

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD

Lilian Girão Lima

UNO DAS CORES:

Jogo de cartas como facilitador da aprendizagem dos princípios da linguagem visual dentro das aulas de artes no primeiro segmento do ensino fundamental

Rio de Janeiro
2019



Lilian Girão Lima

UNO DAS CORES:

Jogo de cartas como facilitador da aprendizagem dos princípios da linguagem visual dentro das aulas de artes no primeiro segmento do ensino fundamental

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização Ensino de Artes Visuais - EAD, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Ma. Vera Rodrigues de Mendonça

Rio de Janeiro
2019

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

L732 Lima, Lilian Girão
UNO DAS CORES: Jogo de cartas como facilitador da
aprendizagem dos princípios da linguagem visual dentro das aulas de
artes no primeiro segmento do ensino fundamental / Lilian Girão Lima.
Rio de Janeiro, 2019.
60 f.

Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais) – Colégio
Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.
Orientador: Vera Rodrigues de Mendonça.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Jogos educativos. I. Mendonça,
Vera Rodrigues de. II. Título.

CDD 700

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Lilian Girão Lima

UNO DAS CORES:

Jogo de cartas como facilitador da aprendizagem dos princípios da linguagem visual dentro das aulas de artes no primeiro segmento do ensino fundamental

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: ____/____/____.

Banca Examinadora:

Profa. Ma. Analu Steffen
Colégio Pedro II

Profa. Ma. Valquíria Cordeiro
Colégio Pedro II

Profa. Ma. Vera Rodrigues
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2019

Dedico este trabalho a minha avó, Maria Alves Girão (em memória). Antes que eu percebesse, ela disse que eu seria professora.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe e a meu pai, que enfrentaram tantas dificuldades para que eu e meus irmãos pudéssemos estudar e conquistar tudo o que possuímos hoje. Ao meu irmão e irmã, pelo apoio durante minha jornada acadêmica. Agradeço a Tadashi Ishizaka, meu companheiro, que cooperou tanto para que eu pudesse concluir este trabalho. Sou grata à Profa. Ma. Vera Rodrigues de Mendonça, que foi minha orientadora atenciosa e contribuiu muito para a realização deste trabalho acadêmico. Obrigada pela dedicação e confiança. Obrigada Colégio Pedro II, minha segunda casa, instituição que me acompanha desde que eu era pequena. Lugar onde eu me alfabetizei, cresci e pude conseguir alcançar tantas coisas positivas em minha vida.

Para que olhar para trás, no momento em que é preciso arrombar as portas do impossível? O tempo e o espaço morreram ontem. Vivemos já no absoluto, pois criamos a eterna velocidade do onipresente.

Manifesto Futurista, Marinetti

RESUMO

LIMA, Lilian Girão. **UNO DAS CORES:** Jogo de cartas como facilitador da aprendizagem dos princípios da linguagem visual dentro das aulas de artes no primeiro segmento do ensino fundamental. 2019. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD, Rio de Janeiro, 2019.

Como conclusão do curso do Programa de Pós-graduação em Ensino de Artes Visuais – Modalidade à Distância, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, surge este trabalho que pretende apresentar um produto educacional. Diante das experiências vividas em sala de aula, do quarto ao sexto anos do Ensino Fundamental, observou-se a dificuldade das crianças em apreenderem determinados elementos visuais necessários para as leituras das obras de arte. Entre esses elementos está a cor. Pensou-se em utilizar, como base, o jogo de cartas estadunidense UNO, tendo em vista sua popularidade no meio das crianças. O que seria mais fácil sua adaptação aos conceitos de cores primárias, secundárias, quentes, frias e complementares e por não ser necessário explicações quanto à utilização do mesmo. Como estratégia para um engajamento maior das turmas, principalmente por ele se apresentar de modo espontâneo em atividades mais lúdicas, fará parte do processo a elaboração do jogo pelos grupos que irão jogar. Essa estratégia visa fortalecer a apreensão dos conceitos que estarão presentes nas cartas do jogo porque os estudantes terão que pesquisar as imagens e regras para a montagem de seus baralhos.

Palavras-chave: Cores, Ensino de Arte, Ensino Fundamental, Jogo Educativo.

ABSTRACT

LIMA, Lilian Girão. **UNO DAS CORES:** Jogo de cartas como facilitador da aprendizagem dos princípios da linguagem visual dentro das aulas de artes no primeiro segmento do ensino fundamental. 2019. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD, Rio de Janeiro, 2019.

As a conclusion of the course of the Graduate Program in Teaching Visual Arts - Distance Modality, linked to the Pro-Rector of Post-Graduation, Research, Extension and Culture of the Pedro II College, this work presents the intention to present an educational product. Faced with the experiences in the classroom, from the fourth to the sixth year of elementary school, it was observed the difficulty of the children in apprehending certain visual elements necessary for the readings of the works of art. Among these elements is color. It was thought to use, as base, the game of American card UNO, in view of its popularity among the children. What would be easier to adapt to the concepts of primary, secondary, hot, cold and complementary colors and why no explanation as to the use of it. As a strategy for a greater engagement of the classes, especially since it presents itself spontaneously in more playful activities, part of the process will be the elaboration of the game by the groups that will play. This strategy aims to strengthen the apprehension of the concepts that will be present in the cards of the game because students will have to research the images and rules for the assembly of their decks.

Keywords: Colors, Art Education, Elementary School, Educational Game

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 JUSTIFICATIVA	11
3 OBJETIVOS	13
3.1 Objetivo Geral	14
3.2 Objetivos Específicos	14
4 REFERENCIAL TEÓRICO	14
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
6 REFERÊNCIAS	19

1 INTRODUÇÃO

Como fruto de um acúmulo multimilenar de conhecimentos, vivemos o mais colorido dos séculos que se tem notícia, prelúdio de um futuro cada vez mais luminoso e de desenvolvimento sem precedentes dos novos códigos de expressão e comunicação visuais. Em nossos dias a cor invadiu todos os campos da atividade humana e, além de seu poder encantador com suas sínteses luminosas, tornou-se o meio insubstituível da perscrutação, avaliação e mensuração do universo, desde as partículas infinitesimais reveladas pelos poderosos microscópios eletrônicos até as vastidões cósmicas cujas grandezas suspeitadas pertencem ao puro domínio das equações matemáticas. (PEDROSA, 2014, p.14).

Como professora no primeiro segmento do Ensino Fundamental no Município do Rio de Janeiro e tendo as aulas baseadas em temas, foi possível observar que alguns conceitos sobre cor — cor primária, secundária, quente, fria e complementares — demoram mais tempo a serem memorizados. E, muitas vezes, conforme o repertório desses temas é aumentado de acordo com a maturidade dos alunos e os anos escolares do primeiro segmento, necessita constante relembração desse assunto.

Desse modo, aproveitando o engajamento espontâneo das crianças em atividades lúdicas, pensou-se em elaborar, em conjunto com os alunos, um produto educacional produzido durante as aulas de artes com o intuito de reforçar os conceitos da linguagem visual estudados durante as aulas. Entre eles, a cor.

Ao abrir os olhos assim que se acorda para um novo dia na existência de cada um, as cores que rodeiam e surgem nas imagens, juntas, dão forma aos objetos. As escolhas são feitas a partir delas, seja na cor das roupas escolhidas para vestir ou na comida que se come. Nos ambientes, as cores passam sensação de frio ou calor ou estimulam a comer rápido como em alguns restaurantes de *fast-food*. Na infância, as cores são ainda mais significativas: roupas, personagens da TV e brinquedos são bem coloridos para estimular e chamar a atenção dos pequenos.

Sendo a cor um dos principais elementos para iniciar a aprendizagem e abordar as obras de arte dentro das artes visuais, este projeto pretende apresentar um produto educacional que utilize como base o jogo de cartas UNO, adaptado para o aprendizado dos conceitos de cores primárias, secundárias, quentes, frias e complementares para ser utilizado do quarto ao sexto ano do Ensino Fundamental.

A escolha do jogo de cartas UNO para tal propósito baseia-se na fácil acessibilidade e custo da produção em sala de aula. Sua popularidade entre os alunos da faixa etária também foi considerada, tendo em vista sua funcionalidade ser bem conhecida. Com isso, poupa-se tempo em explicações do funcionamento do jogo educativo, já que o tempo de aula quase

sempre é curto para a organização de grupos e distribuição dos kits dos jogos. Deve-se levar em conta, também, a possibilidade de o jogo ser utilizado em turmas grandes que podem chegar a quarenta crianças por turma, em determinadas situações. O revezamento de alunos também é considerado na atividade. Enquanto, por exemplo, dois grupos de seis participantes jogam uma partida, outro grupo desenvolve um desenho enquanto aguarda a vez. Os perdedores da jogada são substituídos pelo grupo que desenvolvia outra atividade, menos o vencedor, como se fosse um campeonato.

Com a produção simples desse jogo, há a possibilidade de o aluno confeccionar um baralho para si e usá-lo em outros momentos, além da sala de aula.

A ideia do presente projeto, portanto, é a apropriação de algo prazeroso e presente no cotidiano dos alunos durante os intervalos das aulas e transformá-lo em uma ferramenta educacional. Trata-se de um produto educacional produzido pelos próprios alunos, baseado no jogo de cartas UNO que contribuirá para a fixação de conceitos básicos da linguagem visual, como dito anteriormente.

2 JUSTIFICATIVA

Os jogos de cartas ainda são muito populares entre crianças e adolescentes. Eles são portáteis e não requerem uso de equipamentos sofisticados para jogá-los, além de serem fáceis e baratos de confeccionar. Desse modo, o jogo de baralho pode ser usado como um auxiliar ao trabalho de leitura visual de conceitos, sendo esta muito importante, na contemporaneidade, diante da enxurrada de imagens a que as sociedades estão submetidas, além de se considerar que o visual é o primeiro contato das pessoas com o mundo, o que é ratificado pelas palavras de Nojima (1999):

A leitura de mundo é antes de tudo visual e não-verbal. O uso de estímulo visual não-verbal para a comunicação é tão antigo quanto à civilização. As formas pictóricas, gráficas, holográficas, com que se manifesta são testemunhos que o homem sempre usou a linguagem visual. (NOJIMA, 1999, p. 15).

O jogo de cartas é bastante antigo, apesar de não se saber ao certo sua origem histórica. Acredita-se que tenha surgido durante a dinastia Tang, na China, no século IX. O primeiro documento sobre os jogos de carta na Europa data de 1367, quando o seu uso foi proibido na cidade de Berna, na Suíça. Bem conhecido como baralho (SOARES, 2016), constitui-se por um conjunto de cartas com características gráficas e simbólicas pré-definidas.

No Renascimento, o jogo de cartas foi usado como plataforma de jogos educativos. Devido à dificuldade sobre o entendimento de alguns conceitos de dialética, em suas aulas de filosofia, o frade franciscano Thomas Murner formatou um jogo de cartas que teve um grande sucesso entre seus alunos, devido ao seu dinamismo na abordagem daqueles conceitos. Graças aos progressos tecnológicos do período, onde a gravação em madeira foi substituída pelo cobre, multiplicaram-se os jogos educativos (KISHINOMOTO, 1995).

Da antiguidade à contemporaneidade, o jogo de cartas ou baralho, é uma forma prazerosa de entretenimento, socialização e competição. Por que não a utilizar também de forma pedagógica, tendo em vista que cativa tanto os alunos? Segundo os PCNs Artes (BRASIL, 1998), a apresentação dos conteúdos de forma lúdica os torna mais acessíveis por ser a infância uma fase de maior concretude do que abstração.

Dentro dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Artes Visuais (BRASIL, 1998), criar e perceber formas visuais implica na frequência em trabalhar as relações entre os elementos das artes visuais, como ponto, linha, plano, cor, luz, movimento e ritmo. “A necessidade de alfabetização visual vem confirmando a importância do papel da Arte na Escola.” (BARBOSA, 2018, n.p.). Apropriar-se do lúdico, natural na infância, dentro das aulas

de artes visuais, cria um fluxo dinâmico e torna mais agradável o aprendizado e a revisão dos conteúdos curriculares.

Sob esse aspecto, o jogo de cartas pode ser apropriado para o uso dentro de sala de aula para complementar o que já foi estudado pelos alunos anteriormente e tornar o conteúdo uma experiência bem mais significativa. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) reconhecem a importância do ensino de arte na formação e desenvolvimento das crianças e jovens. “Ao aprender arte na escola, o jovem poderá integrar os múltiplos sentidos presentes na dimensão do concreto e do virtual, do sonho e da realidade. (BRASIL, 1998, p. 20).

Como se vive em um mundo visual, desde muito pequenas, as crianças têm acesso a *smartphones*, *tablets*, *smart TVs*, conteúdos em plataformas de *streaming* etc., o que faz com que sejam bombardeadas diariamente pelas imagens. A sociedade é organizada por símbolos gráficos, os pictogramas, que orientam espaços em comum. Antes mesmo de aprender letras e palavras, as crianças identificam marcas por meio de seus logotipos. “Como resultado de nossa incapacidade de ler essas imagens, nós aprendemos por meio delas inconscientemente” (BARBOSA, 2018, n.p.).

Por isso, contemporaneamente, trabalhar com os princípios da linguagem visual se torna ainda mais necessário e urgente devido ao impacto que essas tecnologias provocam na mente em desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Na vida contemporânea, quase tudo do pouco que conhecemos, em relação ao conhecimento produzido, nos chega via Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs - que, por sua vez, constroem imagens do mundo. Nômades em nossas próprias casas, capturamos imagens, muitas vezes, sem modelo, sem fundo, cópias de cópias, no cruzamento de inúmeras significações. Imagens para deleitar, entreter, vender, que nos dizem sobre o que vestir, comer, aparentar, pensar. (SARDELICH, 2006, p. 452)

Ainda segundo Barbosa (2018), o trabalho na escola com leitura de imagens, sejam elas de publicidade ou de obras de arte, cria o hábito crítico de percepção dessas imagens e sobre o que se apreende delas. O que corrobora com o que é observado por Paglia:

A vida moderna é um mar de imagens. Nossos olhos são inundados por reluzentes e blocos de texto explodindo sobre nós por todos os lados. O cérebro, super estimulado, deve se adaptar rapidamente para conseguir processar esse rodopiante bombardeio de dados desconexos. A cultura no mundo desenvolvido é hoje definida, em ampla medida, pela onipresente mídia de massa e pelos aparelhos eletrônicos servilmente monitorados por seus proprietários. [...] *Video Game*, filmes em animação digital e esportes televisionados têm muito mais energia e variedade, além de um impacto muito mais significativo sobre as gerações mais jovens. (PAGLIA, 2014, p. VII).

Diversas coisas podem influenciar a cultura lúdica da criança e do adolescente. Na época atual, a cultura mostrada pelas mídias — audiovisuais ou brinquedos — tem grande

importância porque vem modificando a forma com que a cultura lúdica é transmitida, além de a tornar internacional (KISHINOMOTO, 1998).

O conhecimento sobre os elementos visuais e suas composições cria a possibilidade de uma leitura com um menor dano à ludicidade que é transformada pelas atualizações das mídias no cotidiano dos sujeitos.

Por outro lado, não podemos deixar de considerar que os jogos e os personagens ultrapassam fronteiras de países e culturas diversas, sendo perpetuados por meio da *internet*, de filmes ou desenhos animados, em toda a parte do globo. A globalização desses jogos contribui para facilitar o mecanismo do jogo educativo quando este tem influência direta de um jogo oriundo da cultura de massa. Com um mecanismo familiar, como no caso do jogo UNO aqui utilizado, há menos resistência em aceitar a atividade proposta, além de reduzir o tempo com explicações sobre o funcionamento do jogo educativo. Sem contar que o engajamento do aluno na atividade proposta pelo educador se torna mais fácil, principalmente se o jogo base escolhido já possui popularidade entre os educandos.

Durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir e, neste contexto o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor. A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Seu interesse passou ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo e interesse ao aluno. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (MORATORI, 2003, p.2).

Vale sempre reforçar que educar é criar métodos para que a percepção dos conteúdos seja compreendida e compartilhada pelo outro. Mesmo usando uma metodologia tradicional, o professor joga com as relações entre os conceitos. O jogo se torna uma alternativa mais palatável para o educando, para aprender e apreender conceitos que, muitas vezes, são difíceis de serem relacionados com o seu cotidiano.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

- Revisar, de forma lúdica, conceitos básicos de cor-pigmento com alunos do quarto ao sexto ano do ensino fundamental.

3.2 Objetivos Específicos

- Identificar, dentro da cor-pigmento, as cores primárias, secundárias, quentes, frias e complementares;
- Tornar os conteúdos sobre cor-pigmento mais acessíveis aos educandos;
- Dinamizar a memorização das nomenclaturas dentro do conteúdo de cor-pigmento nas aulas de artes visuais.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

A utilização de uma determinada metodologia pode ser a responsável pela falta de motivação dos alunos em relação à aprendizagem, ainda mais se o conteúdo apresentado não corresponder à expectativa dos alunos sobre a relação desse conteúdo com suas experiências pessoais.

Os jogos podem colaborar com a elaboração de conceitos ao transformar o conteúdo em vivência e ao despertar o interesse por esse conteúdo por meio de uma linguagem atraente. O que poderá tornar tal método como um apoio para o processo educativo (FIALHO, 2008). Ao despertar o interesse do aluno, o professor pode trabalhar os conteúdos de forma integrada quando relaciona os tópicos estudados e revisa seus conceitos.

Criar um contexto favorável à aprendizagem torna-se um grande desafio para os docentes, pois eles devem buscar a abordagem dos conteúdos e o tipo de atividades propostas (ADÃO, 2006) que atendam aos múltiplos interesses da turma. A busca pela renovação no modo com o qual os conteúdos são expostos e trabalhados em sala de aula pelo professor é dinâmica todo o tempo. Faz parte de suas pesquisas, as práticas alternativas que cativem os alunos e estabeleçam relações de proximidade da linguagem utilizada com a maturidade dos discentes. Por meio de suas preferências no campo do lúdico, o jogo pode estabelecer essa relação de proximidade com o imaginário do aluno ao tornar o conteúdo, antes enfadonho, em algo que desperte o interesse e o desafio.

Em seus estudos, Vigotsky (1989) percebeu que o lúdico influencia o desenvolvimento infantil ao estimular sua curiosidade, iniciativa e autoconfiança. Como também, Moratori (2003) destaca que o jogo pode proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O jogo contribui para fixação de conceitos de forma ativa por meio do desafio que a competitividade proporciona e da imersão dos alunos participantes na atividade lúdica. O jogo possui essa ligação com o lúdico desde sua origem como palavra, assim como afirma Antunes (1999):

A palavra **jogo** provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa *gracejo*.

Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que se devem ser observadas quando se joga. (ANTUNES, 1999, p.1).

Os jogos são atrativos e trazem benefícios para o desenvolvimento de aspectos como socialização, atenção e concentração, além de ser um recurso que auxilia a aprendizagem dos conteúdos didáticos em sala de aula (BATISTA; DIAS, 2012). As experiências acumuladas

pelos alunos, durante o jogo, ajudam a memorizar os conceitos que antes pareciam abstratos de forma concreta e dinâmica.

Dentro dos objetivos propostos pelo educador, o jogo pode ser encarregado de estimular o aprendizado de conteúdos específicos. Graças ao dinamismo, o jogo é um aliado importante no meio educacional, ao permitir o desenvolvimento nas áreas cognitiva, afetiva, linguística e social dos indivíduos (MORATORI, 2003). Jogar também é aprender.

Como uma ferramenta de ensino, os jogos contribuem para o desenvolvimento intelectual ao utilizar o raciocínio, porque eles exigem ações como pensar, tomar decisões, arriscar e experimentar (BATISTA; DIAS, 2012). O aluno, para criar estratégias e vencer a partida, deve conhecer os conteúdos utilizados na elaboração do jogo e as regras do mesmo.

Os jogos educativos, quando utilizados em ambiente escolar, podem facilitar na apreensão de conceitos e na socialização porque contribui para o desenvolvimento do aluno em seu processo de ensino-aprendizagem. Cabe, portanto, ao educador avaliar a utilização dos jogos como ferramentas de aprendizagem e quais possibilidades elas oferecem e as vantagens que elas podem trazer na construção do conhecimento (GRÜBEL; BEZ, 2006).

Ao construir os conceitos nas aulas e ao formatar o jogo em conjunto com os alunos, o professor agrega o entusiasmo em criar um jogo que ele, educando, desfrutará com seus colegas em um momento diferenciado e descontraído, sem as formalidades cotidianas que uma aula tradicional exige.

Seduzir o olhar dos alunos por meio de um estímulo positivo e prazeroso é uma alternativa para minimizar o desinteresse nas atividades escolares propostas pelos professores. Cada vez mais diminui-se o tempo de intervalo dos alunos para se socializarem com os colegas. Como consequência, as crianças e os adolescentes usam momentos inadequados para conversarem entre si, para manipularem objetos, brigar e, até mesmo, comer. Tais momentos ocorrem durante a explicação das atividades que é onde precisam de mais foco para entender o que se propõe.

Como já foi dito, ao se referir a Barbosa (2018) e ao destacar o envolvimento das sociedades cada vez mais organizadas por meio de imagens, símbolos e pictogramas, a leitura de imagens merece ganhar importância nas aulas de artes visuais para ser amparada por uma criticidade necessária para a apreensão das mesmas.

Se a leitura das palavras é algo tão importante a ser transmitido para as crianças e não deixa de ser um código visual, por que a leitura das imagens é tão negligenciada na educação formal? Ainda mais quando essas crianças estão inseridas em um mundo contemporâneo extremamente visual e simbólico?

Para o presente trabalho, foi fundamental a tendência formalista na leitura de imagens proposta por Dondis (apud. SARDELICH, 2006), no livro *A primer of visual literacy*, presente no debate exposto por Sardelich (2006):

Um sistema básico para aprendizagem, identificação, criação e compreensão de mensagens visuais acessíveis a todas as pessoas, não somente àquelas especialmente formadas como projetistas, artistas e estetas. Apoiando-se no sistema proposto por Dondis para uma “alfabetização visual”, alguns professores começaram a aplicar um sistema de leitura de imagens fundamentado na sintaxe visual, que mostra a disposição dos elementos básicos, como ponto, linha, forma, cor, luz, no sentido da composição. (SARDELICH, 2006, p. 454)

A leitura de imagens ocorre segundo alguns princípios, sendo um deles o reconhecimento de seus elementos básicos. A visualidade se constrói a partir desse elementos e, entre eles, a cor foi escolhida como objeto deste projeto por se considerar como importante estímulo para captação do olhar. Como também, foi a partir de seu estudo pelos alunos que se verificou a necessidade de maior fixação desse conteúdo para outras práticas artísticas realizadas durante as aulas.

Segundo Pedrosa (2014), a cor é um fenômeno ótico produzido pela ação da luz sobre o olho. A percepção da cor é dividida em dois grupos: cor-luz e cor-pigmento.

A cor-luz (luz-colorida) é a radiação luminosa visível que tem como síntese aditiva a luz branca. [...]. A cor-pigmento é a substância material que, conforme a sua natureza, absorve, refrata e reflete os raios luminosos componentes da luz que se difunde sobre ela. (PEDROSA, 2014, p.20).

Portanto, a utilização do produto educacional, aqui tratado, aborda a cor-pigmento, suas classificações e nomenclaturas, além de algumas formas geométricas utilizadas como recurso para disponibilizar as cores trabalhadas.

A construção do jogo de cartas, como produto educacional a partir do baralho UNO comercializado, é feita com base nas nomenclaturas das cores definidas por Pedrosa (2014), como:

- Cor geratriz ou primária: na cor pigmento, temos vermelho, amarelo e azul. Na cor luz, temos vermelho, verde e azul. Trio de cores indecomponíveis que, misturadas umas às outras, produzem todas as cores do espectro.
- Cor complementar: um par de cores, uma complementando a outra. São aquelas que, segundo a Física, produz o branco.
- Cor secundária: é formada pela mistura de duas cores primárias.
- Cores quentes: cores onde o vermelho e o amarelo predominam.
- Cores frias: cores onde o azul e o verde predominam.

Diante do exposto, pode-se considerar que com os jogos, além de aprender e apreender os conteúdos, os alunos terão oportunidade de praticar a interação, resolver conflitos, estipular regras e praticar o foco em uma atividade. O mundo sempre está em constante e veloz mudança. Cabe aos educadores se adaptarem a elas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos educativos podem ser um poderoso aliado do docente em sua prática cotidiana diária. Eles auxiliam os alunos a se concentrarem, a reverem conceitos de forma lúdica e muito mais atrativa, além de criarem dinamismo no aprendizado durante as aulas. Como benefício, o jogo melhora a rotina, a socialização entre os alunos, a capacidade de organização do pensamento e amplia o interesse nos conteúdos propostos pelo professor.

Em um mundo onde o acesso da criança e do adolescente a atividades que provocam um prazer quase imediato e sem esforço, torna-se importante adequar os conteúdos para que o empenho em aprender parta também do aluno, tendo em vista que o jogo estimula o desafio da competição e cooperação. O aluno que conhecer bem os conteúdos utilizados no jogo conseguirá criar estratégias melhores para vencer a partida.

O fato de o aluno participar também da elaboração e confecção do jogo acrescenta a diversão da produção de algo que eles irão jogar com seus colegas. Cada etapa em que o discente elabora algo que irá brincar no futuro, em um momento diferenciado, faz com que o aluno se empenhe mais em aprender o conteúdo para tornar seu jogo mais completo e com níveis diferenciados de dificuldade para os jogadores.

Como o objetivo do professor é que o aluno compreenda os conteúdos e saiba como aplicá-los de forma prática em outros momentos de sua vida, o jogo torna-se um grande parceiro do docente nessa tarefa.

6 REFERÊNCIAS

ADÃO, Carlos Manuel Cunha de Jesus. **Tecnologias de streaming em contextos de aprendizagem**. 2006. Dissertação (Mestrado em Sistemas de Informação) – Escola de Engenharia, Universidade do Minho, Guimarães, 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1822/6400>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Editora Vozes: Petrópolis, 1999.

BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental. In: **Revista Colloquium Humanarum, São Paulo**. 2012. p. 975-982.

BARBOSA, Ana Mae. (org.) **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. [livro eletrônico]. – 7 ed. – São Paulo: Cortez Editora, 2018.

BELDA, Francisco Rolfsen. **Supergenius**: concepção e desenvolvimento de um jogo de cartas paradidático de divulgação científica e cultural. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/160680.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2018.

BROUGÉRE, G. **Jogo e Educação**. Artes Médicas: Porto alegre, 1998.

DINELLO, R. **Os jogos e as ludotecas**. Santa Maria: Pallotti, 2004.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: 25 set. 2018.

FIALHO, Neusa Nogueira. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: **Congresso nacional de educação**. 2008. pp. 12298-12306. Disponível em: <<http://quimimoreira.net/Jogos%20Pedagogicos.pdf>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. Jogos educativos. **Renote**, v. 4, n. 2, 2006. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/14270>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

HUTHER, Sabrina Fabiola. **Jogando com a história**: diferentes possibilidades de aprendizagem. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/1552/1/2016SabrinaFabiolaHuther.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2018.

KANDINSKY, Wassily. **Ponto e Linha sobre Plano**. São Paulo, Martins Fontes, 1997.

KISHINOMOTO, Tizuko Mochida. **Brincar e suas teorias**. Cengage Learning Editores, 1998.

_____. **O brinquedo na educação**: considerações históricas. São Paulo: FDE, 1995, p. 39-45. Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2019.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2019.

NOJIMA, Vera Lúcia. Comunicação e leitura não verbal. In: COUTO, Rita M.; OLIVEIRA, Alfredo J. (org.) **Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB: PUC-Rio, 1999, p. 13-27.

PAGLIA, Camille. **Imagens cintilantes: uma viagem através da arte desde o Egito a Star Wars**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2014.

PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2014.

SARDELICH, Maria Emilia. Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa. In: **Cadernos de pesquisa**, v. 36, n. 128, 2006, p. 451-472.

SOARES, Kamyla Lemes. A iconografia das cartas de Baralho. In **Projética**. Vol.7, nº1, Londrina: 2016. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/21134/20662>>. Acesso em: 25 set. 2018.

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ZACHARIAS, V. L. **O jogo simbólico**. Disponível em: <<http://members.tripd.com./lfcamara/ojogona.html>>. Acesso em: 25 set. 2018.

Lilian Girão Lima

Profa. Ma. Vera Rodrigues de Mendonça

UNO DAS CORES:

**Jogo de cartas como facilitador da
aprendizagem dos princípios da linguagem
visual do quarto ao sexto ano do ensino
fundamental**

Rio de Janeiro, 2019

UNO DAS CORES:

**Jogo de cartas como facilitador da
aprendizagem dos princípios da linguagem
visual do quarto ao sexto ano do ensino
fundamental**

RESUMO

O presente produto educacional – UNO das cores - tem como fundamento contribuir para o aprendizado sobre a teoria de cor (cores primárias, cores secundárias, cores quentes, cores frias e cores complementares) no primeiro segmento do Ensino Fundamental da rede municipal do Rio de Janeiro. Como professora da rede municipal carioca, foi percebida a dificuldade de fixação, especificamente, desses conceitos sobre cor pelos alunos. A partir dessa necessidade, surgiu a ideia de construir um produto educacional a partir de um jogo popular que os alunos já costumam brincar nos intervalos – UNO – usando os conceitos sobre cor trabalhados no Ensino Fundamental. Apropriando-se do lúdico como estratégia de motivação e engajamento dos alunos nas atividades propostas, este produto educacional tem como finalidade, além da socialização dos alunos e da participação deles no processo de construção do jogo, o aprimoramento do raciocínio lógico, a fixação dos conceitos sobre cor e suas nomenclaturas utilizadas na linguagem visual da arte.

Palavras-chave: cores, Ensino Fundamental, jogo de cartas

SUMÁRIO

1 Descrição do produto educacional.....	6
2 Conteúdo do jogo.....	7
3 Objetivo do Jogo.....	8
4 Como jogar	8
5 Cartas especiais.....	10
6 Finalizando o jogo	12
7 Anexos	14

1 Descrição do produto educacional

O produto educacional UNO das cores visa a melhorar a fixação de conceitos sobre cor – cores primárias, secundárias, complementares, quentes e frias – no primeiro segmento do Ensino Fundamental.

O jogo deve ser jogado por maiores de 9 anos, entre 2 e 10 jogadores.

O baralho é composto por cartas de 6 cores: amarelo, azul, vermelho, laranja, verde e roxo, totalizando 108 cartas. As fileiras de cada cor são compostas por cartas com formas geométricas desenhadas: triângulo, quadrado, retângulo, trapézio, losango e pentágono.

Existem 2 ações especiais para cada tipo de cor de carta, com o círculo significando “pular” e a carta das cores complementares para “inverter”. Há também as cartas especiais de círculo cromático e círculo cromático +4, que o jogador pode trocar para qualquer uma das seis cores e as cartas “+2” que, além do jogador ter que pegar mais duas cartas do bolo de compras, ele deve usar uma próxima carta no espectro de cor correspondente (cor primária, cor secundária, cores quentes ou cores frias).

O jogo poderá ser usado em sala de aula ou nos intervalos, dependendo do interesse dos alunos.

As cartas para serem desenhadas ou coloridas pelos alunos deverão ser impressas em preto e branco, em papel A4, gramatura 120. Para melhor preservação, deverão ser cobertas com fita adesiva larga ou plástico adesivo transparente. Caso o professor deseje usar as cartas já coloridas, deve imprimir em papel fotográfico, tamanho A4. Tanto o baralho colorido completo, quanto o baralho que poderá ser desenhado e colorido pelos alunos encontram-se em anexo.

Pode-se dividir as turmas em 7 grupos: 6 grupos deverão colorir as cartas das formas geométricas, pintando a parte externa da forma. Cada um dos 6 grupos deverá colorir fora da forma geométrica uma das 6 cores do baralho (azul, amarelo, vermelho, verde, laranja ou roxo). O último grupo deverá desenhar e colorir as cartas especiais, de acordo com o conceito correspondente. Na carta cores primárias +2, um desenho deverá usar apenas cores primárias (vermelho, amarelo e azul), na carta cores secundárias, um desenho usando apenas cores secundárias (laranja, roxo e verde), na carta cores quentes, um desenho usando apenas cores quentes (amarelo, vermelho e laranja) e na carta cores frias, um desenho usando apenas cores frias (azul, verde e roxo). Na carta círculo cromático e círculo cromático +4, o grupo deverá pintar as cores secundárias entre as cores primárias que a compõe. E, por último, as cartas de

inverter para a cor complementar deverão ser coloridas da seguinte forma: a seta dupla de inverter com a cor complementar de troca e a parte externa da seta dupla com a cor complementar da carta. Exemplo: a parte interna da seta dupla carta de verde e a parte externa da seta dupla de vermelho. A carta deverá ser usada quando a carta virada para cima for vermelha e o jogador deseja trocar para verde.

Para melhor conservação das cartas, elas poderão receber uma cobertura com plástico adesivo ou fita adesiva larga transparente. Cada carta possui altura de oitenta milímetros por 50 milímetros de largura.

2 Conteúdo do jogo

Cada jogo de baralho terá 108 cartas no total, sendo:

- **12 Cartas Azuis:** 2 para cada forma geométrica: triângulo, quadrado, retângulo, trapézio, losango e pentágono;
- **12 Cartas Amarelas:** 2 para cada forma geométrica: triângulo, quadrado, retângulo, trapézio, losango e pentágono;
- **12 Cartas Vermelhas:** 2 para cada forma geométrica: triângulo, quadrado, retângulo, trapézio, losango e pentágono;
- **12 Cartas Verdes:** 2 para cada forma geométrica: triângulo, quadrado, retângulo, trapézio, losango e pentágono;
- **12 Cartas Laranjas:** 2 para cada forma geométrica: triângulo, quadrado, retângulo, trapézio, losango e pentágono;
- **12 Cartas Roxas:** 2 para cada forma geométrica: triângulo, quadrado, retângulo, trapézio, losango e pentágono;
- **12 Cartas Círculo (Pular):** 2 para cada cor: azul, amarelo, vermelho, verde e laranja;
- **6 Cartas Círculo Cromático;**
- **6 Cartas Círculo Cromático comprar mais quatro cartas;**
- **6 Cartas Inverter para a cor complementar:** 1 carta de cada: do vermelho para o verde, do verde para o vermelho, do azul para o laranja, do laranja para o azul, do amarelo para o roxo e do roxo para o amarelo;

- **6 Cartas comprar mais duas cartas personalizadas:** 2 deverão conter desenhos usando cores primárias, 2 deverão conter desenhos com cores secundárias, 1 com desenho com cores quentes e 1 com desenho com cores frias.

3 Objetivo do Jogo

Ser o primeiro jogador a terminar suas cartas na mão, utilizando-se todos os meios possíveis para impedir que os outros jogadores façam o mesmo.

4 Como jogar

- Cada jogador tirará uma carta. Aquele que tirar a carta com a forma que possui o maior número de lados fará a distribuição das cartas pelos demais participantes.
- O jogador que for distribuir as cartas, deverá embaralhar o baralho e distribuir 7 cartas para cada jogador, inclusive ele.
- O restante das cartas será deixado na mesa com a face virada para baixo e será o monte para futuras “compras” de outras cartas.
- Para dar início à partida, um jogador deverá tirar uma carta do monte que sobrou e deixá-la virada com a face para cima no meio da mesa. Essa carta será o ponto de partida para o início do jogo.
- O jogador à esquerda daquele que distribuiu as cartas iniciará o jogo, que deverá seguir em sentido horário.
- Os jogadores devem jogar, na sua vez, uma carta da mesma forma geométrica, cor, OU símbolo da carta que está na mesa. Por exemplo: se a carta inicial for um triângulo vermelho, o primeiro jogador deverá jogar sobre ela um triângulo de qualquer cor ou uma carta vermelha de qualquer forma geométrica. O jogadores seguintes farão o mesmo, sempre tendo como referência, a carta colocada pelo jogador anterior.
- Caso o jogador não tenha a carta que seja da forma geométrica ou da cor da última carta jogada, ele comprará uma carta do monte que está com a face virada para baixo. Ele deverá


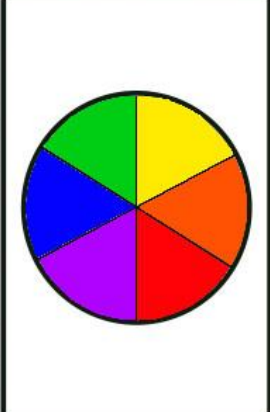

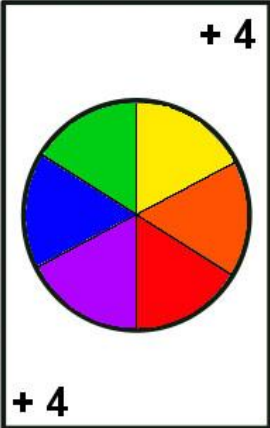
comprar cartas até encontrar uma que tenha a forma geométrica, a cor, ou uma carta especial adequada para aquela jogada (ver tabela das cartas especiais).

- Caso o jogador coloque a carta círculo cromático ou círculo cromático +4, ele poderá trocar a cor da próxima jogada. Caso seja o círculo cromático +4, além de trocar a cor da jogada, ele fará o próximo jogador pegar 4 cartas do monte de compra e ficar sem jogar aquela rodada.
- Caso o jogador jogue as cartas especiais cores primárias +2, cores secundárias +2, cores quentes +2 e cores frias +2, ele poderá escolher uma cor para continuar a rodada que corresponda àquela classificação dentro da teoria da cor. O próximo jogador perderá a vez, além de comprar 2 cartas da pilha de compras.
- Caso o jogador jogue a carta círculo, o próximo jogador perderá a vez.
- Caso o jogador jogue a carta de troca cores complementares, o próximo jogador deverá jogar a cor complementar a cor que foi jogada, anteriormente.
- Ganha o jogador que terminar as cartas de sua mão em primeiro lugar.


Observação: as regras poderão ser customizadas pelos jogadores se forem acordadas pelo grupo.

5 Cartas especiais

Além das cartas com formas geométricas, o baralho de UNO DAS CORES possui mais 5 cartas especiais que produzem diferentes efeitos durante o jogo:

Carta do baralho UNO Original	Carta do baralho UNO das cores	Ação que a carta proporciona
		<p>Círculo Cromático: pode ser jogada durante qualquer momento do jogo, independentemente, da carta que se encontra no topo de descarte. O participante que jogar essa carta escolhe a próxima cor do jogo (azul, vermelho, amarelo, verde, laranja ou roxo).</p>
		<p>Círculo Cromático +4: quando for jogada, o jogador seguinte apanha quatro cartas do baralho e perde a vez. O jogador que a descartou fala sua escolha sobre a próxima cor do jogo (azul, vermelho ou amarelo, verde, laranja ou roxo). Essa carta só deverá ser jogada quando o jogador não possui nenhuma outra carta que possa usar. No entanto, se o jogador prejudicado desconfiar que o primeiro jogador está “blefando”, pode pedir para conferir a mão dele. Se houver o blefe, quem jogou essa carta terá que apanhar 4 cartas como punição. Caso a jogada tenha sido legal, o jogador que desconfiou deverá apanhar 6 cartas.</p>

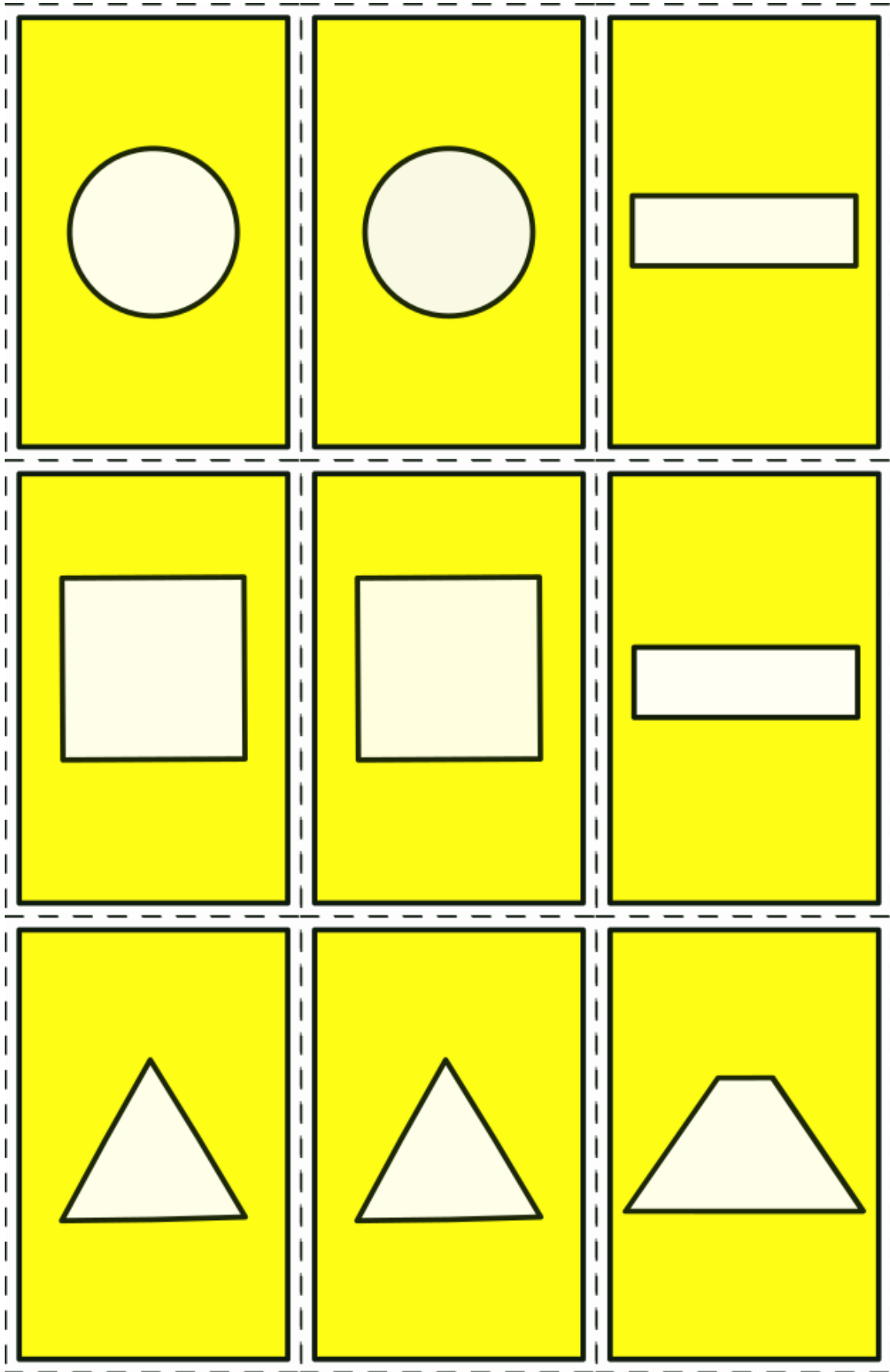
		<p>Círculo (Bloqueio): quando for jogada, o jogador seguinte perde a vez.</p>
		<p>Inversão Cores Complementares: quando for jogada, o sentido de jogo será invertido. Se o sentido do jogo estiver no sentido horário, passará a ser no sentido anti-horário. Se a carta Inversão for da cor vermelha, o próximo jogador deverá jogar uma carta com a cor complementar do vermelho que, no caso, é verde; se for amarela jogará roxo; e se for laranja, azul.</p>
		<p>Cores primárias +2: quando for jogada, o próximo jogador pegará duas cartas do monte e passará sua vez ao jogador seguinte que deverá jogar uma carta com cor primária. A carta deverá ser desenhada e colorida pelo aluno com vermelho, amarelo e azul.</p>
		<p>Cores secundárias +2: quando for jogada, o próximo jogador pegará duas cartas e passará sua vez ao jogador seguinte que deverá jogar uma carta com cor secundária. A carta deverá ser desenhada e colorida pelo aluno com laranja, verde e roxo.</p>

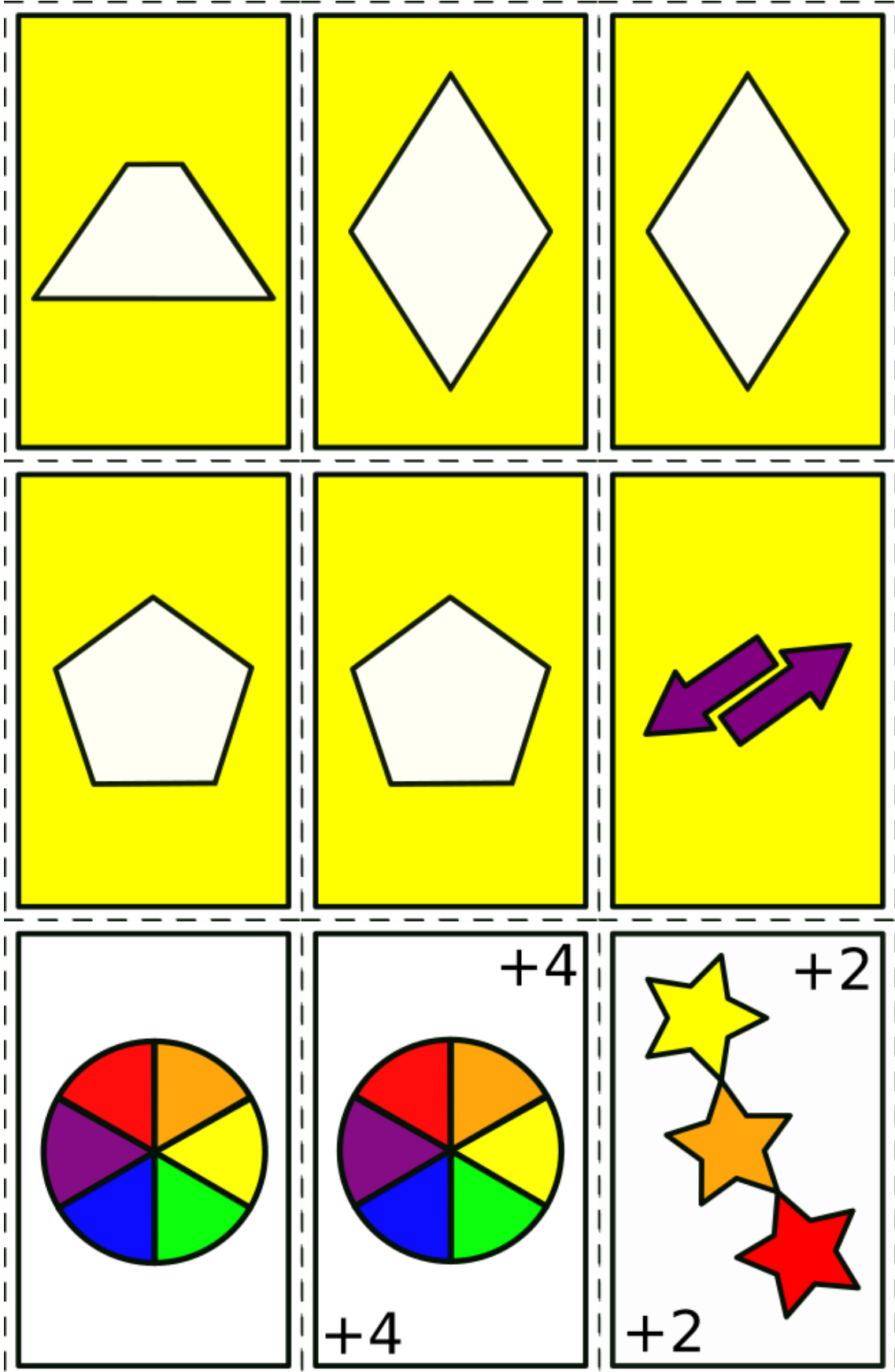
		<p>Cores quentes +2: quando for jogada, o próximo jogador pegará duas cartas e passará sua vez ao jogador seguinte que deverá jogar uma carta com cor quente. A carta deverá ser desenhada e colorida pelo aluno com amarelo, laranja e vermelho.</p>
		<p>Cores frias +2: quando for jogada, o próximo jogador pegará duas cartas e passará sua vez ao jogador seguinte que deverá jogar uma carta com cor fria. A carta deverá ser desenhada e colorida pelo aluno com azul, verde e roxo.</p>

6 Finalizando o jogo

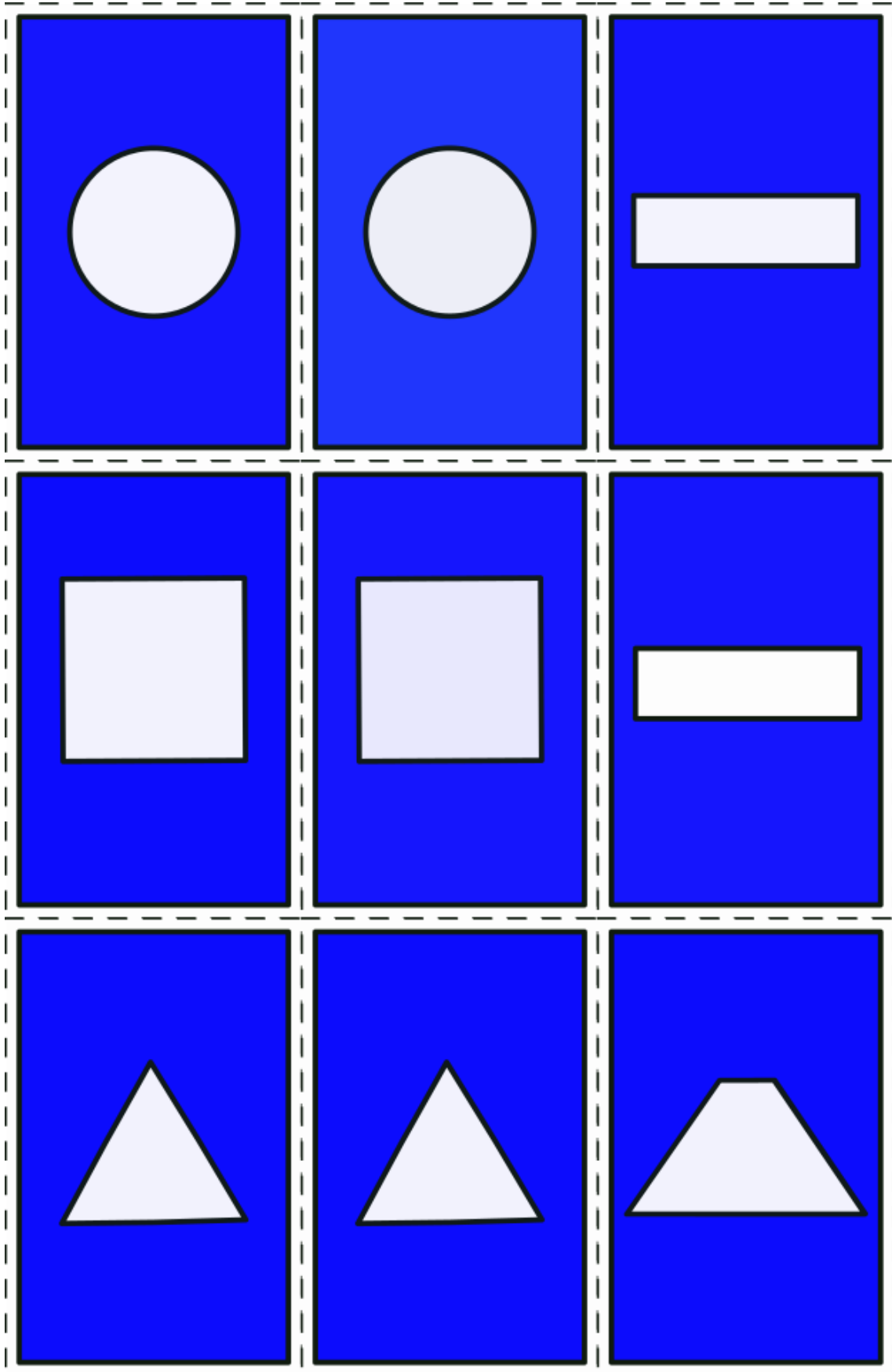
Ao jogar a penúltima carta, o jogador deverá anunciar em voz alta, falando “TÔ POR UMA”. Se não fizer isso, os demais jogadores poderão obrigá-lo a comprar mais duas cartas. A rodada finalizará quando um dos jogadores for o primeiro a terminar suas cartas na mão, encerrando a partida.

7 Anexos

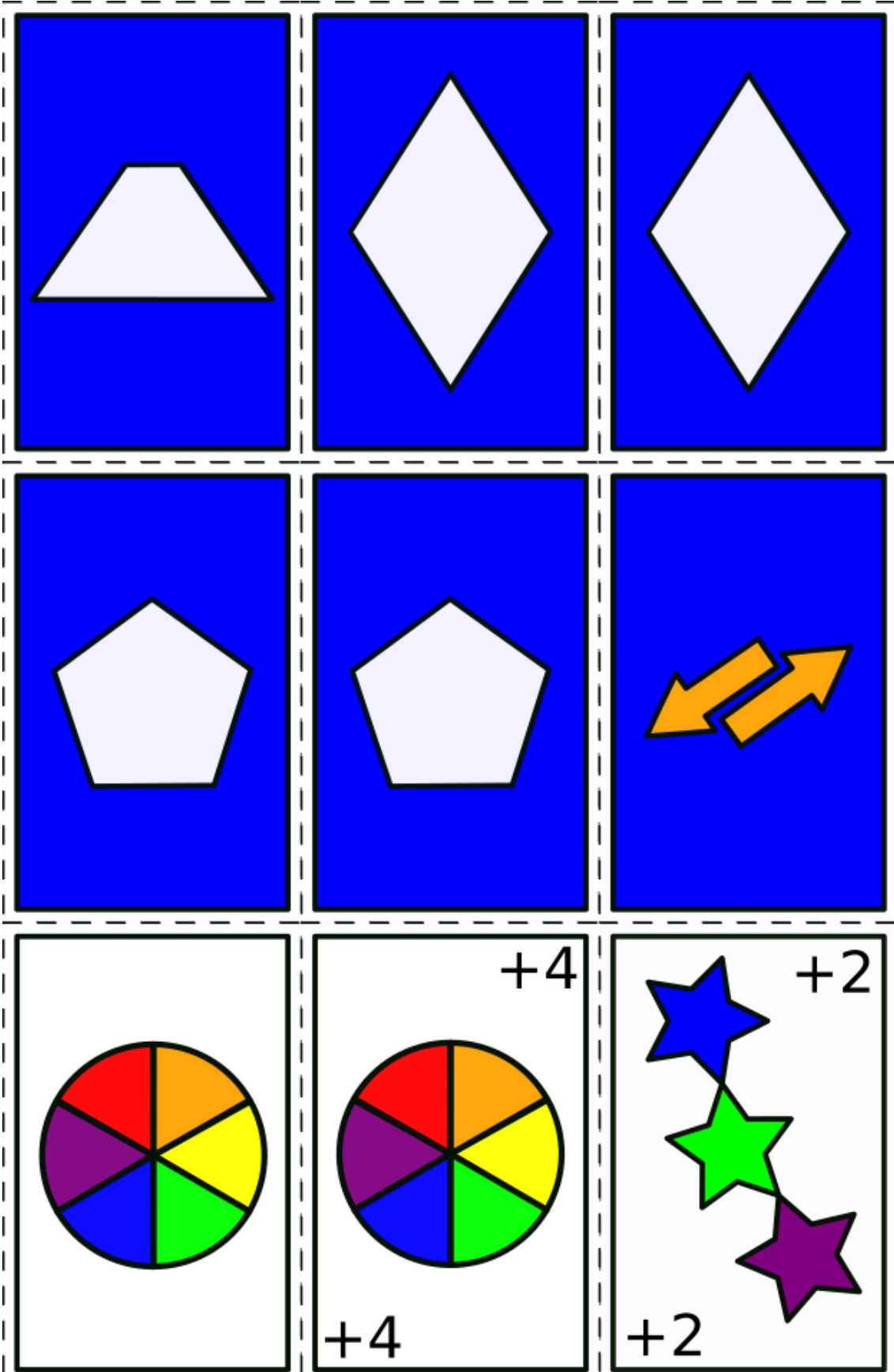




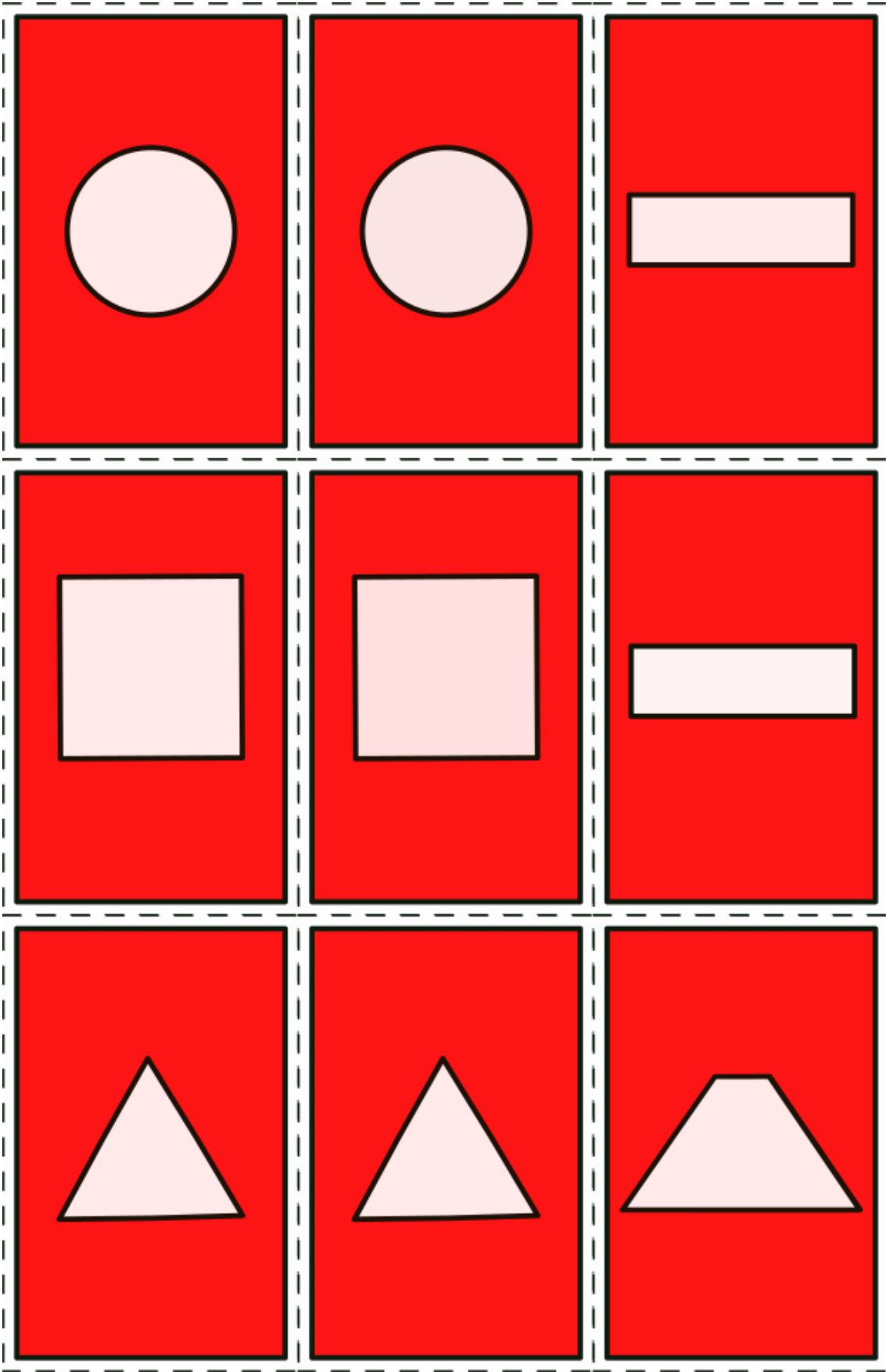
Recortar



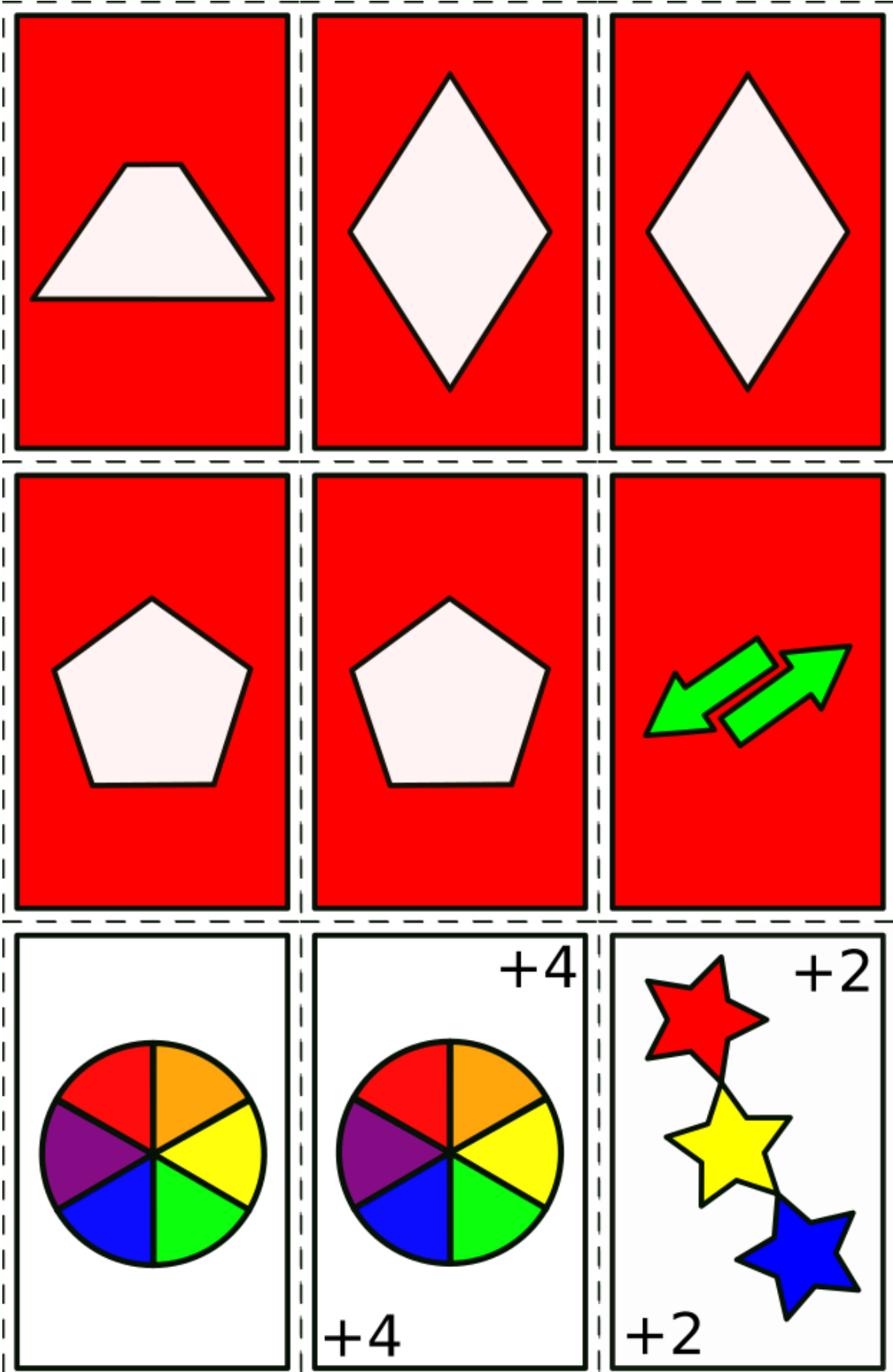
Recortar



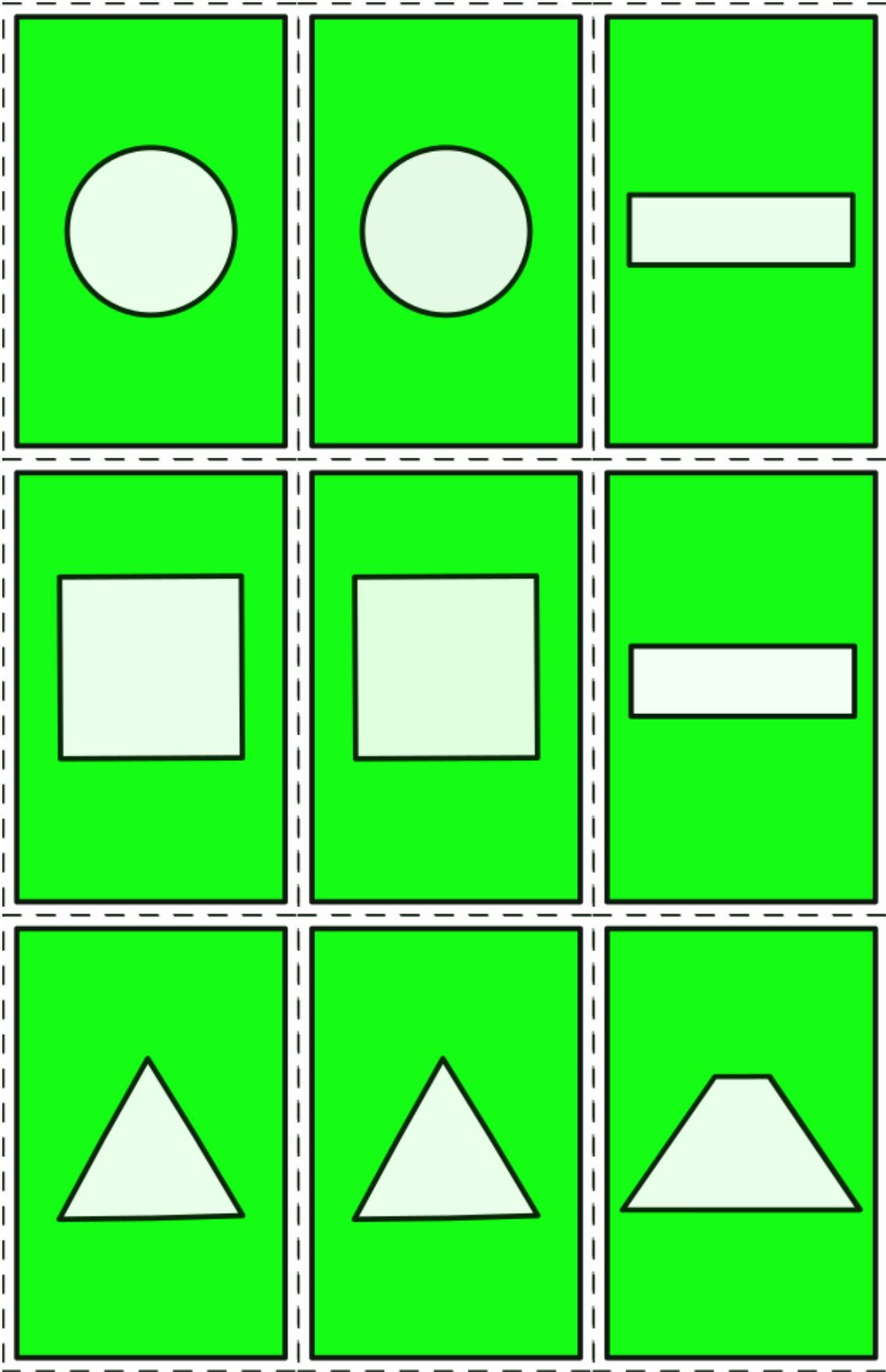
Recortar



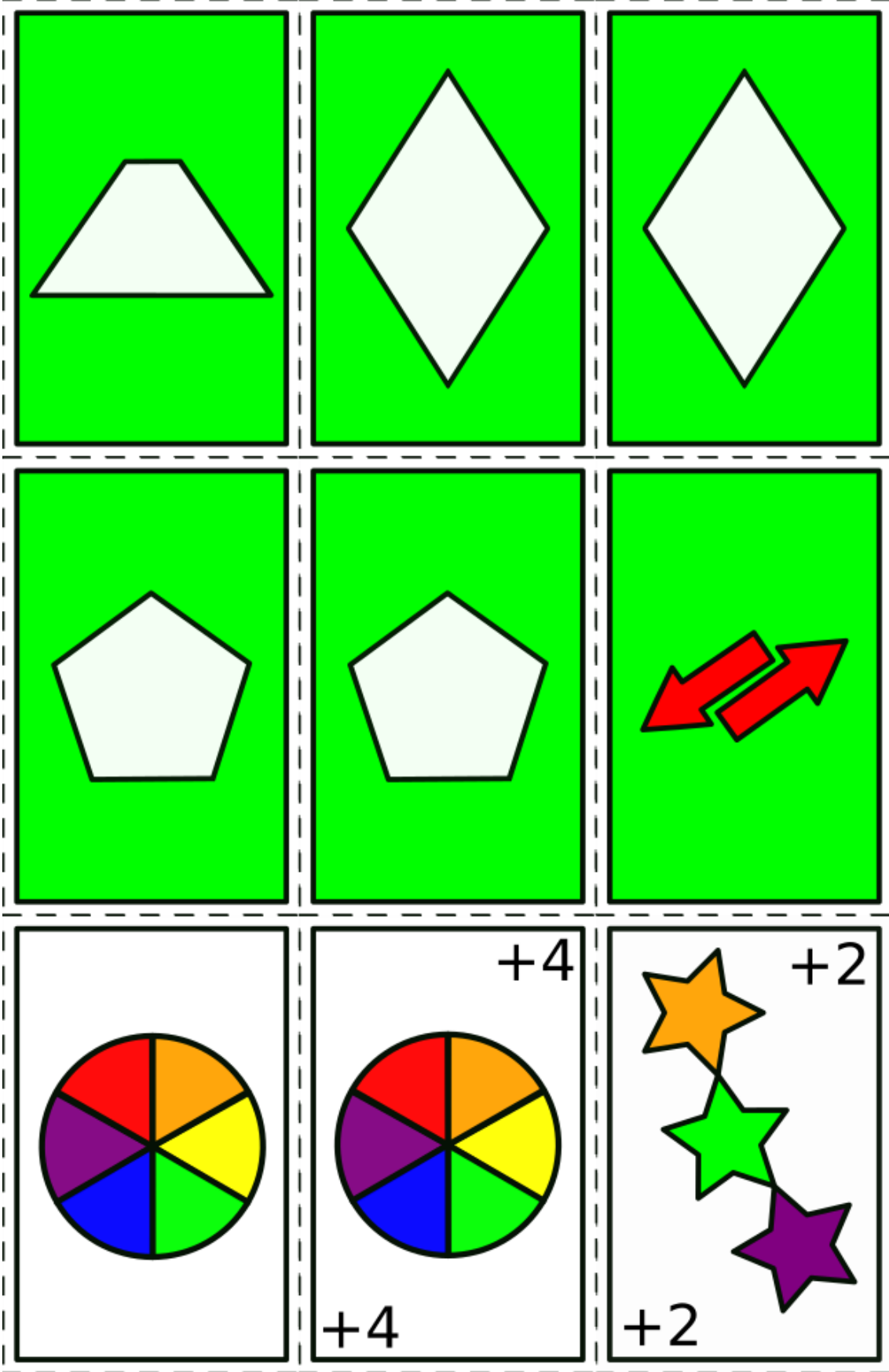
Recortar



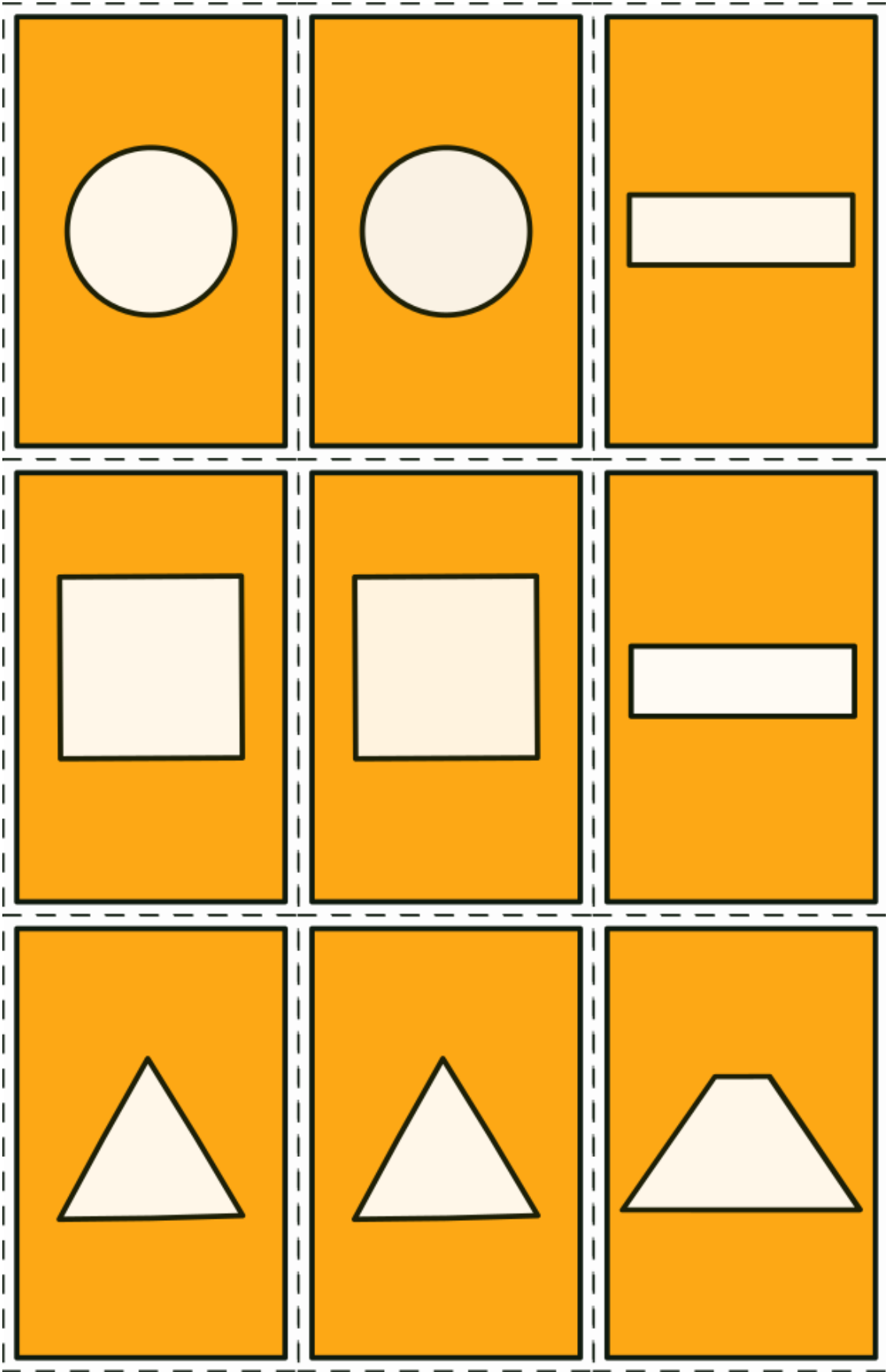
Recortar



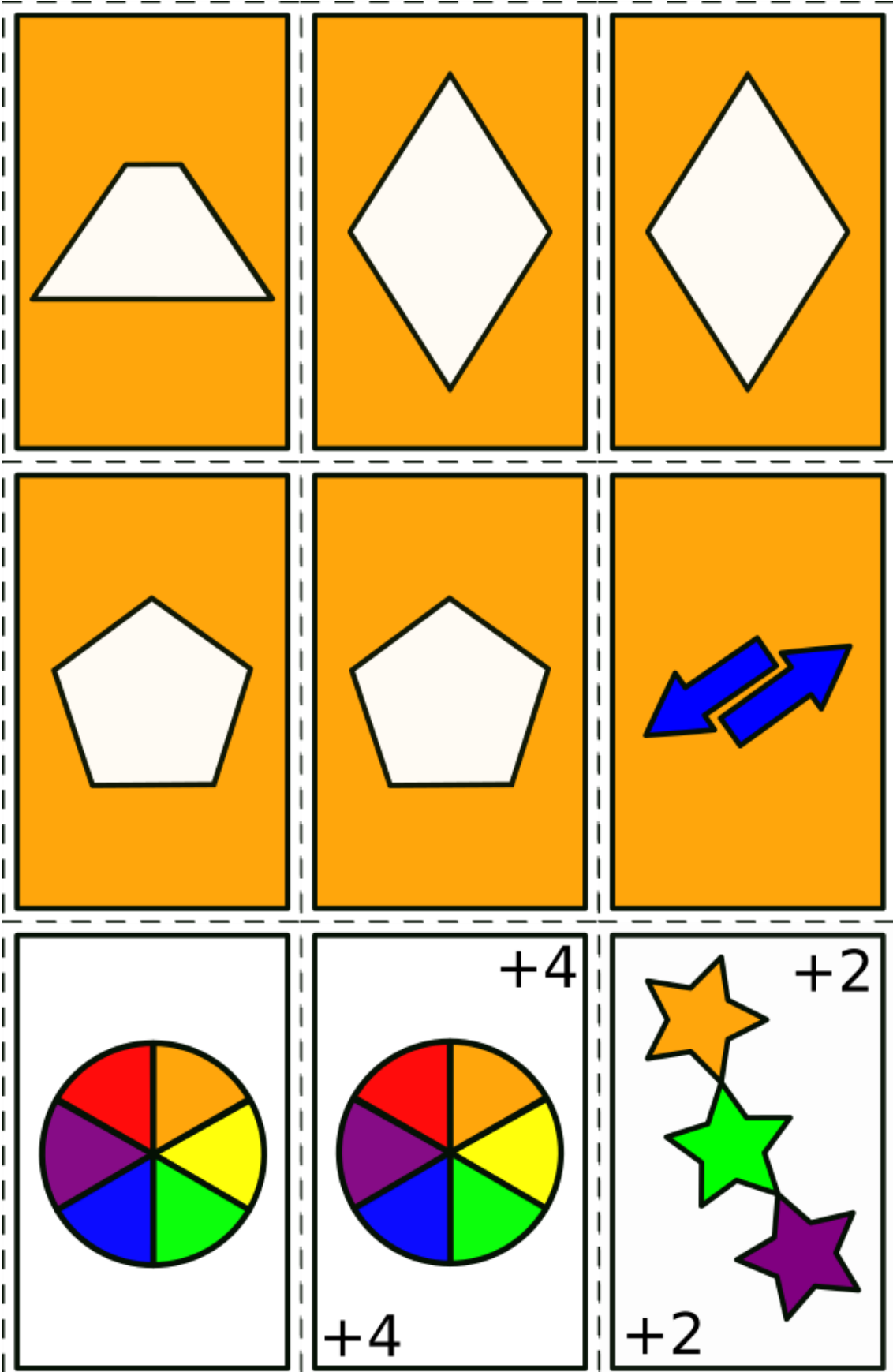
Recortar



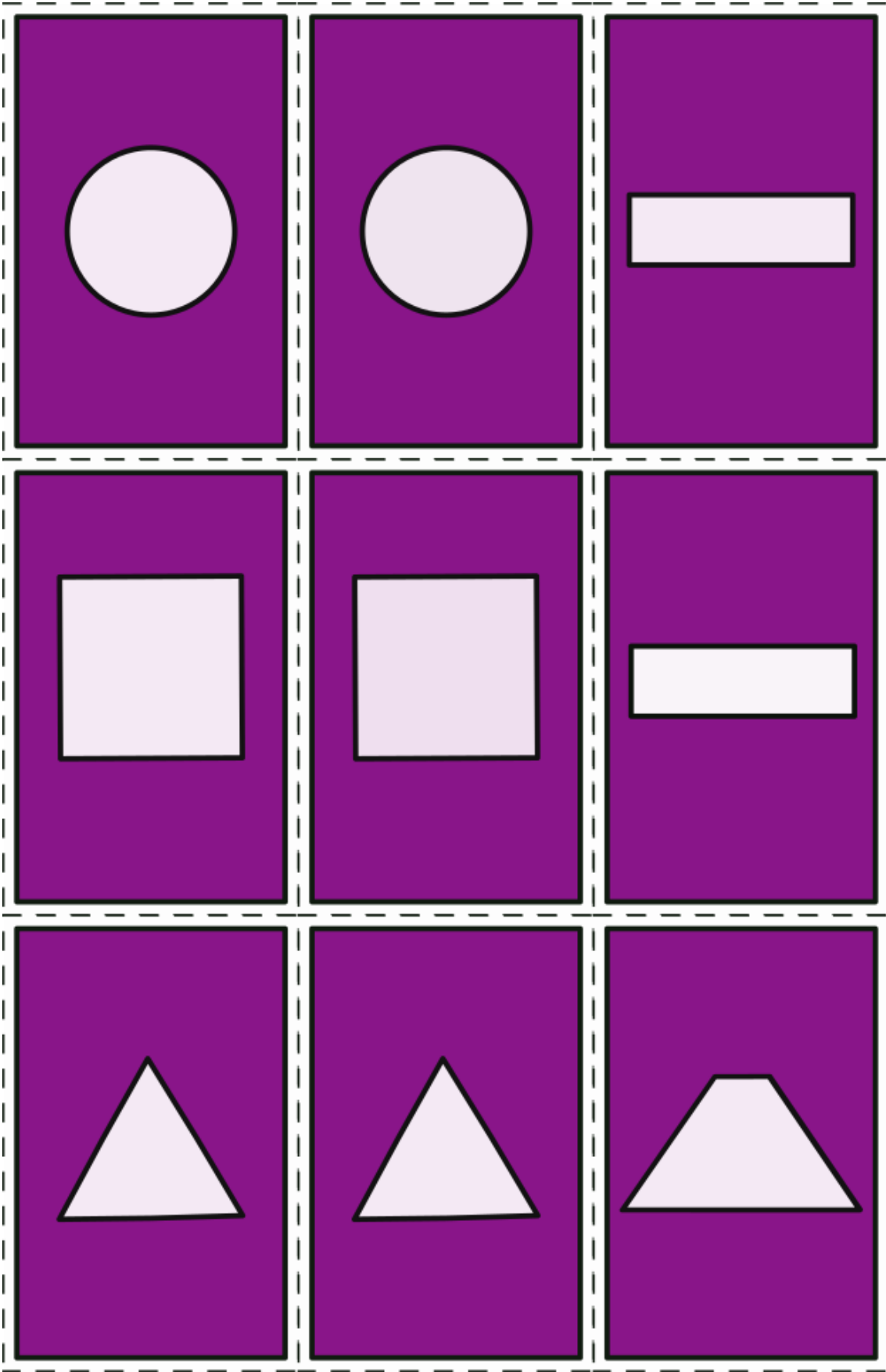
Recortar



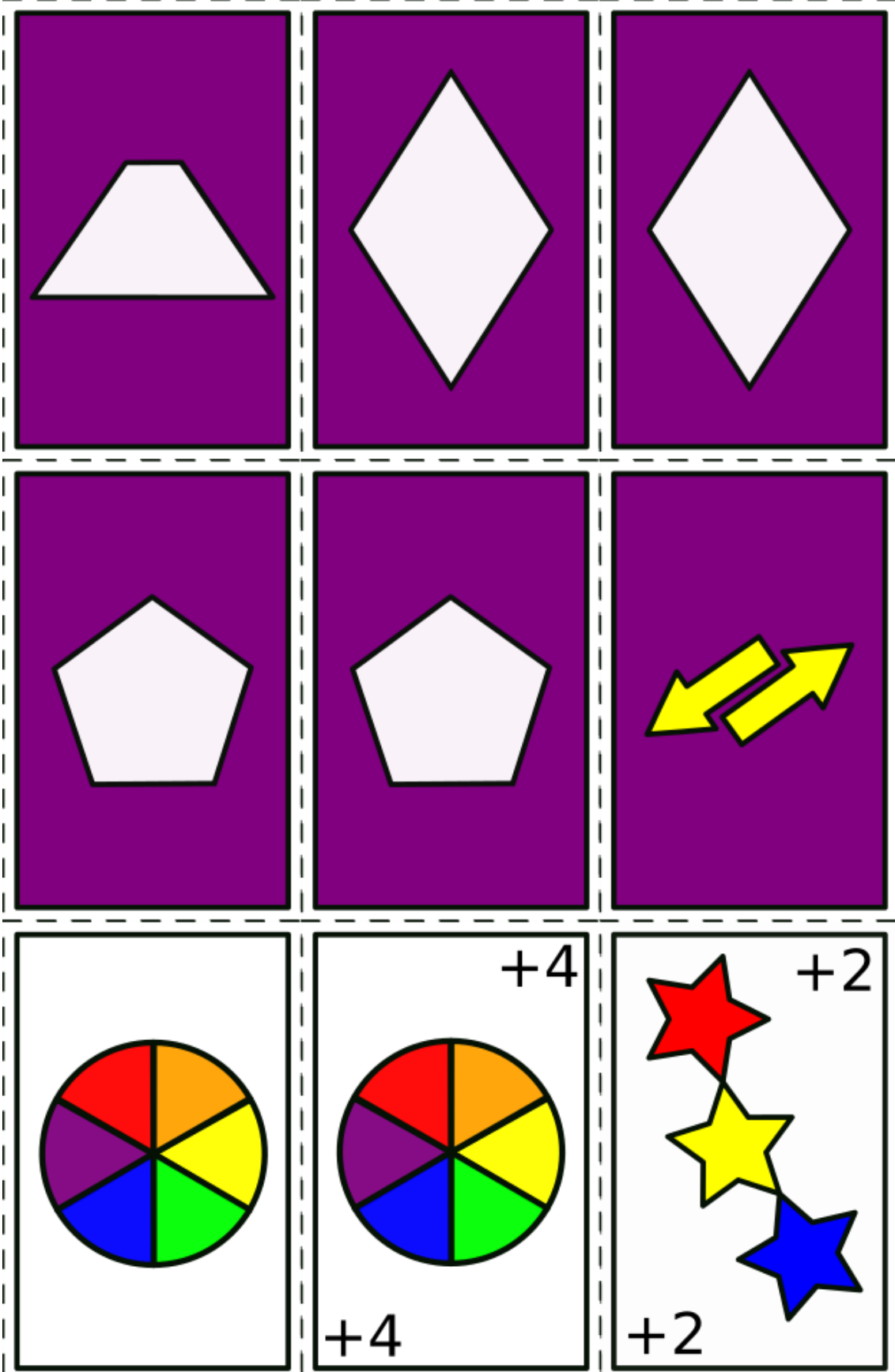
Recortar



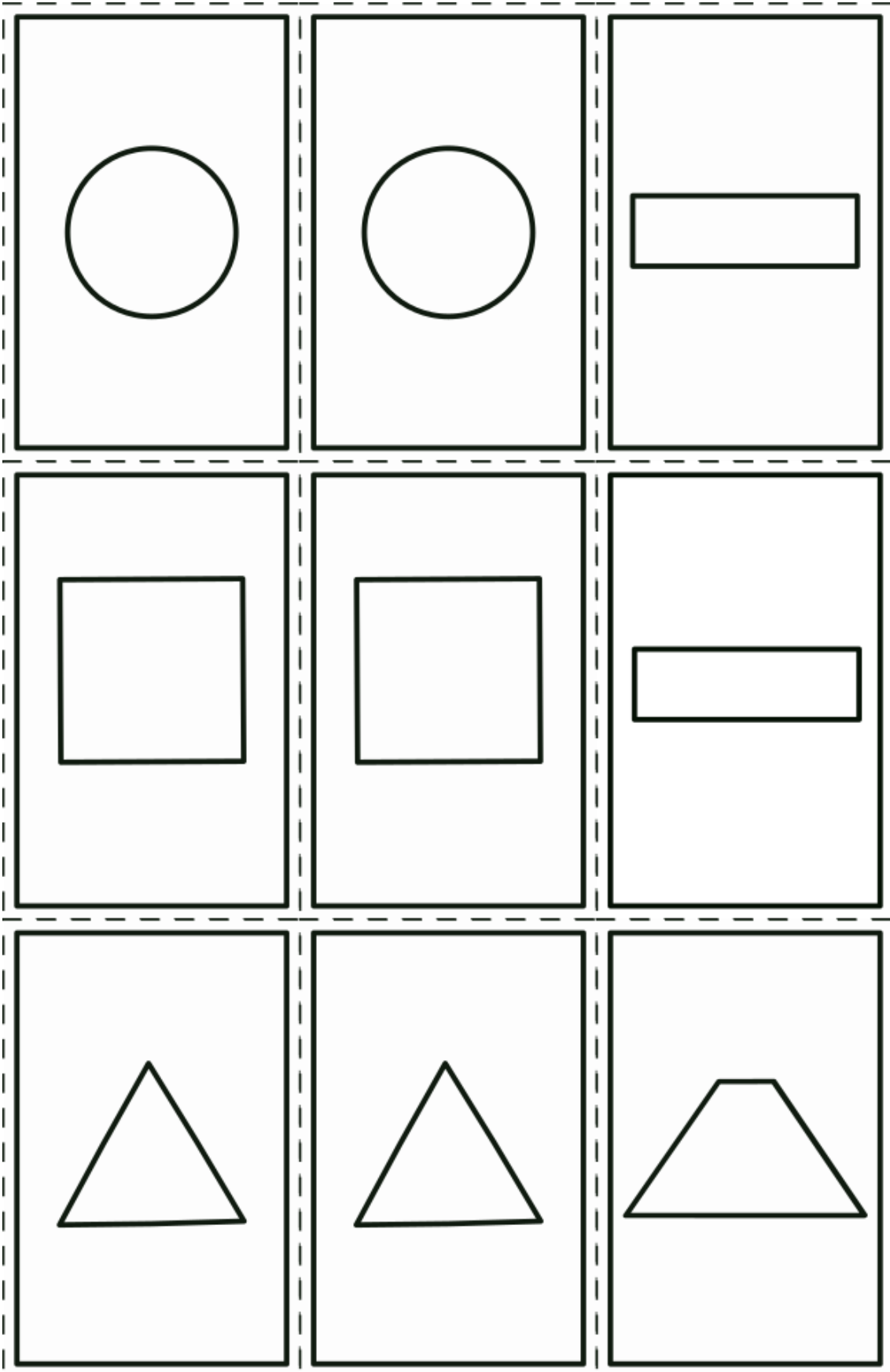
Recortar



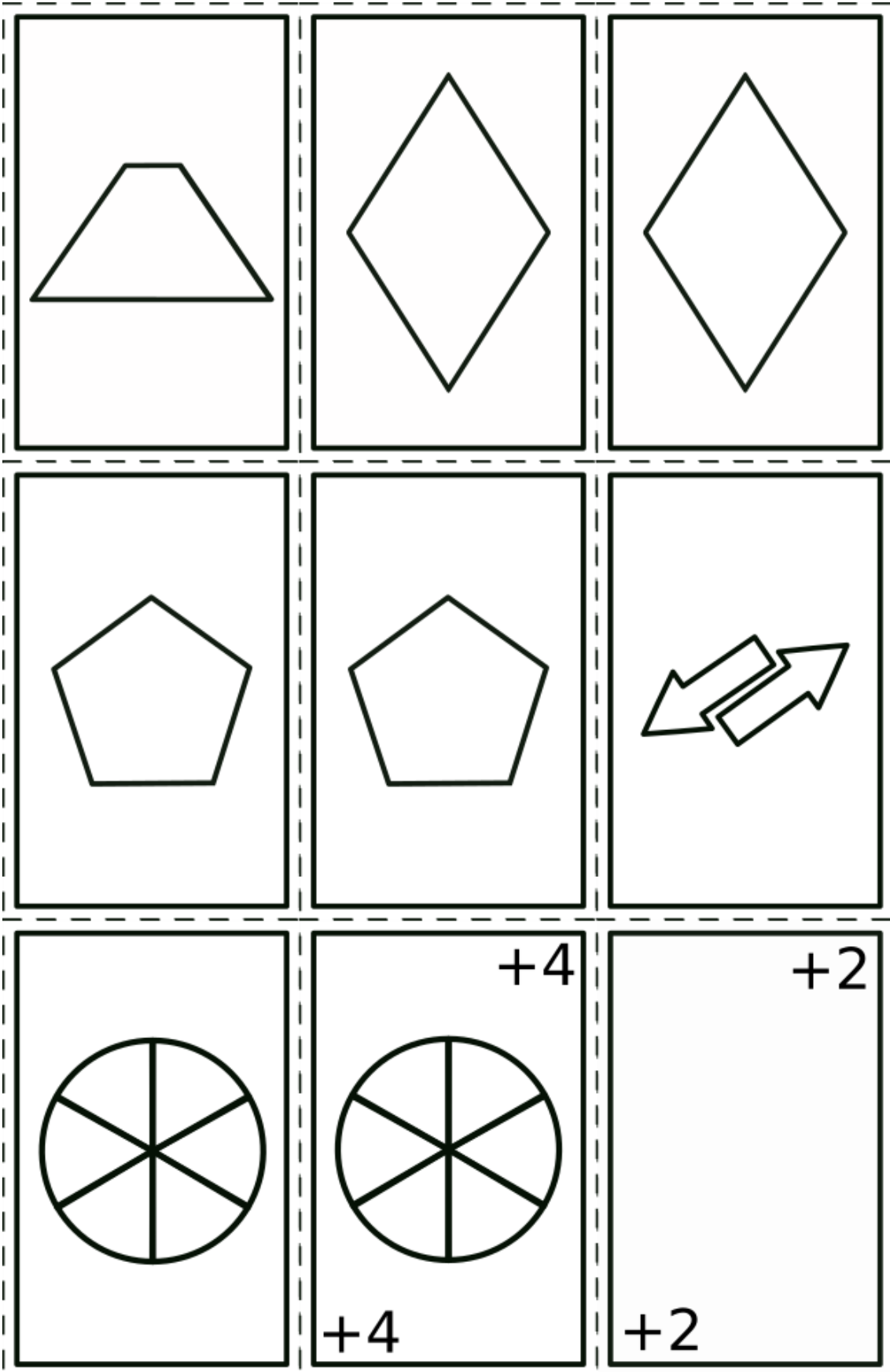
Recortar



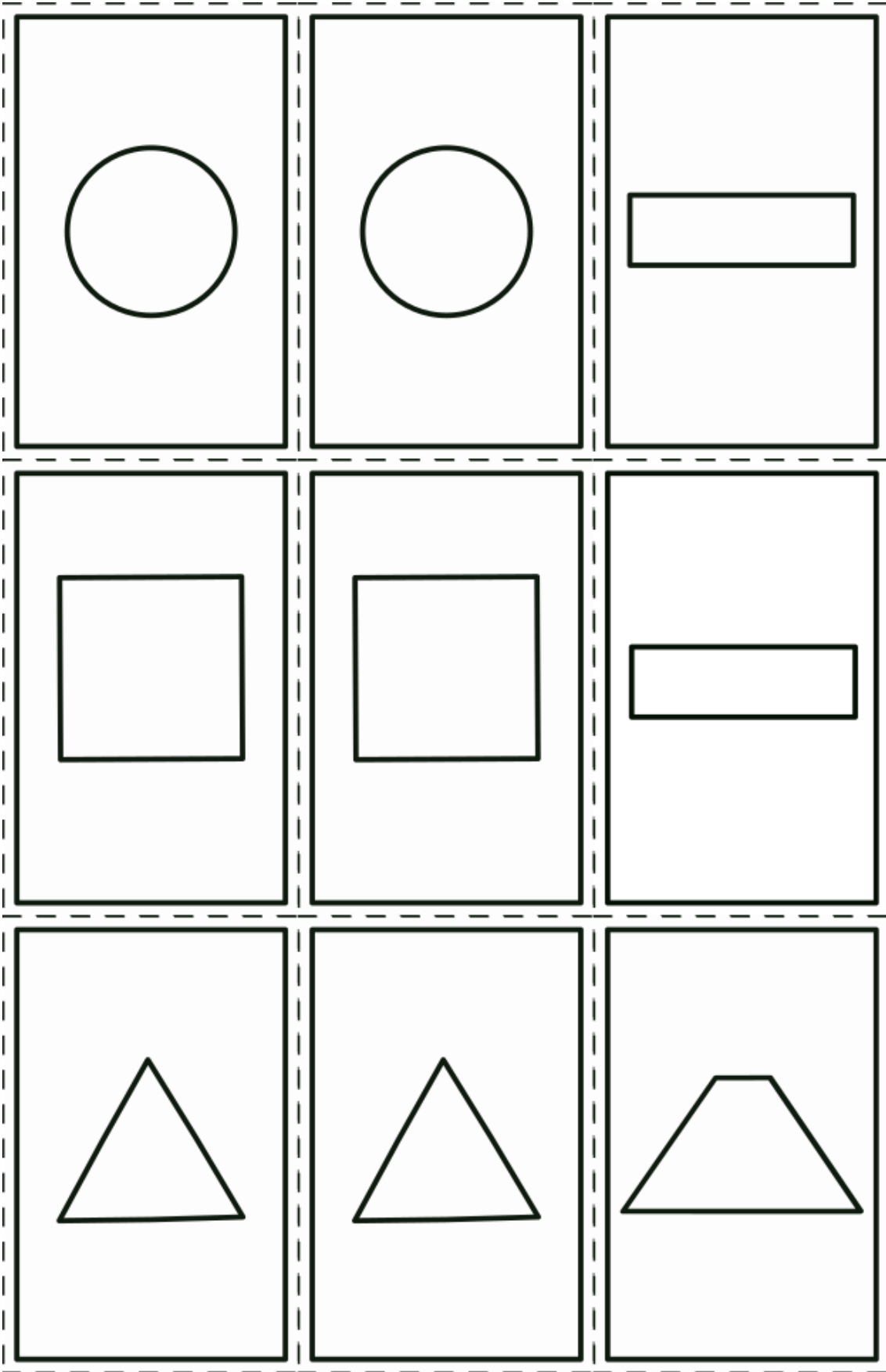
Recortar



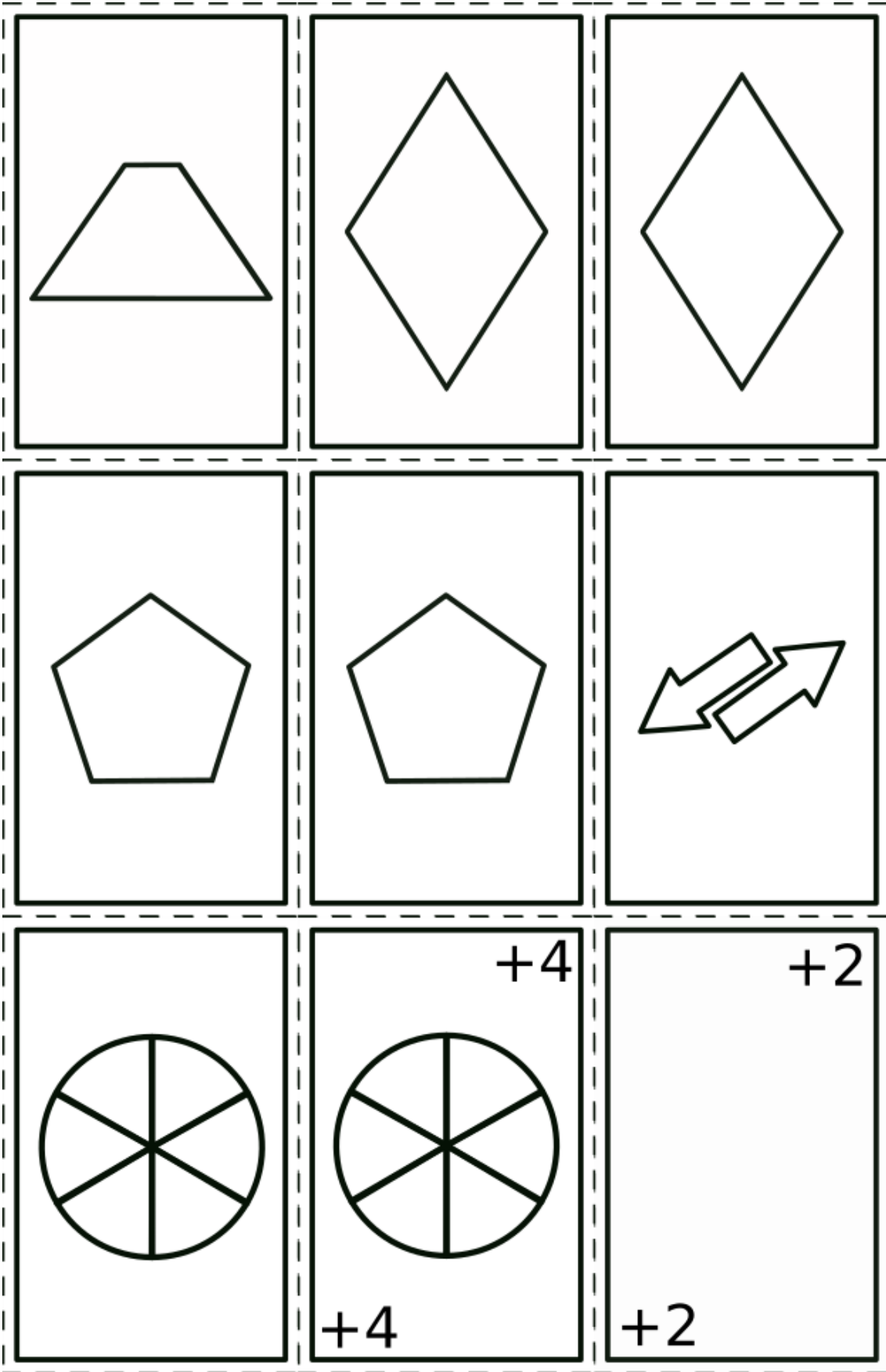
Recortar



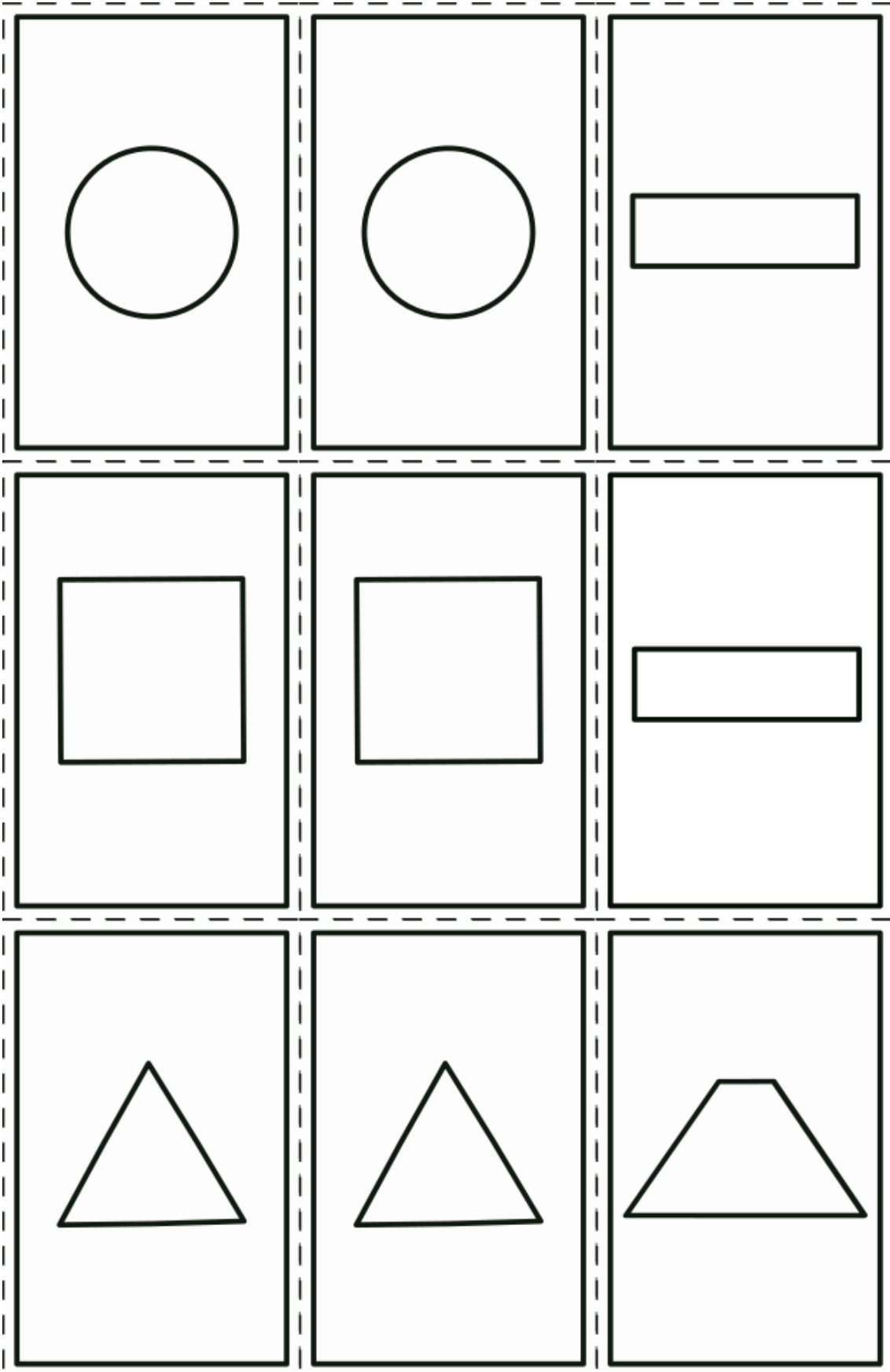
Recortar



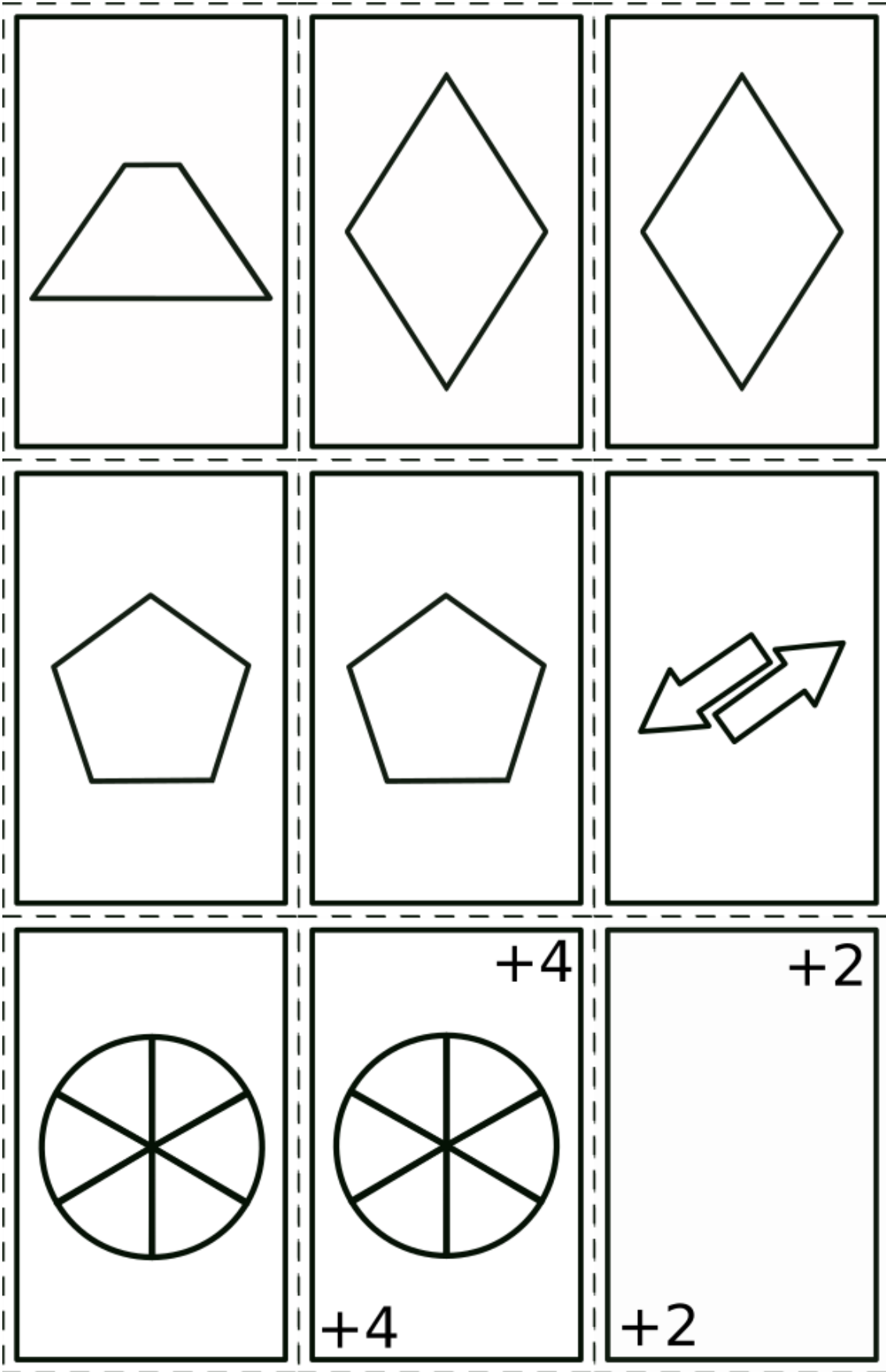
Recortar



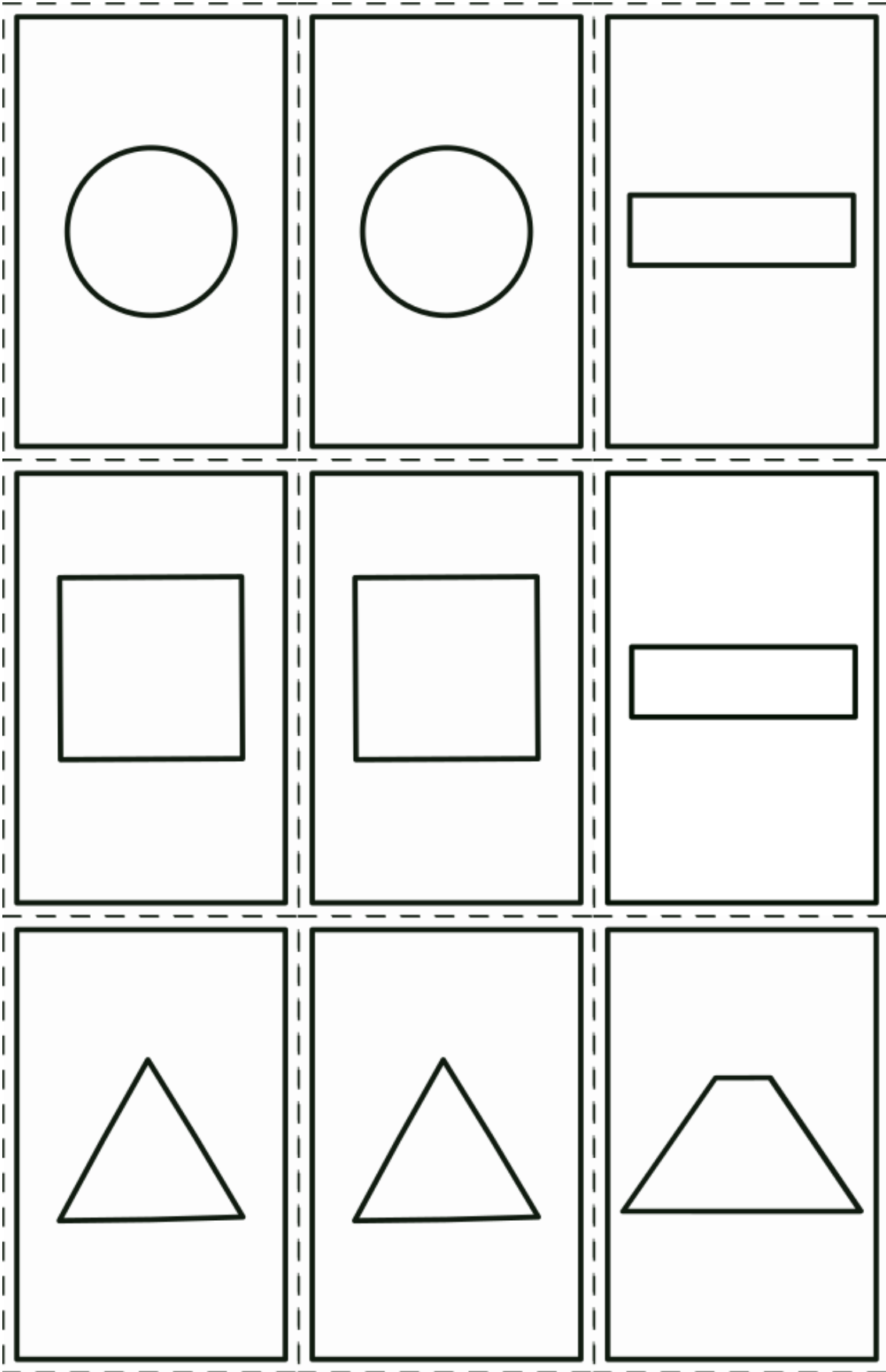
Recortar



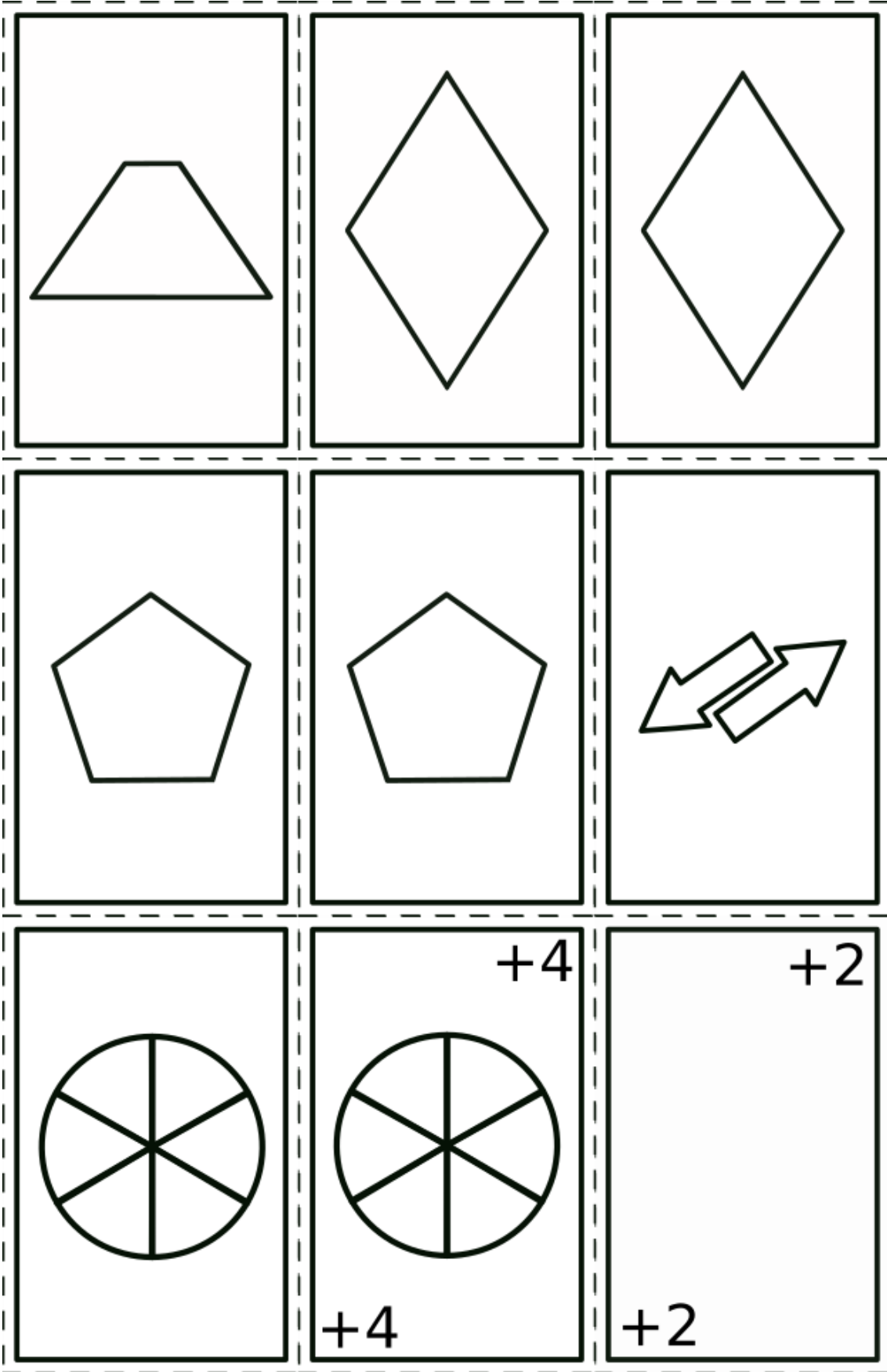
Recortar



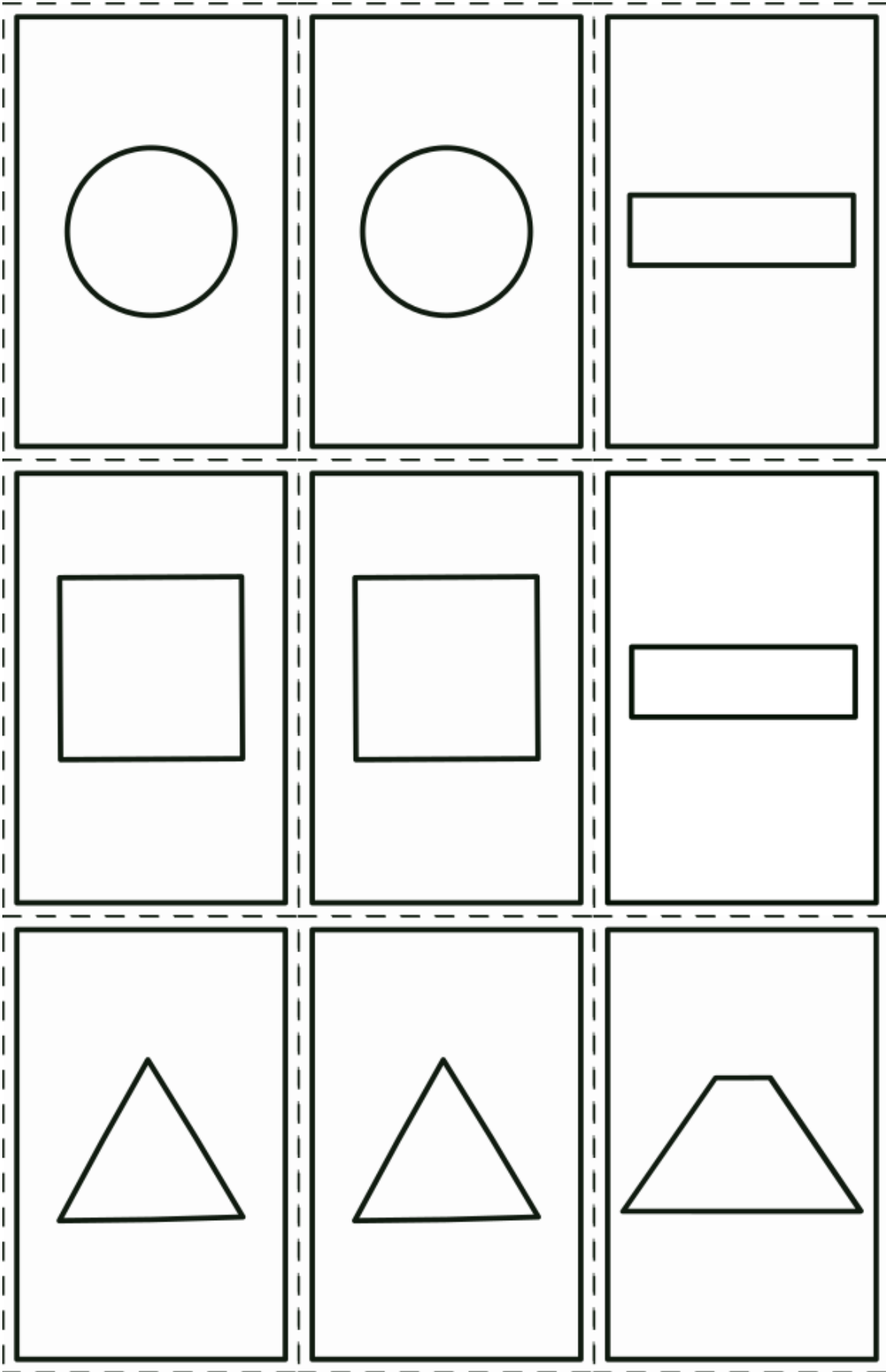
Recortar



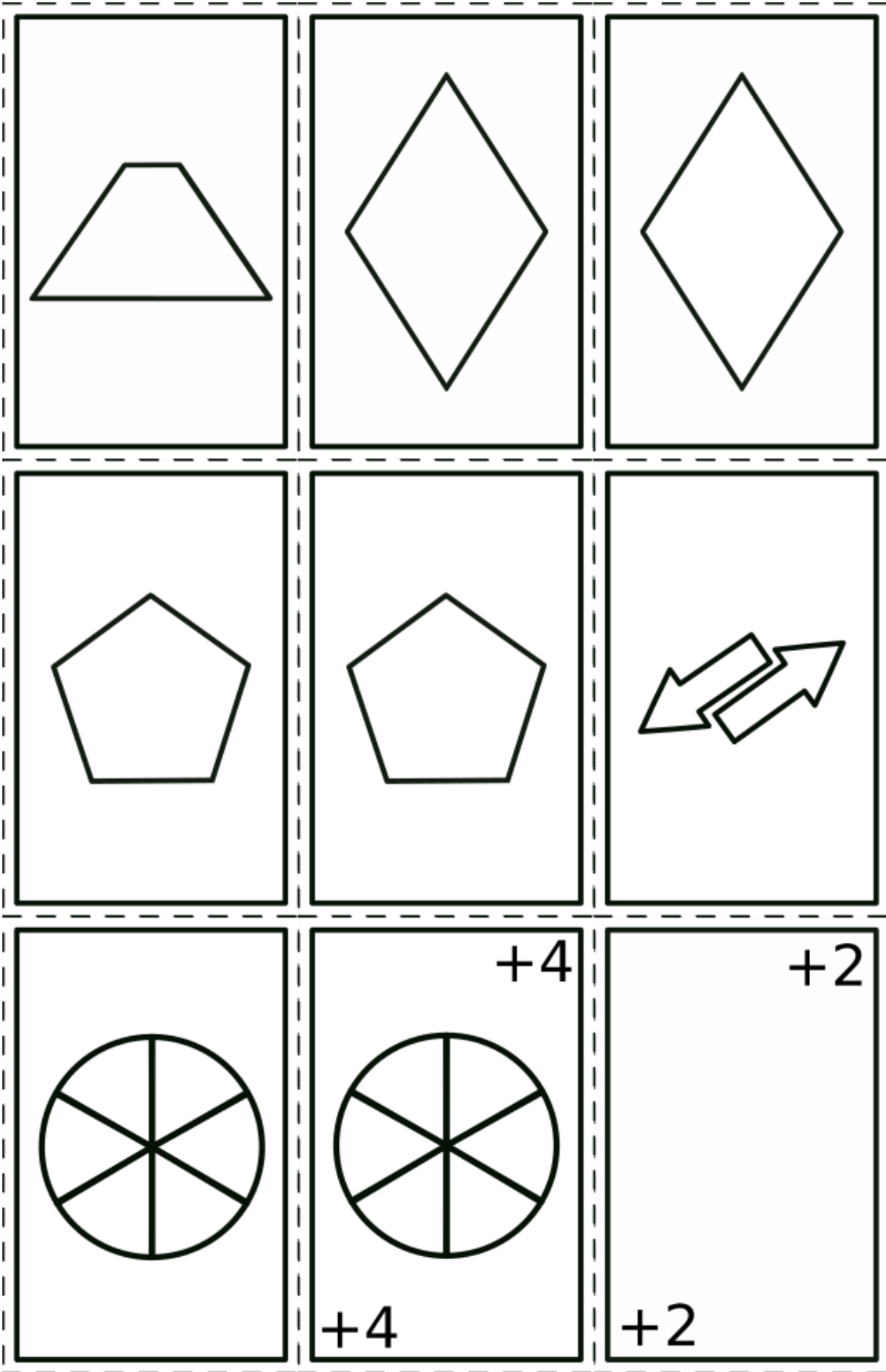
Recortar



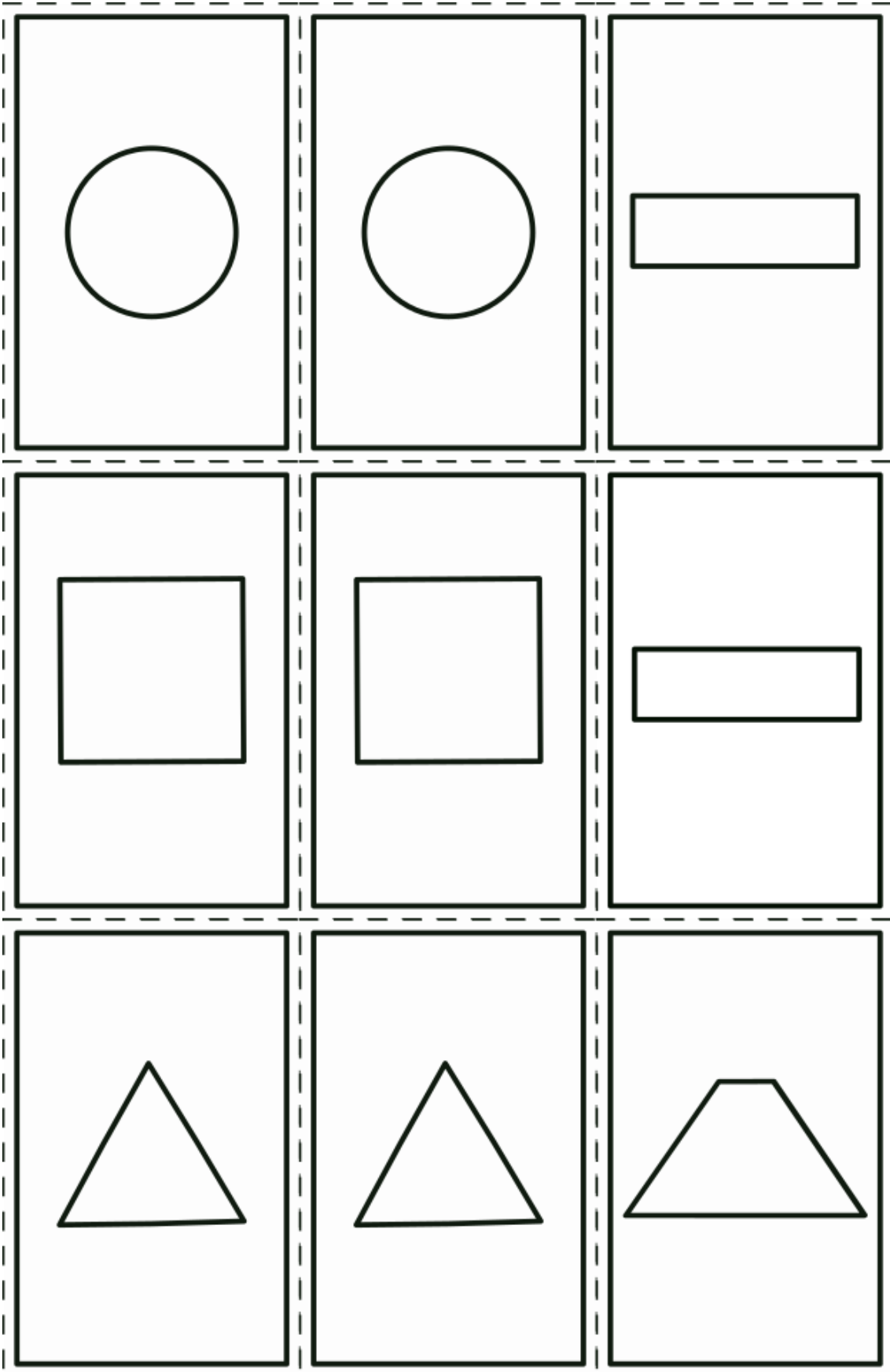
Recortar



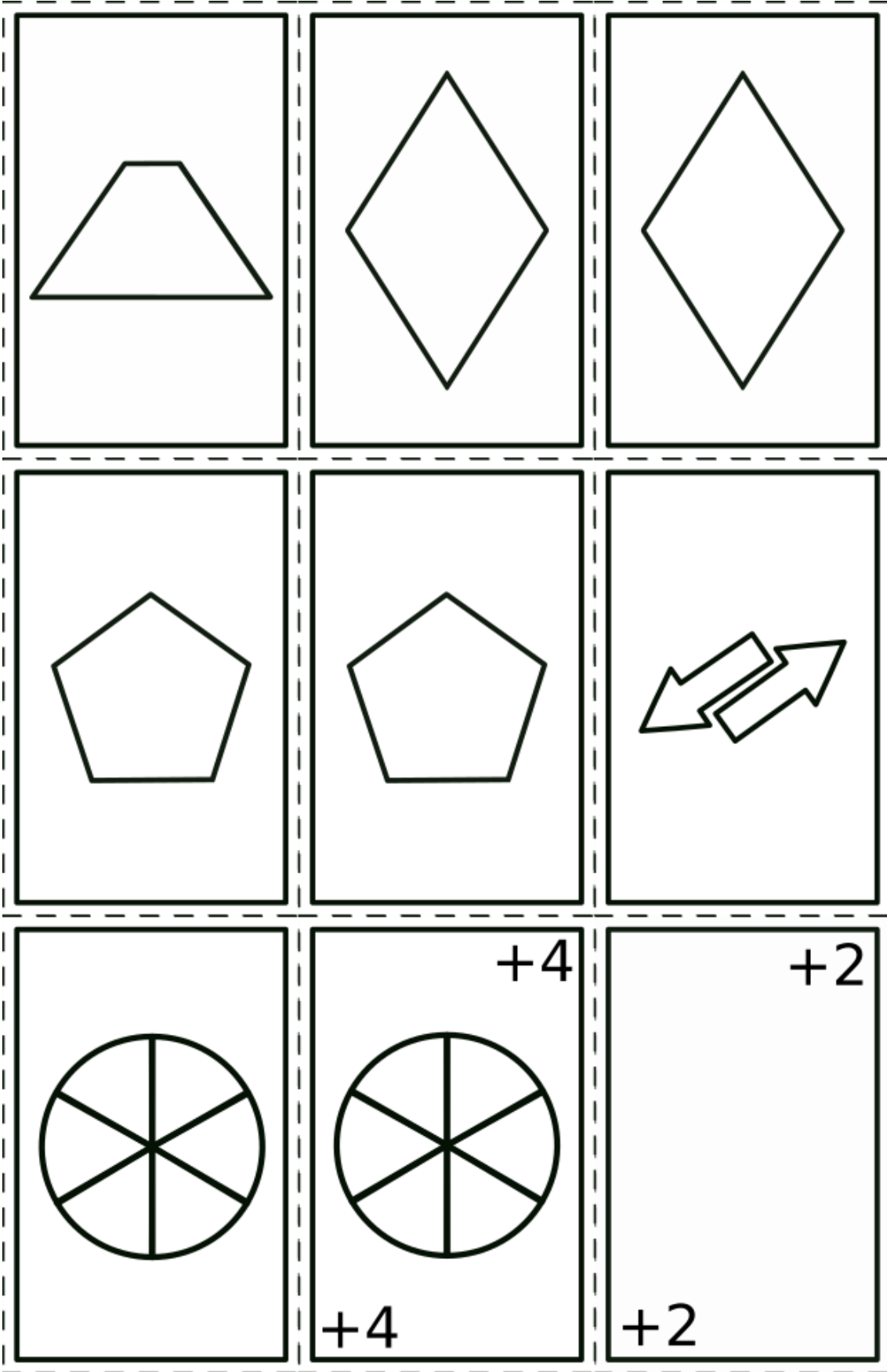
Recortar



Recortar



Recortar



Recortar