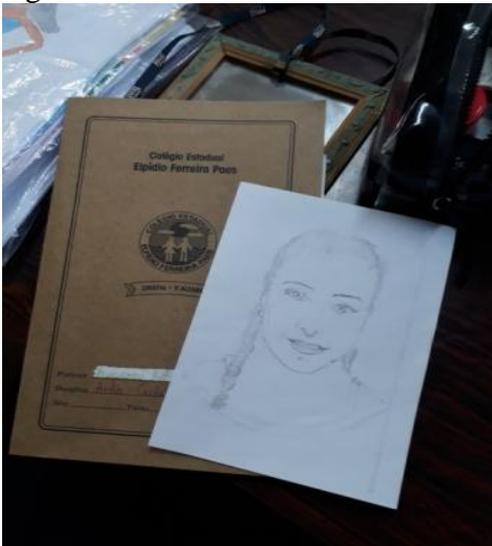
Fonte: arquivo pessoal

Antes da aula, eu mesma fiz meu auto-retrato (Fig.136) para mostrar de exemplo, e para que eles se sentissem mais confortáveis, mostrando que não era nenhum “bicho de sete cabeças”.

No Sexto ano, em sua maioria fizeram o auto-retrato sem problemas, no Sétimo ano eu não tive essa sorte, mas como eu já tinha o costume de ficar rondando e andando pela sala, consegui que a maioria dos alunos finalizasse os desenhos.

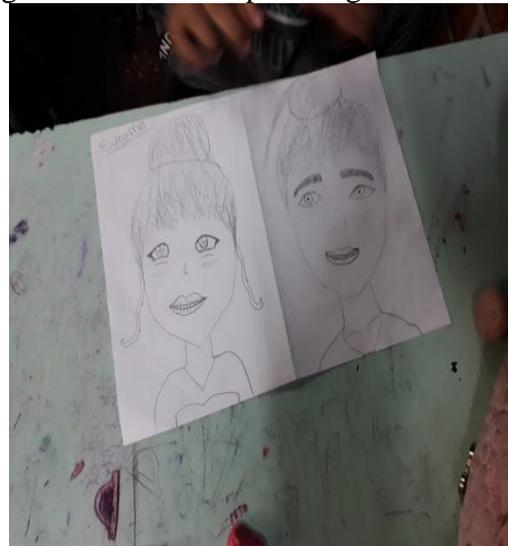
Afinal, como diz Rosa Iavelberg “o papel do professor é o de garantir oportunidades constantes para tais exercícios e apoiar o aluno em seus afazeres, levando-os à autonomia progressiva na execução de tarefas” (IAVELBERG, 2003, p.28).

Figura 136 - auto-retrato da autora



Fonte: arquivo pessoal

Figura 137 - criando personagem



Fonte: arquivo pessoal

Figura 138 - criando personagem



Fonte: arquivo pessoal

Figura 139 - criando personagem

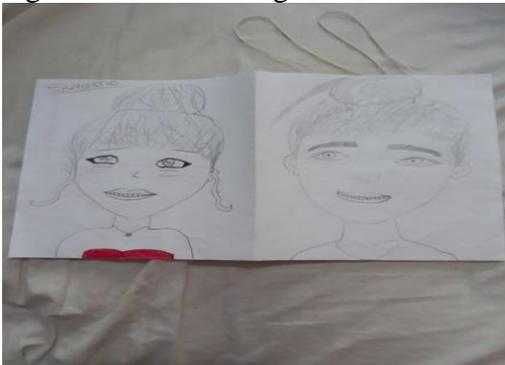


Fonte: arquivo pessoal

Na segunda aula, a partir do auto-retrato, eles tinham que criar um personagem conforme sua “casa” (Figs.137-139), que foi escolhida no Sexto ano no início da aula, e no Sétimo na aula anterior, pra já dar uma organizada na turma, e fazer com que eles entendessem que aquilo já fazia parte do jogo.

O sétimo ano, por ser a maior e mais agitada turma, na maioria das vezes eu me esquecia de tirar foto em sala do desenvolvimento dos trabalhos, mas nada que atrapalhasse muito o meu registro.

Figura 140 – Personagem 6º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 141 - Personagens 6º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 142 - Personagens 6º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 143 - Personagens 6º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

O Sexto ano me surpreendeu nessa parte. Eles entenderam bem como usar as referências dos estilos vistos para a criação dos personagens (Figs.140-143), o mesmo não posso dizer do Sétimo ano, onde em sua maioria, os que fizeram foram os alunos meninos (Figs.144-147).

Figura 144 - Personagens 7º ano E.F.



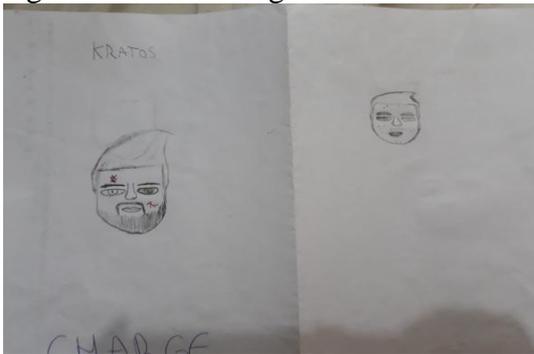
Fonte: arquivo pessoal

Figura 145 - Personagens 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 146 - Personagens 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 147 - Personagens 7º ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Já nos Primeiros anos do Ensino Médio, a quarta semana foi uma das melhores, eles compreenderam muito bem as referências dos estilos mostrados para a criação dos personagens, e criaram personagens ótimos (Figs.148-155)! O que me deixou muito orgulhosa.

Figura 148 - Personagens Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 149 - Personagens Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 150 - Personagens Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 151 - Personagens Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 152 - Personagens Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 153 - Personagens Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 154 - Personagens Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 155 - Personagens Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Com eles, eu dividi os grupos no começo da aula, eles fizeram o auto-retrato, na sua maioria com o uso de *selfies* e logo após o personagem (Figs.156-159), só duas alunas, da mesma turma, que entregaram os trabalhos sem fazer o personagem.

Figura 156 - criando personagem E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 157 - criando personagem E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 158 - criando personagem E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 159 - criando personagem E.M.



Fonte: arquivo pessoal

Neste dia também ouvi um dialogo que me marcou muito, um aluno olha as horas, vê que falta pouco para a aula acabar e me pergunta:

-Sora, porque a aula de Artes passa tão rápido?

Antes que eu pudesse responder, outro aluno fala:

-Porque a gente se diverte!

Daí eles riem e concordam entre si, e eu vou para outro grupo de alunos, foi um dos momentos mais felizes do meu estágio, ouvir isso de uma forma tão espontânea é gratificante quando teu projeto é construído numa perspectiva lúdica.

Com isso, estava com todo o gás para a principal semana de estágio, a da aplicação do meu jogo ‘Narrativas Mágicas’.

Com os personagens criados pelos alunos, criei os crachás, e também alguns alternativos como “a sumida”, “o turista” entre outros, para os alunos que não tinham feito, e para alguns do E.F. adicionei nomes engraçadinhos nos que não tinham sido finalizados, como “a sem rosto”, “o fantasma”, entre outros.

Foi um risco que corri, pois os alunos podiam não aceitar muito bem, mas eles gostaram e acharam muito engraçado, principalmente no Sexto ano e nos Primeiros anos, onde faltava muito aluno nas aulas.

Com o jogo pronto (Fig.160), e com muita expectativa, o apliquei. No primeiro dia comecei no Sexto ano, separei as mesas, sentamos no chão, e o jogo começou, fiquei um pouco apreensiva, pois eles não pareceram entender muito bem como funcionava, e jogar no chão não ficou muito confortável.

Figura 160 - Jogo pronto



Fonte: arquivo pessoal

Então, no Sétimo ano juntei a mesa do professor com mais duas classes, e dispus quatro cadeiras, o aluno da vez de cada grupo que sentaria na cadeira para jogar.

Funcionou e eles entenderam o jogo bem rápido, mas por causa do nervosismo, acabei soltando eles para o recreio mais cedo do que era para ser, mesmo com outra frase que me marcou **“sora, deixa a gente jogar só mais uma rodada!”**

No outro dia com o Sexto ano, já coloquei eles na mesa para jogar, e não sei se porque eles estavam mais a vontade nas cadeiras, mas eles conseguiram entender o jogo, e até um grupo saiu vencedor (Fig.161)! Os alunos relataram que gostaram, e eles conseguiram fazer os desafios do jogo bem.

Figura 161 - Jogando com o sexto ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

No Sétimo ano, me senti um pouco frustrada, pois metade da sala não quis jogar, em sua maioria as gurias (apenas três alunas participaram), e eu não consegui que eles fizessem uma atividade extra enquanto aplicava o jogo.

Como antes eles só faziam as atividades mais porque eu passava rondando a sala e incentivando eles, e não teria como fazer isso administrando o jogo, isso era de se esperar, mas fiquei decepcionada por não conseguir fazer a turma toda entrar no jogo.

Apesar disso, os que jogaram conseguiram compreender o jogo e fazer todos os desafios conforme o esperado (Fig.162), eles também relataram que gostaram e mais uma vez queriam continuar jogando “até a gente vencer sora!”.

Figura 162 - Jogando com o sétimo ano E.F.



Fonte: arquivo pessoal

Como nenhum grupo venceu o jogo, dei os adesivos do “Godê de Ouro” que seriam apenas para um grupo (como fiz no Sexto ano), para todos que jogaram, como uma lembrança das minhas aulas e por agradecimento de terem participado, o que rendeu outro ótimo dialogo.

Enquanto eu organizava as coisas do jogo, esperando o sinal bater para a próxima aula, uma aluna das que jogou se senta do lado de sua dupla que não jogou (todo o Fundamental senta em fileiras duplas), coloca o adesivo na capa do seu caderno e pergunta:

- Tu ganhou adesivo?
- Não..
- Eu sei, tu não jogou né..

O interessante aqui foi o valor dado ao adesivo, colado na capa de seu caderno, e como ela se sentiu “superior” por ter participado de fato da aula. Outros alunos colaram o adesivo na roupa, em alguma página do caderno, entre outros.

Já no E.M. foi super tranquilo no desenvolvimento do jogo, alguns alunos ficaram um pouco envergonhados de ter que jogar, mas isso foi logo superado. Em uma turma, somente um aluno não quis jogar, ficou apenas observando, e na outra turma, três alunas.

Mas essas “faltas” não prejudicaram o andamento do jogo, que fluiu muito bem e mostrou que os Primeiros anos são muito competitivos (Figs.163 e 164)!

Se empenharam bastante nos desafios, a maioria trabalhou bem em grupo, porém em nenhuma das turmas houve ganhador, também não senti a necessidade de distribuir os adesivos do “Godê de Ouro” no E.M.

Figura 163 - Jogando com o Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 164 - Jogando com o Ensino Médio



Fonte: arquivo pessoal

Uma das turmas dei por encerrada o estágio, e a outra, eu teria mais uma aula onde faria com cada grupo a criação de uma história conforme sua “casa”, e a partir dos personagens que eles criaram. Os do Mangá fariam um Mangá, os da Charge fariam uma Charge, e assim por diante. Assim como uma avaliação das minhas aulas e do jogo que eu passaria para as duas turmas.

Porém, em virtude da greve dos professores do Estado, que são contra o pacote de medidas do Governador Eduardo Leite, que acaba com o plano de carreira da categoria e que tem como intenção o desmonte da Educação Pública do Estado do Rio Grande do Sul, eu não pude concluir como gostaria.

Mas toda a experiência dentro da escola foi válida, tanto as observações, como a prática, o contato direto e solo com os alunos, com os outros professores, com a rotina escolar, e até com a Greve. Tudo nos prepara para os desafios que iremos enfrentar ao seguir essa bela e difícil profissão que é ser professor.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar do tempo que precisa ser gasto para a dedicação na criação de um jogo para uso como objeto propositivo, tanto na parte de pesquisa de referenciais criativos, como na parte de construção, é possível concluir que é um esforço válido.

É preciso ter em mente que a aplicação de um projeto lúdico pode ser desafiadora, e ao mesmo tempo gratificante, como poderia ser em qualquer aula, mas com certeza mais divertida.

A nossa capacidade de aprender, como pudemos ver, é influenciada positivamente quando se está em um ambiente lúdico, e o jogo é um grande auxiliar. Além de outros fatores importantes, como construir materiais tendo em vista temas atuais e/ou próximos aos alunos, que servem como gatilho para aproximar o aluno da atividade.

Mas também vemos que isso não significa total efetividade. Em turmas demasiado grandes e agitadas, principalmente no E.F., jogos de tabuleiro podem não ser a melhor forma de trabalhar.

Porém, isso não quer dizer que não é uma forma válida. Procurar outras formas de jogos, brincadeiras ou de aplicação é possível quando se conhece bem a turma que se irá trabalhar e seu contexto de vida, tanto de fora quanto escolar.

Aqui podemos ver que com incentivo do professor propositivo e um projeto que tem uma continuação que faça “sentido” para os alunos, eles aceitam e produzem como não fariam em outro contexto.

Encerro esperando que os alunos com quem trabalhei se lembrem de alguma forma do nosso tempo juntos, assim como eu me lembro de professores que saíram da área de “conforto” dentro do Ensino Regular e que me mostraram que aula para aprender não precisa ser “séria”, mas muito pelo contrário.

E que com os relatos e pesquisas aqui abordados, outros professores, principalmente no campo das Artes Visuais se sintam incentivados a serem propositivos e criadores de seus próprios materiais didáticos.

REFERÊNCIAS

- AIZENCANG, NOEMI. **Julgar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares.** Buenos Aires: Manantial, 2005.
- BRUNER, Jerome. **Nature and uses of immaturity.** In: Bruner, Jolliy, Alissom, Sylva, Kathy. Play: it's role in development and evolution. New York: Peguin Books, 1976.
- CABRAL, António. **O jogo no ensino.** Lisboa: editoria Noticias, 2001.
- CAILLOIS, Roger. **O mito e o homem.** Lisboa: Edições 70, 1986.
- CARO, H; BOTTARI, M.; GOMES, F. C. (Orgs), **Dicionário escolas Portugues-latino.** Porto Alegre: Editora Globo, 1955
- FORTUNA, Tânia Ramos. **A formação lúdica docente e a universidade: contribuições da Ludobiografia e da Hermenêutica Filosófica.** Porto Alegre: Faculdade de Educação/UFRGS, Tese (doutorado), 2011.
- GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa.** Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- GIACOMONI, Marcello Paniz. Construindo jogos para o ensino de história. In: IACOMONI, M. P. & PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de História.** 1º ed. Porto Alegre: Evangraf, 2013.
- HOFSTAETTER, Andrea. **Possibilidades e experiências de criação de material didático para o ensino de artes visuais.** Artigo apresentado no 24º Encontro da ANPAP, Comitê de Ed. Em Artes Visuais, UFRGS- Santa Maria, Set. 2015.
- IABELBERG, Rosa. Currículo de artes visuais: relações entre objetos, conteúdos, orientações didáticas e avaliação. In: **Para Gostar de Aprender Arte: Sala de Aula de Formação de Professores.** Porto Alegre: ArtMed, 2003.
- LOYOLA, Geraldo. **Abordagens sobre o material didático no ensino de arte.** Belo Horizonte/MG: EBA, UFMG, 2010.
- MARTINS, Miriam Celeste. Objetos propositores: a mediação provocada. In: **Mediação: provocações estéticas.** 1º ed. v.1, n.1. São Paulo: Instituto de Artes/UNESP, 2005.
- PAGANOTTI, Ivan. **Vygotsky e o conceito de zona de desenvolvimento proximal.** São Paulo: Nova Escola, 2011. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1972/vygotsky-e-o-conceito-de-zona-de-desenvolvimento-proximal>. Acesso em: 03/11/2019.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PONTALLIS, Gian B. **O amor dos começos.** Rio de Janeiro: Globo, 1988.
- STEINER, George. **Gramáticas da Criação.** São Paulo: Globo, 2003.

APÊNDICE I - Projeto de ensino “Narrativas Mágicas no ensino das Artes Visuais”

Contexto

As turmas de Ensino Médio e Fundamental se diferem muito entre si. As turmas do Fundamental têm as aulas na sala “regular”, e tem como avaliação um caderno de Artes. Já os do Médio têm uma sala de Artes, e tem como avaliação um portfólio e um diário.

O sexto ano é a menor turma e a que dispõe de menos material. O sétimo ano é a maior turma, e apesar de serem agitados, são os que mais produzem. Os primeiros anos do Ensino Médio são turmas medianas, tanto na quantidade de alunos, quanto na produção.

Temática Principal

A base de todo o trabalho a ser desenvolvido será sobre Narrativas Visuais, temas esses que contextualizarão o Jogo “Narrativas Mágicas” que foi desenvolvido para o meu Projeto de Conclusão de Curso, e que também será utilizado em sala de aula, para assim criar uma aula lúdica e observar como isso pode interferir e melhorar a aprendizagem e interação social dos alunos.

Objetivos

O objetivo geral da minha pesquisa dentro do estágio é observar e refletir como o jogo e uma aula lúdica podem influenciar positivamente na prática do ensino de Artes Visuais.

A partir disso, o jogo além de criar questões e trazer desafios, trará a temática de Narrativas Visuais. Dentro disso, os objetivos no campo de ensino são trabalhar a auto-imagem dos alunos, o trabalho coletivo e a criação de histórias.

Justificativas

Por acreditar no potencial de uma boa aula lúdica, tanto pela minha experiência pessoal como pela minha pesquisa que focarei neste tema, pois acredito que os estilos de Narrativas Visuais que trago aqui são próximos e presentes no cotidiano dos alunos de faixa

etária escolar, além de mostrar pra ele que desenhar não é “uma coisa só”, que existe uma gama enorme de possibilidades criativas.

Metodologia (planilha de aulas)

1º Aula E.M. / 1º e 2º Aulas E.F. – Introdução ao tema Narrativas Visuais

Conteúdo: Estilos de Narrativas Visuais

Objetivo: Diferenciar cada estilo de Narrativa utilizando a prática do desenho.

Metodologia: Explicar os diferentes tipos de Narrativas utilizadas no Jogo “Narrativas Mágicas”, entre elas: Mangás, HQs, Charges e alguns artistas Contemporâneos. Pedindo, após cada exemplo, que eles criem um personagem ou cenário conforme o tipo. Com isso, espero que eles conheçam cada uma delas, saibam suas diferenças, e estejam mais familiarizados com cada tipo de traço.

Avaliação: De que como eles diferenciaram cada estilo de Narrativa? Qual traço de cada Narrativa foi mais marcante para eles?

2º Aula E.M. / 3º e 4º Aulas E.F. – Criação de personagens

Tema: Autoretrato

Objetivo: Se familiarizar e reconhecer seus próprios traços e características físicas. Auto-aceitação.

Metodologia: Nesta(s) aula(s) os alunos criarão seus personagens para usar no Jogo. Primeiro, darei uma leve introdução sobre autorretrato e, após, a partir de “selfies”, eles criarão individualmente o seu próprio autorretrato para se familiarizarem com sua própria imagem. Em seguida, a turma será dividida em 4 (quatro) grupos, onde cada grupo escolherá uma “casa” (estilo de narrativa). A partir daí cada aluno terá que criar um personagem com base no seu autorretrato e com as características da “casa” (narrativa) escolhida por seu grupo.

Avaliação: Como eles se sentiram ao se representarem nos auto-retratos? E criando seus personagens? Conseguiram se reconhecer em seus desenhos? Se auto-afirmar em seus personagens?

3º Aula E.M. / 5º e 6º Aulas E.F. – Jogo “Narrativas Mágicas”

Tema: Aplicação do jogo “Narrativas Mágicas”.

Objetivo: Aplicar o jogo criado para p TCC e perceber como se desenvolve com os alunos.

Metodologia: Aqui aplicarei o jogo que criei, já tendo todos os alunos familiarizados com as Narrativas Visuais e tendo seus respectivos personagens e grupos. O jogo não abordará somente a temática das narrativas, mas também assuntos gerais de artes, assim como conteúdos recentes (que peguei das observações), e assuntos do cotidiano escolar, ou também gerais e políticos, sendo modificado o grupo de questões conforme a turma.

Avaliação: Como se desenvolveu o jogo? Qual foi o nível de interação dos alunos? O quanto eles ficaram envolvidos? O que eles puderem aprender e desenvolver com ele?

4º Aula E.M. / 7º e 8º Aulas E.F. – Criação de Histórias

Tema: Desenvolvimento de Narrativas Visuais

Objetivo: Criar uma Narrativa a partir do estilo de cada grupo, trabalhar coletivamente.

Metodologia: Os alunos, em seus respectivos grupos, terão que criar histórias com base nos acontecimentos que tiveram no jogo, e em seus personagens. E, a partir do estilo de narrativa de suas “casas”, ilustrá-las. Tentarei com que façam um desenho em grupo, porém, se não funcionar nas turmas maiores, terão que criar histórias individuais.

Avaliação: Como eles trabalharam no coletivo? Quais as metodologias que cada grupo usou para desenvolver seu trabalho? Quais as memórias e aprendizagens que retiraram do jogo?

5º Aula E.M. / 9º e 10º Aulas E.F. – Contação de Histórias Dramática e Exposição

Tema: Contação de Histórias e Auto-avaliação

Objetivo: Trabalhar numa maneira diferenciada de contar a história que criaram, desenvolver a crítica coletiva e individual.

Metodologia: Nesta aula, cada grupo deverá contar a história que criaram da forma mais inventiva possível, e depois iremos expor os trabalhos para a escola. Tentarei fazer uma avaliação coletiva, onde os outros grupos irão dar sua opinião sobre as outras histórias vistas, além de uma avaliação das aulas e auto-avaliação escritas para serem entregues.

Avaliação: Quais as formas de apresentação utilizadas? Como eles se auto-avaliaram e avaliaram as aulas?

Observação: Meu principal objetivo é chegar até a parte do jogo, sem querer apressar o tempo de cada aluno, mas também sem “soltar” demais. Porém, se tudo der certo, e ainda houver sobra de tempo, e se houver possibilidade de uso da sala de vídeo, mostrarei diferentes formas de desenho, como animes, desenhos antigos, novos, estrangeiros e nacionais, para eles perceberem a diferença de traços e estilos.

Avaliação

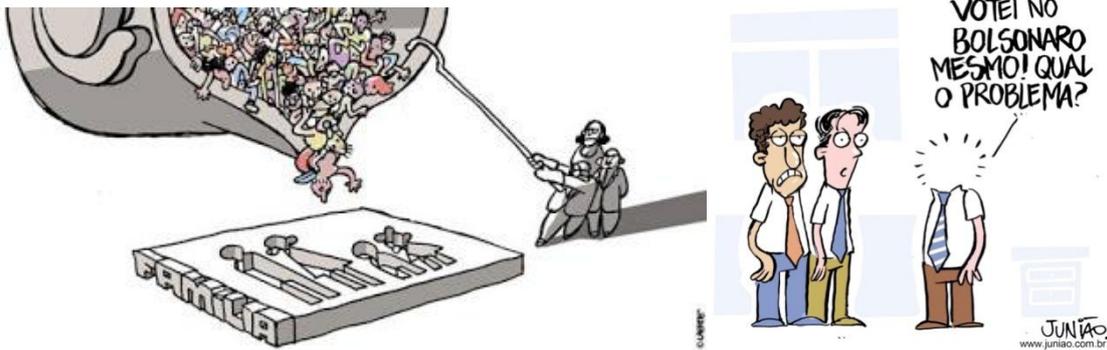
Individualmente, cada trabalho será avaliado conforme o estilo de Narrativa pedido, além de participação e interesse nas aulas.

Recursos

A previsão de materiais é simples, visto que pelas minhas observações, eles não têm muita disponibilidade, papel, lápis normal e de colorir, canetinhas e se conseguir com a escola, papel pardo para o trabalho final.

Referências Visuais

- Charges do Laerte e Junião.



- HQs da Marvel e DC comics.



- Artistas Contemporâneos: Andy Warhol e Roy Lichtenstein



- Mangás da CLAMP e Kodansha

