



Evento	Salão UFRGS 2013: IX SALÃO DE ENSINO
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	Uma experiência de aprendizagem em artes com a utilização do jogo
Autor	RAFAÉLI KNABACH ANDRADE
Orientador	PAOLA BASSO MENNA BARRETO GOMES ZORDAN

Esta atividade foi desenvolvida em uma intervenção do PIBID Artes Visuais, num contexto onde os alunos apresentavam notável dificuldade de interpretação, reflexão e autonomia. A dispersão dos alunos em sala de aula dificultava o diálogo impossibilitando um aprofundamento nos temas trabalhados. Deste modo a ideia de jogo mostrou-se como uma potencial possibilidade de mudança, no sentido de tentar chegar mais perto dos alunos e seus anseios, despertando interesse e criando um ambiente comunitário de troca e abertura para o outro.

Jogar é um desejo, na grande maioria dos casos, há um prazer e uma entrega voluntária, ao mesmo tempo que executado com extrema seriedade e concentração. Dentro do espaço de jogo, este é vivido como realidade e intensidade. Portanto, a atmosfera do jogo pode atrair os alunos para um foco, e o desejo de estar ali pode criar o envolvimento necessário para a construção de um diálogo desafiador que venha a acrescentar novos conhecimentos a partir do repertório de experiências trazido por eles. Neste ambiente, é necessário que o professor se coloque como mediador, explorando as possibilidades e relações entre o jogo (material didático utilizado como recurso disparador), as lembranças e vivências que o material do jogo venham a despertar nos alunos e o conhecimento que o professor deseja que os alunos aprendam.

Por isso o jogo na sala de aula, sendo uma metodologia prazerosa, estimularia o potencial lúdico dos participantes através do desenvolvimento de atividades dinâmicas que possibilitam o aprender de forma criativa e interativa favorecendo o desenvolvimento do pensamento na medida em que o aluno: compara, exclui, ordena, categoriza, classifica, reformula, comprova, e formula hipóteses. Desta forma ele estabelece um diálogo possível entre o pensamento e a sensibilidade, sendo desafiadas a reflexão, a imaginação e a experiência estética do fazer arte. Tal ação forma indivíduos criativos, inventivos e descobridores, na busca da construção de sua própria autonomia. (MARTINS, 2005, pg.105).

O jogo construído visa possibilitar momentos de reflexão através de provocações, partindo de trabalhos artísticos com um viés crítico e conceitual, dentro da temática que vinha sendo trabalhada pela professora de Artes, a "Intervenção Urbana", e através destes trabalhos, incentivar um olhar atento ao espaço, instigando um pensar, dialogando com o mundo que nos rodeia, através de análise a partir de comparações, observando semelhanças e diferenças. Para formar o jogo, foram selecionadas 36 imagens de trabalhos artísticos de intervenções urbanas e propagandas, que falam de temas sociais, imagens que provocam reações como espanto, admiração, desconforto e estranhamento, além de 19 palavras que se relacionam com as imagens.

No jogo, os alunos ficam em círculo ao redor de uma mesa, cada um recebe uma imagem e uma palavra, o restante fica para posteriormente ser comprado. É solicitado dois voluntários, um "advogado de defesa" e outro "advogado de acusação", estes colocam suas imagens justapostas no centro da mesa para começar o jogo que funciona como um dominó. Na ordem do círculo cada aluno deve relacionar sua imagem ou palavra com a imagem/palavra que esta a direita ou esquerda, apresentando um argumento para a escolha, se não reconhecer nenhuma relação pode comprar outra imagem/palavra. O advogado de defesa deve ajudá-lo a encontrar um argumento e o de acusação deve tentar contrariar, os colegas também podem ajudar. Quando todos entram em um consenso a imagem/palavra é colocada ao lado da referente, assim continua até que todos tenham estabelecido alguma relação. O diálogo, questionamento e reflexão a cerca das escolhas é fundamental no processo do jogo e para a compreensão da arte pois, conforme Irene Tourinho, "o ensino da arte na escola não está em busca de soluções. Está em busca de provocações" (TOURINHO, 2003, p.33).

A proposta foi desenvolvida em três turmas de 6ª série. Para realizar o jogo é preciso que todos estejam juntos em círculo. Em um primeiro momento, alguns foram relutantes em partilhar da mesma mesa, mas o jogo, como esperava, aproximou grupos que não interagiam e criou-se um momento de respeito pelas colocações dos colegas que se ajudavam na argumentação das escolhas. Primeiramente, alguns não quiseram participar, mas pedi que mostrassem aos outros suas cartas e outros colegas colocavam suas impressões sobre a imagem, a partir das colocações dos outros colegas, passaram também a se posicionar.

Apesar de algumas dificuldades iniciais, avalei a experiência de forma positiva, houve o interesse e participação da maioria dos alunos, alguns se envolveram aos poucos, através da curiosidade e da vontade de colocar sua opinião. Após o término do jogo, muitos procuraram as imagens que mais lhes chamaram a atenção e as que não haviam sido compradas, queriam ver todas, trazendo questionamentos, curiosidades e colocações.

Acredito que o uso de materiais didáticos, que instiguem a curiosidade e o desejo de aprender, facilitam e potencializam o processo de ensino/aprendizagem, portanto, penso que a criação destes por parte do professor, atento as necessidades dos alunos, venha a proporcionar uma reflexão mais profunda de forma prazerosa.

Referências

MARTINS, Mirian Celeste (Org.) **Mediação: provocações estéticas**. 1 ed. São Paulo: Instituto de Artes/Unesp. Pós-graduação, 2005. v. 1. N.1 p. 40-57.

TOURINHO, Irene. Transformação no ensino da arte: algumas questões para reflexões conjuntas. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.) **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2003, p27-34.