

COLÉGIO PEDRO II

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

Andrea Santos Alves

JOGOS, CRIATIVIDADE E REFLEXÃO:

A leitura de imagens no processo
de ensino e aprendizagem da Arte

Rio de Janeiro
2019



Andrea Santos Alves

JOGOS, CRIATIVIDADE E REFLEXÃO:

A leitura de imagens no processo
de ensino e aprendizagem da Arte

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.

Orientador(a): Prof(a). Dra. Alessandra Caetano

Rio de Janeiro
2019

COLÉGIO PEDRO II

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

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

A474 Alves, Andrea Santos
Jogos, criatividade e reflexão: a leitura de imagens no processo de ensino e aprendizagem da Arte / Andrea Santos Alves. Rio de Janeiro, 2019.
54 f.

Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais) – Colégio Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.
Orientador: Alessandra Oliveira da Silva Caetano.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Arte na educação. 3. Leitura de imagem. 4. Jogos educativos. I. Caetano, Alessandra Oliveira da Silva. II. Título.

CDD 700

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Andrea Santos Alves

JOGOS, CRIATIVIDADE E REFLEXÃO:

A leitura de imagens no processo
de ensino e aprendizagem da Arte

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:

Prof^a. Dr^a. Alessandra Oliveira da Silva Caetano
Colégio Pedro II

Prof^a. Me. Vera Rodrigues Mendonça
Colégio Pedro II

Prof^a. Dr^a. Cristina Pierre França
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2019

Dedico esse trabalho aos meus amores que motivam a minha caminhada: Rodrigo, Marcello, Luciana, Claudia, Luiza e Carminha. Aos meus pais, que em outro plano, me iluminam e me impulsionam. Sempre me apoiando e perdoando minhas ausências.

AGRADECIMENTOS

Obrigado a Deus, a toda minha família, meus amigos, principalmente ao meu filho Rodrigo e ao meu companheiro Marcello. A compreensão e paciência de todos pelas horas de lazer e aconchego trocadas pelas horas de estudo.

Obrigado amigos pela paciência e por entenderem as ausências justificadas pela dedicação a minha formação continuada.

Obrigado professores pelos novos conhecimentos adquiridos nesse curso.

Obrigado aos meus alunos por ser minha inspiração para sempre buscar aprender algo novo para enriquecer nossas aulas.

Meus sinceros agradecimentos a todos que de uma maneira ou de outra têm acompanhado minha caminhada como professora, pesquisadora e estudante.

RESUMO

ALVES, Andrea Santos. **Jogos, criatividade e reflexão**: A leitura de imagens no processo de ensino e aprendizagem da Arte. 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.

Para esta pesquisa escolheu-se conjugar dois elementos que estão fortemente presentes no nosso dia a dia, desde tempos remotos da história da humanidade: as imagens e os jogos. Buscou-se como inspiração no universo dos alunos, a ludicidade e a competitividade, características dos jogos para criar um produto educacional que pudesse promover e motivar a leitura de imagens nas aulas de Arte. Para tanto, se procurou nesta pesquisa de caráter bibliográfico, fundamentos de embasassem a criação do “Dominarte”, um jogo de cartas inspirado no Dominó para auxiliar o desenvolvimento de práticas de leitura de imagens. Este recurso servirá como um material expositivo em forma de jogo, que possibilitará ao professor de Arte do Ensino Médio propor a realização diferentes tipos de análise (objetivas, subjetivas ou formais) do conteúdo imagético oferecido nas cartas deste jogo de tabuleiro.

Palavras-chave: Jogos. Leitura de imagens. produto educacional. Aulas de Arte.

ABSTRACT

ALVES, Andrea Santos. **Games, creativity and reflection:** The reading of images in the process of teaching and learning Art. 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.

For this study was chosen to combine two elements that are strongly present in our routine since ancient times of the humanity history: the images and the games. It was taken as inspiration, in the students' universe, playfulness and competitiveness, inherent to the games, to create an educational product that could promote and motivate the reading of images in Art classes. For this purpose, we took in this bibliographic study, grounds to base the creation of "Dominarte", a card game inspired in Domino game to assist the development of reading images. This resource will serve as an exhibition material in the form of a game, which will enable the High School Art teacher to propose different types of analysis (objective, subjective or formal) of the image content offered in the cards of this board game.

Keywords: Games. Reading Images. Educational Product. Art classes.

LISTA DE SIGLAS

ENEM – Exame Nacional do Ensino Médio

OCEM – Orientações Curriculares para o Ensino Médio

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

SUPER – Revista Superinteressante da Editora Abril Cultural

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 JUSTIFICATIVA	15
3 OBJETIVOS.....	18
3.1 Objetivo Geral.....	18
3.2 Objetivos Específicos	18
4 DESENVOLVIMENTO E REFERENCIAL TEÓRICO	19
4.1 Jogos como recurso lúdico e pedagógico	20
4.2 Leitura de Imagens.....	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS.....	28
APENÊNCE A - DOMINARTE.....	30

1 INTRODUÇÃO

Nesta pesquisa, de caráter bibliográfico, buscou-se um aporte teórico para contribuir no desenvolvimento de um produto educacional, no formato de um jogo de mesa ou tabuleiro, que pudesse ser utilizado como ferramenta pedagógica e auxiliar os professores de Arte na realização de atividades de leitura de imagens no Ensino Médio.

A ideia deste estudo se originou no próprio cotidiano desta pesquisadora, que é também arte/educadora deste nível de ensino. Ela constatou que, algumas vezes, torna-se difícil manter a motivação de todo o coletivo de alunos na realização deste tipo de leitura, principalmente em turmas com grande número de alunos (aproximadamente 50 alunos), porque os estudantes se dispersam com facilidade e conseqüentemente não produzem leituras muito aprofundadas das imagens apresentadas nas aulas de Arte. Acaba se tornando um desafio para o professor manter os discentes envolvidos e motivados, por algum tempo, no desenvolvimento de ações dessa natureza.

A partir dessa inquietação, se procurou refletir e discutir sobre a possibilidade da utilização dos jogos de mesa como estratégia pedagógica para realização da atividade referida, visto que a ludicidade e a interatividade dos jogos são características propícias para motivar e envolver coletivamente os alunos na realização de tal tipo de tarefa.

Encontrou-se compatibilidade com esta proposta quando foram consultadas as Orientações Curriculares para o Ensino Médio – OCEM (BRASIL, 2006) que sugerem os jogos, entre outros recursos, como estratégia pedagógica para abordagem de temas em diferentes disciplinas.

Assim, se cogitou o uso desse recurso para trabalhar a leitura de imagens, diante da grande necessidade de interpretar e compreender a linguagem imagética tão valorizada na sociedade atual. Nos Parâmetros Curriculares – Arte (BRASIL, 1997) se afirma a importância das imagens como documentos do imaginário, da história, da diversidade e da produção cultural humana. A grande influência das imagens, nos dias de hoje, torna necessário que nas aulas de Arte, se promovam atividades pedagógicas que privilegiem o desenvolvimento do olhar crítico dos alunos e que contribuam para a formação de estudantes letrados na linguagem visual.

Bredariolli (2010, p.29) aponta que, no ensino das Artes e Culturas Visuais sob a perspectiva da Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (2010), podem ser desenvolvidas ao mesmo tempo as capacidades de construção estética e de percepção do meio ambiente. Para

tanto, enfatiza a adoção nas aulas de Arte do exercício da leitura crítica, com a noção de leitura da palavra e do mundo.

Nas Orientações Curriculares para o Ensino Médio (OCEM), volume 2 (Brasil, 2006, p.26), no item “Estratégias para a ação”, destaca-se a importância do papel do professor como mediador responsável por apresentar problemas que desafiem o aluno buscar soluções e ainda ressalta a necessidade da utilização de estratégias, que propiciem uma relação dialógica em sala de aula.

Para auxiliar o professor nessa tarefa sugere-se em conformidade com as OCEM no item “Estratégias para a abordagem de temas”, que sejam desenvolvidas atividades como: a experimentação, o estudo do meio, o desenvolvimento de projetos, os jogos, os seminários, os debates, a simulação, como propostas que possibilitem a parceria entre professor e alunos.

Assim, a partir propostas apresentadas na OCEM, o uso dos jogos foi escolhido como estratégia de ensino-aprendizagem para ser estudada nesta pesquisa, porque se acredita que o caráter motivador dos jogos pode servir para engajar professores e alunos na construção de novos conhecimentos, para fixar ou para revisar conteúdos de forma mais lúdica. Os jogos podem ainda ser utilizados para desenvolver habilidades, aumentar a sociabilidade e até mesmo aprimorar os estudos.

Portanto, as regras dos jogos e o envolvimento coletivo que propicia, motiva o grupo de estudantes para a realização das ações propostas pelo passatempo, desenvolve a capacidade de resolução de problemas, podendo atrair a atenção dos discentes para estudar o conteúdo de diferentes disciplinas, que primeiramente não pareciam atraentes ou interessantes.

Assim sendo, partiu-se da ideia que a natureza lúdica dos jogos de mesa poderia oferecer alternativas aos métodos utilizados para transmissão e construção de conhecimento na disciplina de Arte, no que tange a leitura de imagens.

A importância da leitura das imagens da Arte foi apontada por Ana Mae Barbosa, no final dos 80, quando foi divulgada a sua Proposta Triangular, na qual a leitura de imagens é um dos seus vértices. Nessa abordagem, a arte/educadora propõe a inter-relação entre a produção, a contextualização e a leitura da imagem para o ensino da Arte.

A pesquisadora deste trabalho, nas suas vivências como professora, sempre percebeu que os alunos demonstram maior interesse em desenvolver nas aulas, o viés prático de a Abordagem Triangular de Barbosa¹ (2014), o “Fazer”, exatamente por ser a parte mais lúdica desta proposta

¹ A Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais foi sistematizada pela arte/educadora e pesquisadora Ana Mae Barbosa. A “Triangulação Pós-Colonialista do ensino de Arte no Brasil” é um posicionamento teórico-metodológico, conhecido como “Metodologia Triangular” ou “Proposta Triangular”, ou ainda “Abordagem Triangular”, que busca oferecer

de ensino da Arte. No entanto, a leitura e a contextualização das obras de arte, também importantes na triangulação sugerida pela autora, nem sempre despertam o mesmo interesse. Esta evidência provocou a inquietação para que esta pesquisadora buscasse recursos para empregar maior ludicidade no “Ler” e no “Contextualizar”. Para tanto, recorreu a dinâmica dos jogos para tomar emprestado sua ludicidade e manter a motivação dos alunos durante o processo de ensino e aprendizagem da Arte.

Normalmente, nas aulas de Arte realizadas com práticas pedagógicas mais tradicionais, nas quais o professor solicita a participação do aluno para expressar sua opinião sobre as obras de arte apresentadas, sejam nos livros ou em projeções utilizando o Datashow, nem sempre se consegue envolver simultaneamente todos os alunos da turma na mesma atividade.

Assim, não disfrutam plenamente da oportunidade de refletir e trocar ideias sobre suas interpretações individuais realizadas sobre as imagens, não discutem, não constroem juntos novas sínteses e tem como resultado leituras superficiais sobre as imagens disponibilizadas nas aulas.

Na busca por alternativas que promovam maior interação dos alunos e a observação mais criteriosa das imagens apresentadas nas aulas de Arte, tanto para análises de caráter formal quanto subjetivo, buscou-se inspiração nos jogos, profundamente inseridos no cotidiano dos alunos na atualidade para trabalhar este vértice da abordagem já citada.

Incentivar a leitura crítica das imagens na sociedade atual tem muita relevância porque estamos, segundo Barbosa (1998, p.17), rodeados por imagens impostas pela mídia, vendendo produtos, ideias, conceitos, comportamentos, *slogans* políticos etc. Como resultado de nossa incapacidade de ler essas imagens, nós aprendemos por meio delas inconscientemente.

Barbosa (1998, p. 17) ainda afirma que as escolas deveriam prestar mais atenção no discurso desvelado pelas imagens. A autora ressalta a importância de tornar as crianças conhecedoras da produção humana de alta qualidade através da Arte, ensinando a gramática visual e a sintaxe visual, de forma a prepara-las para compreender e avaliar todo o tipo de imagens, conscientizando-as do que estão aprendendo com estas imagens.

O currículo de Arte deve privilegiar a integração de atividades artísticas, histórias das artes e análise dos trabalhos artísticos realizados tanto pelos artistas quanto pelos próprios alunos. E os professores devem sempre buscar novas formas de promover o estudo da disciplina considerando à satisfação das necessidades das crianças e dos adolescentes, preocupando-se em

uma proposta de melhoria do ensino de Arte, tendo por base um trabalho pedagógico integrador onde o fazer artístico, a leitura ou análise da de obras de arte e a contextualização interagem ao desenvolvimento crítico, reflexivo e dialógico do educando em uma dinâmica contextual sociocultural. (BARROS, 2016, p.1)

ensinar os conceitos da disciplina respeitando seus valores, estruturas e a importância de sua contribuição à cultura.

Em vista dos argumentos apresentados, o objetivo dessa pesquisa é refletir como os jogos podem envolver coletivamente os alunos na realização da atividade de leitura de imagens. Assim, será desenvolvido como produto educacional resultante deste trabalho um jogo de cartas, inspirado no Dominó, com imagens da Arte, visando promover de forma lúdica, a prática da leitura, exercitar a observação, a percepção visual, a capacidade de estabelecer analogias, desenvolver a habilidade crítico-leitora de imagens e aumentar o repertório visual dos alunos.

Para o desenvolvimento deste trabalho, buscou-se aporte teórico de Kishimoto (2017), Lopes (2005) e Rau (2007) como referencial sobre ludicidade e a utilização de jogos e brincadeiras na educação. Na leitura de imagens e arte/educação utilizou-se como referência Barbosa (1995, 1998, 2014), Rossi (2009), Kellner (1995) e Panofsky (1991).

O presente trabalho está organizado em duas partes. A primeira consiste da pesquisa realizada para o desenvolvimento do produto educacional e a segunda parte apresenta e descreve o produto educacional em si.

O capítulo 1 e 2 apresentam o trabalho e as justificativas que levaram a pesquisadora a realizar esta pesquisa.

No capítulo 3 estão relacionados os objetivos deste trabalho, geral e específicos.

O capítulo 4 apresenta o desenvolvimento e o referencial teórico utilizado para a realização do trabalho. Destaca a visão de alguns teóricos como Huizinga e Kashimoto sobre as influências positivas que a utilização de jogos como estratégia pedagógica pode proporcionar ao aprendizado, motivação e rendimento dos alunos. Ainda neste capítulo aborda-se sobre a leitura de imagem, atividade comumente desenvolvida na disciplina de Arte, sua importância na atualidade e dificuldades encontradas na proposição da atividade pelos professores de Arte.

O capítulo 5 apresenta as considerações finais sobre este trabalho de pesquisa.

As referências bibliográficas encerram a primeira parte do trabalho.

A segunda parte desta pesquisa, como já dito, apresenta o produto educacional resultante da pesquisa. Esta seção também foi subdividida em capítulos conforme a primeira e a apresentação do seu conteúdo poderá ser encontrada na apresentação do próprio produto.

2 JUSTIFICATIVA

Porque propor um jogo tendo imagens como temática?

Pelas recomendações da OCEM (Brasil, 2006, p. 26) no item que se refere a estratégias para abordagem de temas, se afirma que “o processo de ensino-aprendizagem é bilateral, dinâmico e coletivo, portanto é necessário que se estabeleçam parcerias entre professor e os alunos e dos alunos entre si”. Para tanto devem ser oferecidas situações de aprendizagem que propiciem essa relação dialógica.

Dessa forma, a OCEM defende o jogo como uma atividade de experimentação muito valiosa no processo de apropriação do conhecimento, pois permite o desenvolvimento de habilidades e competências tais como: protagonismo, liderança, comunicabilidade, trabalho em equipe e cooperação.

Cabe salientar que essas habilidades não comumente exigidas nas aulas que se limitam a adoção de metodologias de ensino mais tradicionais, como a apresentação de imagens nos livros didáticos, as aulas expositivas na lousa ou até mesmo com o auxílio de projetores, que apesar do uso da tecnologia, ainda conservam o aluno como simples espectador.

Assim, buscamos adaptar as estratégias sugeridas nas OCEM, nos conteúdos do currículo de Arte.

O ensino da arte/educação nas escolas públicas da Educação Básica brasileira ainda recebe influências do seu percurso histórico no país. Ora se caracterizando como “classista”, com conteúdos diferenciados entre a classe popular e a elite, ora apegado ao espontaneísmo, preconizado pela Escola Nova², conforme descrito na pequena revisão histórica do ensino da Arte descrita nas OCEM Linguagens Códigos e suas Tecnologias (BRASIL, 2006, p. 170-172). Nas aulas de Arte, ambas vertentes não valorizavam a leitura das imagens da Arte. A promoção de atividades com foco na leitura de imagens começou a ganhar espaço nas aulas de Arte, a partir da Proposta Triangular de Ana Mae Barbosa, no início dos anos oitenta do século passado.

A própria autora descreve assim sua proposta:

A Proposta Triangular deriva de uma dupla triangulação. A primeira é de natureza epistemológica, ao designar os componentes do ensino/aprendizagem por três ações mentalmente e sensorialmente básicas, quais sejam: criação (fazer artístico), leitura da obra e arte e contextualização. A segunda triangulação está na gênese da própria sistematização, originada da tríplice influência, na deglutição de três outras

² No breve histórico da arte/educação relatado na OCEM (BRASIL, 2006) diz que na tendência teórico-metodológica da Escola Nova, em decorrência dos estudos conjuntos da Pedagogia e da Psicologia, enaltecia-se a arte da criança como temática de pesquisa. Com a influência filosófica de John Dewey e Herbert Read, a da psicologia cognitiva de Piaget, entre outros autores, o ensino centrava-se no aluno e a disciplina de Arte tinha o papel de auxiliá-lo no desenvolvimento da criatividade, do espírito experimental na livre solução de problemas e na liberação emocional.

abordagens epistemológicas: as *Escuelas al Aire Libre* mexicanas, o *Critical Studies* inglês e o Movimento de Apreciação Estética aliado ao DBAE (*Discipline Based Art Education*) americano. (BARBOSA, 1998. p.33)

Como consequência das influências das correntes pedagógicas citadas, como por exemplo, da Escola Nova, Barbosa (2013, p. 33) afirma que professores que ainda seguem resquícios dessa corrente pedagógica acabam impedido nas aulas de Arte, “o consumo da imagem de mais alta qualidade no ensino de base das escolas públicas” e acabam mantendo “a criança imersa num mundo de imagens produzidas apenas pela indústria cultural”.

Assim, visando aumentar o repertório visual e cultural dos adolescentes da Educação Básica, pretende-se com este estudo em conformidade com as proposições mais recentes da arte/educação da pós-modernidade, promover atividades didáticas que possibilitem a apreciação de imagens mediada pela ludicidade dos jogos, conforme proposto pelas OCEM (2006). Nas novas correntes da arte/educação defendida por Barbosa (2010), constata-se a necessidade, segundo Bredariolli (2010), de se alfabetizar para a leitura de imagem como um caminho para o desenvolvimento de um olhar mais apurado e atento sobre o mundo e as imagens que o constituem.

A pesquisadora deste estudo é professora de Arte há 14 anos. Começou a lecionar no SENAC e na FAETEC em cursos profissionalizantes e atualmente é professora concursada da Educação Básica de escolas públicas da rede municipal de Niterói (RJ) e da rede estadual do Rio de Janeiro.

Na SEEDUC teve duas matrículas, nas metropolitanas (Metro) III e V. Na Metro III, trabalha há quase 5 anos e tem turmas de Ensino Médio. Na Metro V, da qual pediu exoneração no início deste ano devido a aprovação do concurso da Fundação de Niterói, trabalhou com turmas do Fundamental II e Ensino Médio por aproximadamente 5 anos. No Município de Niterói, começou a trabalhar nesse ano com turmas de Fundamental I e II. Ainda teve a oportunidade de trabalhar com a Educação Infantil, dando aulas de Desenho para alunos na ONG Favela Mundo.

No seu cotidiano escolar pode perceber as dificuldades apresentadas pelos seus alunos relacionadas às atividades focadas na leitura de imagens, fossem imagens da Arte (pinturas, ilustrações, gravuras, desenhos entre outros) ou imagens da cultura visual (publicidade, fotografia, livros ilustrados, design entre outras). O problema podia ser percebido tanto nas leituras nas quais se destacavam o aspecto formal quanto nas leituras nas quais eram exigidas a apreciação da temática trazida pelo artista/produtor da imagem, os alunos não ultrapassavam o limite do visto, do óbvio nas suas leituras.

Esta problemática, conforme afirma Santaella (2012), pode ser fruto da costumeira negligência das escolas com a alfabetização visual. No contexto da instituição escolar, a ideia de alfabetização ainda é bastante presa ao texto verbal, como grande transmissor dos conhecimentos, deixando de lado o desenvolvimento sistemático das habilidades envolvidas na leitura de imagens de modo a levar o compartilhamento de significados atribuídos a um corpo de informações.

Santaella (2012) ainda afirma que apesar de uma imagem parecer ser imediatamente apreendida com um rápido olhar, ela encerra complexidades que temos que aprender a explorar.

A crescente necessidade de se promover nas escolas da Educação Básica a alfabetização e o letramento visual motivou a pesquisadora a buscar novas formas de trabalhar esta temática nas aulas de Arte. Nesta pesquisa escolheu utilizar os jogos como estratégia para abordar o tema.

Dessa forma, a utilização de atividades lúdicas ou jogos de mesa ou tabuleiro, como ferramenta didática pode facilitar aprendizagem dos alunos, pois desperta o interesse dos discentes e mobiliza o uso de habilidades que já dominam no seu dia a dia. Os jogos envolvem entretenimento, desafios, criatividade, ludicidade, elementos que fazem parte do universo do brincar da criança. Permite aos alunos trafegar num universo no qual se sentem seguros e dessa forma podem se tornar mais receptivos a obtenção de novos conhecimentos, uma vez que suas habilidades individuais são mobilizadas de forma criativa. Uma atividade bem elaborada poderá provocá-los a fazerem as descobertas que forem necessárias para cumprir as tarefas desafiadas pelo jogo.

Assim, procuramos formas para trabalhar as imagens, que estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia, buscando recursos para auxiliar os alunos a desenvolverem as competências necessárias para interpretá-las.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

O objetivo geral desta pesquisa é discutir e refletir sobre a contribuição dos jogos como ferramenta pedagógica e lúdica para a promoção e envolvimento coletivo dos alunos na realização de atividades de leitura de imagens nas aulas de Arte.

3.2 Objetivos Específicos

- Promover atividades de leitura de imagens para exercitar a observação e aumentar o repertório visual dos alunos.
- Aprimorar a capacidade de criar analogias e estabelecer relações de similitudes entre diferentes imagens.
- Apresentar imagens que possam promover a discussão de temas da Arte e da cultura visual, de forma que possam utilizar o repertório cultural dos alunos e desenvolver sua habilidade crítico-leitora de imagens.
- Criar um jogo com cartões ilustrados com imagens das Artes Visuais para, de forma lúdica, desenvolver a percepção visual e interpretação de imagens.

4 DESENVOLVIMENTO E REFERENCIAL TEÓRICO

Quando a pesquisadora deste trabalho promove atividades de leitura de imagens nas aulas de Arte, para as suas turmas, comumente utiliza como recurso pedagógico para a apresentação das imagens que serão analisadas, ora o livro didático ora a projeção das imagens no Datashow.

A utilização destes recursos nas aulas promovidas por esta pesquisadora, em turmas com um quantitativo maior de alunos, trouxeram algumas dificuldades e grandes inquietações para a mesma, pois certos alunos não conseguiram ficar muito tempo concentrados na atividade.

Neste tipo de aula, com característica mais expositiva, o aluno comumente assume uma postura mais contemplativa que favorece a dispersão. Esta experiência demonstra que o professor deve pensar em estratégias de ensino que demandem mais protagonismo do aluno, senão acabará reproduzindo uma educação passiva, bancária segundo Freire (1987), que não desperta o interesse do aluno.

Em conformidade com a ideia de criar estratégias de ensino e aprendizagem que exijam um papel mais ativo do aluno, Fagundes (2013) no seu artigo sobre leitura de imagens na sala de aula, apropria-se do pensamento de Paulo Freire (1987) e ressalta as diferenças da educação bancária e da problematizadora:

[...] sobre a educação bancária e problematizadora, ambas diferenciam-se na medida em que a bancária preserva o já estabelecido, reproduzindo o conhecimento sem questionamento, exigindo apenas passividade de quem aprende. Enquanto a problematizadora apropria-se do conhecimento para a transformação, envolvendo mudança e criação, exigindo uma atitude ativa e dialógica com o conhecimento. (FERNANDES, 2013, p. 26103)

Assim, segundo Fagundes (2013, p. 26103) a atividade de leitura de imagens se propaga para além da sala de aula, pois a forma como o conhecimento é construído gera atitude diferente no aluno frente a sua relação com o mundo. Se na atividade de leitura de imagem não houver questionamento sobre o objeto lido, houve apenas transmissão passiva de conhecimento, o docente preocupou-se somente em depositar informações sobre a vida do artista e da obra. Apesar de essas informações serem importantes não sustentam a leitura, se o leitor não conseguir estabelecer relação entre obra e a sua vivência.

Portanto, para a promoção de atividades de leitura de imagem nas aulas de Arte devem-se buscar estratégias que sejam motivadoras, exijam mais protagonismo do aluno e demandem uma participação coletiva.

Dessa forma, considerando o exposto, algumas questões foram levantadas: Como envolver e integrar o maior número de alunos na realização da atividade de leitura imagens? Como estimulá-los a analisar as imagens com maior profundidade e mais detidamente, sem dispersão, para a produção de leituras e interpretações mais convincentes e aprofundadas?

As inquietações suscitadas na prática cotidiana da pesquisadora, a levou pensar no desenvolvimento de um produto pedagógico que envolvesse coletivamente os alunos nas atividades de leitura de imagens e que ainda os incentivasse a observar com mais interesse e paciência as imagens apresentadas nas aulas de Arte, a fim de produzir leituras mais aprofundadas e elaboradas.

Assim a pesquisadora procurou identificar no próprio universo dos alunos alguma alternativa que pudesse contribuir para a solução desta problemática e foi buscar um referencial teórico que embasasse o direcionamento escolhido.

4.1 Jogos como recurso lúdico e pedagógico

As OCEM (2006) fazem as seguintes recomendações para os professores sobre a utilização de jogos como estratégia na abordagem de conteúdos em diferentes disciplinas:

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conteúdos envolvidos. (BRASIL, 2006, p. 28)

Em virtude do que foi mencionado, o jogo foi a estratégia de abordagem escolhida para o desenvolvimento do tema “leitura de imagens” selecionado no currículo de Arte para ser desenvolvido nesta pesquisa. A escolha desta estratégia se justifica por possibilitar aos alunos exercitarem habilidades de comunicação e expressão, observação, criatividade, trabalhar em equipe de forma lúdica e participativa, nas aulas de Arte.

Confirmando o que já foi citado sobre jogos, Huizinga (2001, p.5) afirma que “o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico”. Como atividade é capaz de ultrapassar os limites físicos e biológicos. Nele existe alguma coisa que transcende nossas necessidades imediatas e lhe confere sentido. Os jogos, principalmente os eletrônicos, têm

envolvido as pessoas de uma maneira muito intensa e se encontra inserido nos mais diferentes grupos sociais como entretenimento para crianças, jovens e adultos.

Segundo uma pesquisa da NPD Group³, do ano de 2016 publicada no site Meiobit, os games estão entre as principais atividades dos adolescentes, jovens e adultos brasileiros. Aproximadamente 82% da população do país entre 13 e 59 anos joga algum jogo nas mais diversas plataformas, sejam PCs, consoles, dispositivos móveis ou portáteis.

Aos jogos têm sido atribuídas novas funções além do passatempo e frequentemente passou a ser empregado em outros campos como nos negócios e na educação. Segundo Robaina (2008, p.15), o jogo “mobiliza os esquemas mentais de forma a acionar e a ativar as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento”. Assim, o uso dos jogos como recurso pedagógico é reconhecido em todas as áreas do ensino.

Pesquisas sobre as influências do uso dos jogos na educação divulgadas pela Visual.ly⁴, em 2012, afirmam que 82% das crianças jogam videogames pelo menos uma vez a cada duas semanas; 50% dos professores considerariam utilizar jogos comerciais em sala de aula; 62% dos estudantes estariam dispostos a utilizar games na escola; estudantes de escola primária na Escócia aprendendo matemática com o Nintendo DS, demonstram melhoria no desempenho e atitude em relação a utilização de jogos na aprendizagem.

Kashimoto (2017, p.36), por sua vez, afirma que o “uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e do desenvolvimento infantil” e ainda destaca:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (KASHIMOTO, 2017, p.36)

Apesar da grande influência dos games na sociedade atual, quando se pensou nos jogos como dinâmica para promoção da atividade de leitura de imagens, a pesquisadora declinou da ideia e resolveu desenvolver um jogo analógico, devido as suas dificuldades para o

³ O NPD Group, Inc. é uma empresa norte-americana de pesquisa de mercado fundada em 1966 e sediada em Port Washington, Nova York. O NPD Group, Inc. fornece informações de mercado, rastreamento, serviços analíticos e de consultoria para ajudar os clientes a tomar melhores decisões de negócios nas Américas, Europa e Ásia-Pacífico.

⁴ Visual.ly é uma plataforma web para visualização de dados e infográficos.

desenvolvimento de um jogo eletrônico, sem o domínio da tecnologia para criação de aplicativos para celulares e o tempo necessário para o desenvolvimento do projeto.

Nas escolas públicas pelas quais a pesquisadora tem lecionado outro senão encontrado, foi a precariedade encontrada na disponibilização o uso da internet para os alunos, elemento principal para a interação entre os celulares, que são equipamentos individuais. Mas o fator preponderante para a escolha do jogo analógico foi que a utilização de um jogo eletrônico fugiria a uma das principais premissas do material didático que é a oferta de um produto educacional que auxilie na realização da atividade de leitura de imagens, de forma coletiva e interativa, e que possibilite o debate e trocas entre os alunos, de caráter mais íntimo e pessoal.

Outra característica que se buscava para o jogo é que tivesse baixo custo e que fosse de fácil execução, para ser desenvolvido pelos próprios professores. Um jogo que o professor pudesse facilmente criar novas peças e novos jogos, e pudesse ter numa mesma turma, dependendo do quantitativo de alunos, ter mais de um jogo disponível para ser jogado por mais de um grupo.

Buscou-se um jogo que tivesse como regra relacionar a quantidade de peças que cada jogador (ou equipe) tinha nas mãos e uma dinâmica que envolvesse todos os participantes.

Com relação a leitura de imagens, precisava-se também como regra, que os alunos fossem motivados a olhar cada imagem com o máximo de atenção para tentar compreender o que o artista quis comunicar ao compor aquela imagem ou levar os alunos a observar os aspectos formais destas mesmas imagens.

A primeira ideia foi desenvolver um material pedagógico inspirado no jogo da memória. Mas não era um desejo que as peças de jogo fossem iguais, pois os alunos continuariam analisando sem profundidade, as características formais das imagens, numa comparação ainda superficial. Por isso, evolui-se para a ideia do Dominó.

O Dominó tem como regra observar, comparar e encontrar uma relação entre a peça que está posta sobre a mesa e as peças que estão nas mãos dos jogadores e ainda é um jogo coletivo. Requisitos necessários para o jogo que se pretende desenvolver como produto educacional. Foi a partir das características das peças e da “mecânica” do jogo que foi criado o produto.

Em resumo, vai ser oferecido um jogo inspirado no Dominó para os professores e alunos promoverem atividades de leitura de imagens, por se achar que a dinâmica do jogo mobiliza múltiplas inteligências nos alunos e pode servir como alternativa a recursos tradicionalmente utilizados nas atividades de leitura de imagens.

4.2 Leitura de Imagens

Desde a pré-história o homem deixa registros na forma de imagens como prova de sua presença. Panofsky (1991, p.23) afirma que “o homem é o único animal que deixa registros atrás de si, [...] e cujos produtos ‘chamam à mente’ uma ideia que distingue da existência material destes”. Alguns desses registros citados pelo autor são as imagens, que têm servido como prova material de nossa passagem pela Terra desde os tempos mais remotos. As imagens sempre tiveram grande relevância na nossa sociedade porque são impregnadas de significados.

Segundo Rossi (2009, p.9) na atualidade o poder da imagem não diminuiu, pelo contrário, está muito mais evidente. As imagens estão por toda a parte. A autora afirma que somos a “civilização da imagem” e com a entrada da tecnologia na produção das imagens, modificaram-se as bases do conhecimento humano. As crianças produzem e consomem imagens, pois, desde cedo, aprendem a interagir com elas na TV, nos videogames, nos computadores, nos tablets e nos celulares.

Diante desta situação, Kellner (1995) defende que se deve aprender a ler essa imensa quantidade de imagens fascinantes e sedutoras, de natureza estética diversa, cujo impacto massivo nas vidas das pessoas ainda se está começando a compreender.

Kellner (1995), na mesma obra já citada, acrescenta que as imagens têm participação indispensável na publicidade contemporânea e contribuem para moldar pensamentos e comportamentos sugerindo o que se deve fazer, valorizar, necessitar e desejar.

Logo, precisa-se conquistar fluência na linguagem visual, pois esta tem se tornado cada vez mais preponderante na sociedade. Os professores precisam refletir sobre suas práticas pedagógicas e verificar se estão adequadas as demandas trazidas pela atual tecnologia.

Rossi afirma (2009, p. 11) que a escola como principal instituição de acesso a cultura, em nome da democratização cultural, deve incentivar o aluno a romper limites para buscar o acesso ao patrimônio cultural da humanidade. Mas para isso, a mesma ênfase que é dada na escola para a promoção do desenvolvimento motor, cognitivo, emocional, social, moral, lógico-matemático, linguístico, gráfico plástico, deve ser dada ao desenvolvimento estético.

Rossi (2009, p.11) complementa que “o olhar estético tem natureza e função diferentes do olhar banal, cotidiano”. A autora afirma ainda que é ‘apenas através da educação formal que a maioria dos brasileiros poderá ter a oportunidade de desenvolver tal olhar’.

Barbosa (2014, p. 34) confirma o que foi dito por Rossi quando afirma que “a escola seria a instituição pública que pode tornar o acesso a arte possível para a vasta maioria dos estudantes em nossa nação”. E, citando Stuart Hampshire, prossegue: “Isso não é só desejável,

mas essencialmente civilizatório, porque o prazer da arte é a principal fonte de continuidade histórica, orgulho e senso de unidade para uma cidade, nação ou império”

Barbosa (2014, p. 34) confirma o que foi dito por Rossi quando afirma que “a escola seria a instituição pública que pode tornar o acesso a arte possível para a vasta maioria dos estudantes em nossa nação”. E, citando Stuart Hampshire, prossegue: “Isso não é só desejável, mas essencialmente civilizatório, porque o prazer da arte é a principal fonte de continuidade histórica, orgulho e senso de unidade para uma cidade, nação ou império”.

Barbosa (2014, p.34) continua afirmando que a escola seria o lugar propício para valorizar a multiculturalidade brasileira, promovendo a aproximação dos códigos culturais dos diferentes grupos que formaram a nossa nação, possibilitando o acesso democrático à informação e a formação estética para os alunos de todas as classes sociais.

Ao ensino da Arte sempre foi atrelada a criatividade. Na arte/educação da atualidade, a criatividade não deixou de ser um de seus objetivos, mas hoje se busca ainda a alfabetização visual. Segundo Barbosa (2012, p. 19), “pretende-se não só desenvolver a criatividade por intermédio do fazer Arte, mas também pelas leituras e interpretações das obras de Arte”.

De acordo com Barbosa (2012):

A necessidade de uma alfabetização visual vem confirmando a importância do papel da Arte na Escola. A leitura do discurso visual, que não se resume apenas à análise de forma, cor, linha, volume, equilíbrio, movimento, ritmo, mas principalmente é centrada na significação que esses atributos, em diferentes contextos, conferem à imagem é um imperativo da contemporaneidade. Os modos de recepção da obra de Arte e da imagem ao ampliarem o significado da própria obra a ela se incorporam. Não se trata mais de perguntar o que o artista quis dizer em uma obra, mas o que a obra nos diz, aqui e agora em nosso contexto e o que disse em outros contextos históricos a outros leitores. (BARBOSA, 2012, p.19)

Diante das afirmações anteriores podem-se levantar os seguintes questionamentos: A imagem tem sido abordada na escola de forma adequada? Estão sendo usadas estratégias adequadas para promover a alfabetização visual? Que estratégias estão sendo utilizadas para o aprofundamento de nossa observação do processo estético-artístico?

Para instigar ainda mais as inquietações levantadas por esses questionamentos, consideremos as indagações de Schlichta (2006):

A noção de leitura ou de apreciação de imagens, na escola e na práxis do educador em Arte, está estreitamente relacionada com a problemática da construção de significados a partir do repertório, da experiência cultural e da posse dos conhecimentos essenciais requeridos na apreciação. De acordo com essa visão, a apreciação é uma forma não só de fruição ou de prazer estético, mas, também de conhecimento, portanto, apropriar-se da produção artística e do conhecimento de que é depositária exige outros conhecimentos do sujeito para que possa, assim, preencher os vazios entre o seu entendimento particularizado e a imagem. Além disso, conhecer, longe de ser uma absorção passiva do repertório de alguém, exige do apreciador um esforço de

interpretação das formas simbólicas para percebê-las como a expressão de outro sujeito e como uma mensagem a ser compreendida. (SCHLICHTA, 2006, p. 354)

Assim, os arte/educadores devem oferecer práticas pedagógicas que além do exercício da criatividade proporcionado pelas atividades manuais, busquem tarefas que também exijam do aluno o exercício da leitura de imagens para o desenvolvimento da compreensão estética.

O exercício de leitura de imagem tem por objetivo possibilitar ao aluno compreender o que a Arte representa. Conforme Schlichta (2006, p.356), apreciar uma obra de arte implica compreendê-la naquilo que exprime, apropriar-se de suas razões e tirar conclusões.

Além disso, segundo Parsons (1992, p.14), uma marca fundamental da compreensão, é o leitor apresentar as razões que o fizeram chegar àquela determinada conclusão e proferir opiniões sobre a imagem que foi lida. Para isso é necessário dialogar com as pessoas e procurar interpretar o que dizem; procurar entender como se dá a compreensão estética dessas pessoas e seus critérios de julgamento.

Diante do exposto, se buscou desenvolver um recurso que pudesse auxiliar aos professores na promoção de atividades pedagógicas que favoreçam a alfabetização estética. Dessa forma, pensou-se em associar o potencial dos jogos para promover a leitura estética através da leitura de imagens.

A proposta é criar um jogo que ofereça aos alunos a possibilidade de manipular imagens da Arte e ao mesmo tempo favorecer o diálogo entre os seus participantes. Um jogo que exija como regra para o seu andamento, o aluno analisar cuidadosamente as imagens, interpretá-las, fazer juízos de valor, conseguir encontrar similitudes entre as diferentes imagens apresentadas no jogo, proferir opiniões, discutir e compartilhar suas análises e interpretações com os demais colegas.

Vários teóricos sugerem métodos para análise de imagens. Uns visando o aspecto mais formal da imagem e outros buscando analisar as temáticas implícitas nas imagens. Neste trabalho não se tem a intenção de discutir as diferentes modalidades de análise das imagens. Pretende-se oferecer um material, que ajude o professor a propor atividades de leitura de imagens tendo como suporte um jogo de tabuleiro, substituindo de forma mais lúdica, a apresentação das imagens para análise, discussão e interpretação (leitura).

O professor, diante do suporte oferecido e de acordo com o seu planejamento de aula irá mediar qual o tipo de análise que deseja que o grupo de alunos realize.

Diante das imagens escolhidas para constituírem o jogo, que será produzido pelo próprio professor, ele selecionará imagens que favoreçam o tipo de análise que pretende que os alunos desenvolvam nas diferentes aulas.

O professor pode tender para análise que pretenda estimular a percepção de caráter mais formal ou a interpretação do conteúdo oferecido pelas imagens. Para tanto, esta experiência estética pode envolver análises objetivas, subjetivas ou formais, dependendo da proposta do professor e do nível de ensino.

Segunda Dresller (2014), a análise objetiva ou visual descreve de forma mais simplória o que todo mundo vê sem especulações. A análise de caráter subjetivo ou simbólico remete que o aluno descreva o que sente ao visualizar a imagem. A formal ou estética analisa os detalhes da composição visual, a sintaxe visual, seu contexto histórico, o tema e a organização compositiva.

Assim, pretende-se que este recurso sirva simplesmente como suporte para promoção de análises. A escolha da metodologia de análise das imagens ficará a cargo do professor, e poderão seguir diferentes linhas teóricas conforme o plano de aula do professor naquele determinado encontro. Também poderá variar de acordo a mediação do professor ou com o que for convencionado pelo grupo de jogadores que estiverem participando de uma determinada partida, se o professor não indicar nenhum método.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa reafirma a importância dos professores buscarem novas formas de ensinar os conteúdos de suas disciplinas, inclusive apontadas pelas orientações curriculares nacionais elaboradas pelas equipes técnicas dos sistemas estaduais de educação brasileiros.

Na contemporaneidade o aluno tem diferentes formas de acesso a informação e se a escola não propuser diferentes abordagens para a ato de ensinar não estará cumprindo da melhor maneira o seu real propósito.

Assim, na presente pesquisa sobre leitura de imagens mediada por jogos, se percebeu que é possível encontrar maneiras de coadunar esses dois temas (jogos e leitura de imagens) e buscar oferecer um recurso didático acessível e de fácil elaboração que venha a promover novas ações de ensino e aprendizagem de Arte.

O objetivo desta pesquisa foi fornecer o referencial teórico para elaboração do produto educacional que está sendo proposto. Pretende-se através do recurso envolver de forma lúdica os alunos em práticas educativas relacionadas a leitura de imagens.

Buscou-se oferecer alternativas para o professor de Arte utilizar um jogo como recurso pedagógico para apresentação das imagens a serem analisadas, que solicitará a participação do aluno para interpretação das imagens da Arte e da cultura visual e oportunizará aos alunos expressarem suas opiniões sobre o conteúdo imagético apresentado.

Espera-se que o produto educacional possa ser de grande valia para os professores de Arte, principalmente para os colegas docentes das escolas públicas da Educação Básica do Rio de Janeiro, local de trabalho e militância da pesquisadora deste trabalho.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **Arte-Educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 2013.

_____. **A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

_____. Educação e desenvolvimento cultural e artístico. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 2, n. 2, p.9 – 17, jul./dez., 1995. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/71713>>. Acesso em: 1 mar. 2019.

_____. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2012.

_____. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/ Arte, 1998.

BREDARIOLLI, Rita. Choque e formação: sobre a origem de uma proposta para o ensino da Arte. In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda P. da C. **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BARROS, Ângelo Roberto Silva. Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais: uma breve revisão. In: CONGRESSO NACIONAL DA FEDERAÇÃO DE ARTE/EDUCADORES, 16º., 2016, Boa Vista, RR. **Anais [...] CONFAEB**. 2016. Disponível em: <<http://ufr.br/confaeb/index.php/anais/category/4-artes-visuais?download=22:barros-angelo>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

BLOOMBERG. Visão geral da empresa The NPD Group, Inc. **Bloomberg**. 2019. Disponível em: <<https://www.bloomberg.com/research/stocks/private/snapshot.asp?privcapId=1051427>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Linguagens e Códigos e suas Tecnologias**. Brasília, v. 1, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2019.

_____. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias**. Brasília, v. 2, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_02_internet.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2019.

CIABRINK. A História do Jogo de Dominó. **CIABRINK**, 2017. Disponível em: <<https://ciabrink.com.br/2017/07/18/a-historia-do-jogo-de-domino/>>. Acesso em: 4 mar. 2019.

DRESLLER, Andrea. Como analisar obras de Arte. **Falando de Artes**. 2014. Disponível em: <<http://www.falandodeartes.com.br/2014/05/como-analisar-obras-de-arte.html>>. Acesso em: 3 mar. 2019.

FAGUNDES, Edimara A. Desafios da leitura de imagem na sala de aula. In: Congresso Nacional de Educação, 11^{o.}; 2013, Curitiba, PR. **Anais** [...] EDUCERE. 2013. Disponível em: < http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2013/10137_5573.pdf >. Acesso em 6 abr. 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

E FUSARI, Maria Felisminda de Rezende; DE TOLEDO FERRAZ, Maria Eloísa Corrêa. **Arte na educação escolar**. Cortez, 2001.

GOGONI, Ronaldo. Brasil Gamer: 82% dos jovens e adultos jogam videogames. **Meiobit**. 2016. Disponível em: < <https://meiobit.com/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-soles-mobile-e-portateis/> >. Acesso em: 10. Mar. 2019.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Artmed, 2006.

HIUZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução João Paulo Monteiro. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: < <https://www.passeidireto.com/arquivo/39250449/huizinga-homo-ludens> >. Acesso em: 3 mar. 2019.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez Editora, 2017.

KELLNER, David. Lendo imagens criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna. In: SILVA, Tomaz T. (Org.). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6. Ed. São Paulo, Cortez, 2005.

PEREIRA, A.S.; SANTOS, A.B.; MAZZE, F.M. O uso do dominó como estratégia de ensino para o conteúdo de interações intermoleculares. In: Simpósio Brasileiro de Educação Química, 2015, Fortaleza, CE. **Anais** [...] ABQ. 2015. Disponível em: < <http://www.abq.org.br/simpequi/2015/trabalhos/91/6906-20457.html> > Acesso em 20 jan. 2019.

PEDRA MANEIRA. **CONBRAD. Regras Oficiais do Dominó**. Disponível em: <<https://unidosdomino.wordpress.com/2012/10/17/conbrad-regras-oficiais-do-domino/>> Acesso em: 25 fev. 2019.

PANOFSKY, Erwin; FALCÃO, Diogo. **O significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 1991. Disponível em: < <https://pt.scribd.com/document/356696738/Erwin-PANOFSKY-Significado-Nas-Artes-Visuais> > Acesso em 16 jan. 2019.

PARSONS, Michael J. **Compreender a Arte**. Lisboa: Editorial Presença, 1992.

POUGY, Eliana Gomes Pereira. Poetizando linguagens, códigos e tecnologias: a arte no ensino médio. São Paulo: **Edições SM**, 2012.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibplex, 2007.

ROBAINA, José Vicente Lima. **Química através do lúdico: brincando e aprendendo**. CANOAS: Ed ULBRA, 2008.

ROSSI, Maria Helena W. **Imagens que falam: leitura da arte na escola/** Maria Helena Wagner Rossi. – Porto Alegre: Mediação, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Como eu ensino: Leitura de Imagens**. Editora Melhoramentos. 2012.

SCHLICHTA, Consuelo Alcioni B. D. Leitura de imagens: uma outra maneira de praticar a cultura. **Revista Educação UFSM**. Santa Maria, v. 31 - n. 02, p. 353-366, 2006. Disponível em: < <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/1571/873> >. Acesso em: 5 mar. 2019.

SILVA. Tomaz T. (org.). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1995. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/185299611/KELLNER-DOUGLAS-Lendo-imagens-criticamente-Em-direcao-a-uma-pedagogia-pos-moderna>> Acesso em: 2 mar. 2019.

SUPERINTERESSANTE. **Qual a origem do dominó?** Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-e-a-origem-do-dominio/>> Acesso em: 25 fev. 2019.

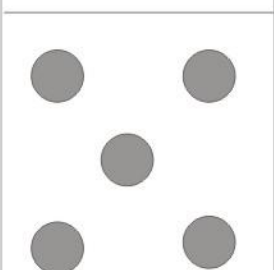
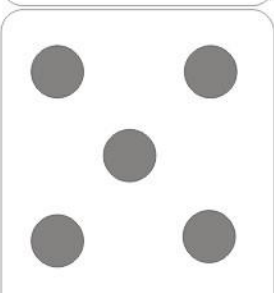
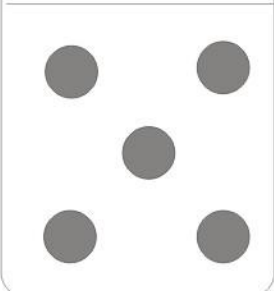
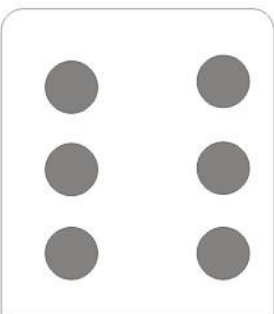
VISUAL.LY. How games are changing education. **Visual.ly**, 2012. Disponível em: <<https://visual.ly/community/infographic/gaming/how-video-games-are-changing-education>>. Acesso em: 5 mar. 2019.

APÊNDICE A – DOMINARTE

Andrea Santos Alves



DOMINARTE



Rio de Janeiro
2019

DOMINARTE

RESUMO

O Dominarte é um produto educacional desenvolvido como trabalho de conclusão do Curso de Especialização de Artes Visuais oferecido pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura - Especialização em Ensino de Artes Visuais – EAD. É o resultado de uma pesquisa em que se buscou refletir sobre a aplicabilidade da dinâmica dos jogos para fins pedagógicos nas aulas de Arte, nas atividades de leitura de imagens. Para tanto, foi buscar o referencial de teóricos sobre jogos pedagógicos e leitura de imagens para oferecer ao professor de Arte do Ensino Médio e seus alunos, um recurso didático para a promoção deste tipo de leitura. O “Dominarte” é um jogo de cartas, inspirado no jogo Dominó, que tem nas suas peças reproduções impressas de obras de arte que poderão auxiliar o docente na promoção de atividades coletivas de análise e interpretação de imagens da Arte de cultura visual.

Palavras-chave: Jogos. Leitura de Imagens. Ensino Médio. Aula de Arte.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Corte do Papelão Paraná	44
Figura 2 – Faces da peça do “Dominarte”	45
Figura 3 – Medidas das peças do “Dominarte”	46
Figura 4 – Detalhes da peça do “Dominarte”	47
Figura 5 – Peças do “Dominarte”	48
Figura 6 – Combinações com peças do “Dominarte”	52

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	36
2 LEITURA DE IMAGENS MEDIADA POR JOGOS	38
3 O PRODUTO EDUCACIONAL “DOMINARTE”	43
3.1 Como fazer.....	44
3.2 Conheça um pouco mais do “Dominarte”	49
3.3 Regras do Jogo.....	49
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
REFERÊNCIAS.....	54

1 APRESENTAÇÃO

Caro(a) professor (a) de Arte,

Atividades em grupo que envolvam toda a turma para a construção de novos saberes, que resultem na produção de sínteses realizadas pelo coletivo de alunos, são estratégias de ensino valorizadas na educação da atualidade. Práticas pedagógicas deste tipo favorecem o desenvolvimento dos alunos para que sejam capazes de resolver problemas, elaborarem argumentação e construir de forma mais autônoma o seu próprio conhecimento. O “Dominarte”, produto educacional desta pesquisa, foi pensado a partir dessa perspectiva.

A minha proposta foi criar um recurso didático que possa ser utilizado para as atividades de leitura de imagens promovidas nas aulas de Arte. Uma alternativa para a visualização das imagens a serem analisadas, que são normalmente apresentadas nos livros didáticos ou projetadas no *Datashow*.

Outro ponto importante que pretendo atingir com este material é possibilitar maior envolvimento do coletivo dos alunos na atividade, pois a apresentação e a leitura das imagens serão mediadas pelo professor através do “Dominarte”, que é um jogo pedagógico.

O “Dominarte” pretende também oferecer maior protagonismo ao aluno: ao invés do professor apresentar a imagem e a interpretação da mesma realizada por um crítico de Arte, numa aula expositiva, o jogo dará a oportunidade ao aluno para fazer suas próprias análises, estabelecer relações entre a obra de arte, o contexto do artista que a produziu e o seu próprio contexto.

Além disso, o jogo vai promover um contato mais direto entre o aluno e a reprodução da obra de arte. Este recurso didático vai oferecer a oportunidade para o aluno olhar as imagens mais individualmente e ainda vai permitir a discussão e a troca de impressões com os colegas sobre as imagens disponibilizadas.

O “Dominarte” é uma maneira lúdica de realizar coletivamente atividades de leitura de imagens em sala de aula. As imagens da Arte e da cultura visual serão oferecidas no formato de um jogo de tabuleiro. As obras de arte são apresentadas em 20 (vinte) peças inspiradas no jogo de Dominó e o aluno vai ter que encontrar entre as peças que estão em suas mãos, a peça que se “encaixa” na peça que está exposta sobre a mesa.

Mas atenção! O “Dominarte” tem uma particularidade: as peças não são iguais como acontecem nos jogos de Dominó! Elas são semelhantes! A grande ideia do jogo é que os alunos

possam analisar as imagens mais atenta e criteriosamente para encontrar similitudes entre elas! Só assim o jogo avança!

O principal objetivo do jogo é propiciar aos participantes a possibilidade de ler imagens, analisar seus detalhes formais e temáticos com maior cuidado e atenção, aumentar o seu repertório cultural conhecendo obras de arte e incentivar a articulação entre os alunos, pois estes deverão descrever e defender as análises que realizaram sobre as obras de arte apresentadas.

Através das atividades desenvolvidas com o auxílio do “Dominarte”, os alunos poderão desenvolver clareza de expressão, compenetração, raciocínio crítico, capacidade de síntese, capacidade de compartilhar e expressar suas ideias. Como é um jogo que deve ser realizado em equipes, fortalece ainda a interação e a socialização.

Mais sobre o “Dominarte”, particularidades, regras, dicas de como elaborá-lo, o(a) caro(a) amigo(a) professor(a) vai encontrar nas próximas páginas. Venha conhecer o “Dominarte”!

2 LEITURA DE IMAGENS MEDIADA POR JOGOS

Ler uma imagem, segundo Fagundes (2012, p. 4), “é criar um sentido, e a experiência da criação é permeada pela subjetividade”. O ato de ler uma imagem gera interpretações subjetivas, pois as novas informações adquiridas no processo da leitura só farão sentido e serão assimiladas se forem estabelecidas relações com repertório cultural de cada indivíduo.

As imagens, na atualidade, estão tão banalizadas, estão em todos os lugares e são produzidas e reproduzidas em todos os suportes e formatos, que segundo Fagundes (2012, p. 9) “se tornaram um veículo tão corriqueiro que corre, assim, o risco de chegar até a mente sem ser percebida pelos olhos, possibilitando a introjeção de desejos, ideias e atitudes determinantes sobre a realidade”.

Assim, os arte/educadores devem assumir a responsabilidade de além de ampliar o repertório visual e cultural de seus alunos, conscientizá-los da grande influência das imagens na reprodução e imposição de valores, de crenças e de ideologias.

Portanto, os professores de Arte devem planejar e promover atividades pedagógicas de leitura de imagens para que, através do exercício contínuo deste tipo de ação pedagógica, possam ser ampliadas a criticidade e a criatividade dos alunos, pois principalmente os mais jovens são bombardeados torrencialmente por essas imagens disseminadas em diferentes lugares e mídias. Assim, os alunos devem ser preparados para lançar um olhar crítico sobre elas e fazerem seus próprios juízos de valor.

Professores-pesquisadores, conhecendo a ambiência da escola básica e o contexto social dos seus alunos, devem pesquisar e desenvolver material didático que possa ser compartilhado e utilizado pelos professores de Arte, de forma a contribuir na superação dessa realidade.

Esta pesquisa e material didático foram desenvolvidos, motivados por esta inquietação. Procurou-se criar um recurso pedagógico que pudesse envolver o coletivo de alunos, que promovesse a reflexão e o debate sobre a temática “a imagem e sua interpretação”, que pudesse dar voz ao aluno para compartilhar com os demais colegas as subjetividades de suas visões do universo imagético no qual a sociedade atual está imersa. Assim, foi desenvolvido um recurso para mediar a leitura de imagens em sala de aula de forma mais lúdica, que gerasse oportunidades para o estudante criar significação para as imagens apresentadas.

Procurou-se buscar no universo dos próprios jovens, alguma estratégia com a qual fosse possível combinar a atividade de leitura de imagens. Essa tática foi encontrada na dinâmica dos

jogos, por propiciarem a oportunidade do trabalho coletivo e a motivação promovida pela competitividade trabalhada de forma positiva.

Os jogos são uma das estratégias de metodologias ativas sugeridas pelas Orientações Curriculares para o Ensino Médio - OCEM (2006) para a abordagem dos temas referentes aos conteúdos das diferentes disciplinas. Elas recomendam o uso dos jogos e brincadeiras porque desenvolvem habilidades de comunicação, criação de relações interpessoais e a naturalização do trabalho em equipe. As OCEM (2006) ainda destacam que:

Utilizar jogos como instrumento pedagógico não se restringe a trabalhar com jogos prontos, nos quais as regras e os procedimentos já estão determinados; mas, principalmente, estimular a criação, pelos alunos, de jogos relacionados com os temas discutidos no contexto da sala de aula. (BRASIL, 2006, p. 28)

As OCEM recomendam que os alunos sejam estimulados a criar jogos para o desenvolvimento dos temas discutidos em sala de aula, mas deve-se considerar ainda que o protagonismo dos alunos deve ser dividido com o professor, devem ser estabelecidas parcerias para que juntos consigam consolidar os aprendizados.

Buscou-se como referencial teórico sobre jogos como recurso pedagógico, Huizinga (2007), Robaina (2008), Kashimoto (2017), que concordam e confirmam as várias habilidades mentais e motoras podem ser acionadas ao utilizarmos atividades pedagógicas mediada por jogos.

Robaina (2008) afirma que os jogos são recursos lúdicos que podem ser utilizados como uma alternativa para aprimorar o ensino de diferentes disciplinas. Os jogos pedagógicos têm por finalidade despertar o interesse do educando para um determinado assunto, de forma lúdica, promovendo o aprendizado e a fixação do conteúdo que está sendo tratado.

Huizinga (2007) complementa, afirmando que:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2007, p. 33)

Kashimoto (2017) contribui afirmando que são as regras do jogo que os distinguem e tais estruturas sequenciais de regras que permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga está inconscientemente executando regras de forma lúdica.

Essa oportunidade dada pelos jogos de exercer uma atividade lúdica com regras livremente consentidas é muito importante no processo de amadurecimento dos jovens, pois a rebeldia característica destes em relação a regras pode ser naturalmente controlada a partir do

momento que tomam consciência de como as regras são importantes para o desenvolvimento do processo do jogo e conseqüentemente para a nossa própria vivência em sociedade.

Assim, ao propor o material didático, utiliza-se a estruturação dos jogos de tabuleiro para a elaboração do recurso, o qual serão estabelecidas regras, criadas peças, determinada a dinâmica do jogo e o quantitativo de participantes. A escolha por um jogo de tabuleiro foi determinada pela necessidade da proposição de uma atividade de cunho coletivo. Todas essas características serão organizadas para possibilitar o desenvolvimento de uma atividade pedagógica de leitura de imagens.

No que se refere a leitura de imagens, se buscou o aporte teórico de Panofsky (1991), Kellner (1995), Schlichta (2006), de Rossi (2009), Barbosa (2014), Dresler (2014), Parsons (1992) que ressaltam a importância da promoção das atividades sobre leitura de imagens nas aulas de Arte da Educação Básica para a formação de indivíduos letrados na linguagem visual, capazes de ler, interpretar, atribuir valor, debater, relacionar, em suma, interagir de forma crítica no universo de imagens que a sociedade atual impõe.

Logo, materiais pedagógicos, planejamento de aulas, ações pedagógicas devem ser direcionadas para que os alunos conquistem fluência na linguagem visual. Os arte/educadores, pesquisadores em Arte e em Educação precisam realizar estudos e contribuir com práticas pedagógicas adequadas as demandas trazidas pela sociedade atual. As pesquisas devem ocorrer em todas as áreas do desenvolvimento e Rossi (2009) afirma que na escola deve ser viabilizada a promoção do desenvolvimento estético com a mesma ênfase que se é atribuída aos demais tipos de desenvolvimento (motor, cognitivo, emocional entre outros). A Escola como principal instituição de ensino deve democratizar o acesso a educação e incentivar o aluno a aceder o patrimônio cultural da humanidade.

O exercício de leitura de imagem tem por objetivo possibilitar ao aluno compreender o que a Arte representa. Conforme Schlichta (2006, p.356), apreciar uma obra de arte implica compreendê-la naquilo que exprime, apropriar-se de suas razões e tirar conclusões.

Além disso, segundo Parsons (1992, p.14), uma marca fundamental da compreensão, é o leitor apresentar as razões que o fizeram chegar àquela determinada conclusão e proferir opiniões sobre a imagem que foi lida. Para isso é necessário dialogar com as pessoas e procurar interpretar o que dizem; procurar entender como se dá a compreensão estética dessas pessoas em relação as imagens e seus critérios de julgamento.

Diante do exposto, se buscou desenvolver um recurso que pudesse auxiliar aos professores na promoção de atividades pedagógicas que favoreçam a alfabetização estética.

Dessa forma, pensou-se em associar o potencial dos jogos para promover a leitura estética através da leitura de imagens.

Dessa forma, a finalidade do levantamento teórico apresentado foi buscar subsídios que ajudassem esta pesquisadora a refletir, a partir do que já foi discutido, sobre a contribuição dos jogos como ferramenta pedagógica e lúdica e sobre leitura de imagens, para o desenvolvimento de um produto educacional que promovesse o envolvimento coletivo dos alunos na realização de atividades de leitura de imagens nas aulas de Arte.

Este jogo foi pensado para alunos do Ensino Médio, porque a ideia da promoção de debates a partir do material imagético oferecido pelo jogo pode auxiliar alunos e professores na preparação para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), prova realizada pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Anísio Teixeira, autarquia vinculada ao Ministério da Educação, para avaliar a qualidade do Ensino Médio no país.

O produto educacional que proposto por esta pesquisa chama-se “Dominarte”. O nome do jogo, as peças e as regras tiveram como fonte de inspiração o jogo do Dominó para sua criação.

Porque o jogo de Dominó? Os tópicos a seguir apresentam quais características do jogo do Dominó serviram de inspiração para o “Dominarte”:

- Precisava-se da concepção de um jogo coletivo, para atender a necessidade de envolver um grupo com um maior número de alunos no desenvolvimento da atividade pedagógica.
- Buscou-se um jogo analógico, que fosse barato e de fácil fabricação. Um jogo que o professor pudesse facilmente criar novas peças e novos jogos, e pudesse numa mesma turma, dependendo do quantitativo de alunos, ter mais de um “Dominarte” disponível para ser jogado por mais de um grupo de alunos.
- O Dominó é um jogo coletivo que requer dos jogadores concentração, observação e tem correlação com o pensamento matemático. Possui regras, instruções, definições e deduções. Nesta proposta vamos explorar as últimas características do jogo citadas.
- Procurou-se um jogo que tivessem peças que fossem distribuídas entre os participantes do jogo, mas que tivesse uma peça “matriz” com a qual os jogadores possam criar relações de similaridade.
- O Dominó requer que seus jogadores prestem atenção nas peças colocadas em cada jogada, para fazerem suas intervenções, para tanto os participantes são motivados a olhar cuidadosamente para cada peça para executarem suas jogadas. Esta estratégia do

jogo será necessária para os alunos observarem as características e peculiaridades de cada uma das imagens.

- A peça do Dominó apresenta duas sequências de pontos na face interna de cada pedra. As imagens serão organizadas da mesma forma nas peças do Dominarte.
- A característica da peça do Dominó facilita a dinâmica do jogo, porque seu formato com uma imagem em cada extremidade da peça, dobra as possibilidades de criação de relação entre a peça exposta e a peças nas mãos dos jogadores.

A proposta do jogo como recurso didático é incentivar grupos de alunos a se reunirem para observar as imagens apresentadas pelo jogo, analisá-las criteriosamente e discutirem para coletivamente reconhecerem similaridades e estabelecerem relações com as demais peças do jogo.

O principal objetivo do jogo é incentivar de forma lúdica, a observação mais cuidadosa por parte dos alunos, das imagens apresentadas nas aulas de Arte. Incentivar os alunos a ler e consequentemente descrever de forma mais detalhada o conteúdo das imagens. Os alunos, ao se deterem sobre as imagens, poderão analisá-las de forma mais crítica, tirar conclusões, inferir e criar relações entre os conhecimentos apresentados nas aulas de Arte com os conhecimentos oriundos de seu próprio repertório cultural.

Uma dificuldade encontrada nas ações pedagógicas relacionadas à leitura de imagens é conseguir que o aluno se concentre e observe os detalhes das imagens para criticar ou emitir algum juízo de valor. Outro esforço exigido do professor é manter envolvido um quantitativo maior de alunos participando ao mesmo tempo da atividade de leitura.

Uma das vantagens do jogo é oferecer como material, 40 imagens das Artes Visuais (preferencialmente pinturas, ilustrações e desenhos) para serem manipuladas por alunos e professores em sala aula.

A pesquisa reafirma a importância dos professores buscarem novas formas de ensinar os conteúdos de suas disciplinas, inclusive esta recomendação é ressaltada pelas Orientações Curriculares Nacionais elaboradas pelas equipes técnicas dos sistemas estaduais de educação brasileiros.

3 O PRODUTO EDUCACIONAL “DOMINARTE”

O “Dominarte” é uma maneira lúdica de realizar atividades de leitura de imagens em sala de aula. Foi desenvolvido para ser uma ferramenta para o(a) professor(a) de Arte auxiliar os alunos da leitura de imagens, na descrição do conteúdo formal e temático de imagens, entre outros assuntos. Através da atividade do “Dominarte”, os alunos desenvolvem coordenação, clareza de expressão, compenetração, raciocínio crítico, capacidade de síntese, capacidade de compartilhar e expressar suas ideias. Permitindo que as atividades sejam desenvolvidas em equipes, fortalecendo a interação e a socialização.

O jogo “Dominarte” é destinado para o público na faixa etária acima de 14 anos, sendo como foco principal os alunos do Ensino Médio. O jogo é constituído por 20 grandes peças de cartão com 40 imagens de obras das Artes Visuais. O “Dominarte” é um jogo de mesa, pode ser jogado sobre uma mesa grande ou sobre mesas agrupadas com os alunos sentados em volta, ou os alunos podem jogar sentados no chão em forma de “roda”. O “Dominarte” não tem um tempo de duração estipulado. O jogo acaba quando um dos participantes conseguir combinar todas as suas peças com as expostas a mesa.

O “Dominarte” foi pensado para ser um jogo barato e fácil de ser montado por qualquer professor. Abaixo a relação de materiais necessários para sua confecção:

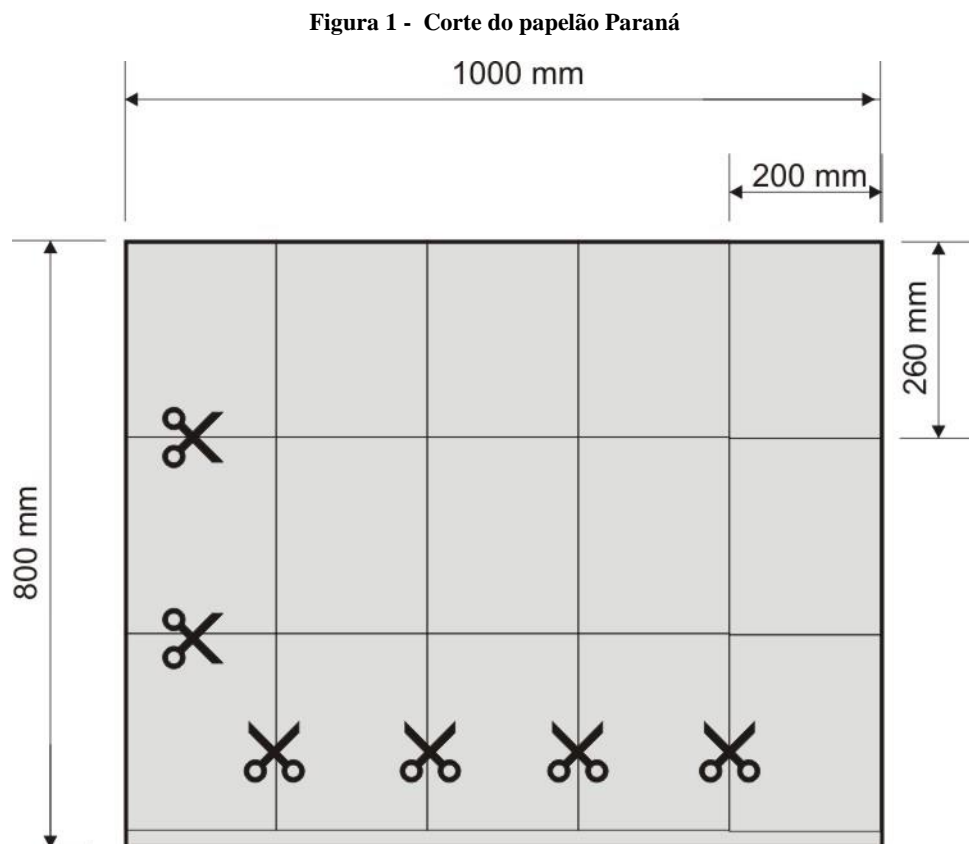
Lista de Materiais

- As peças podem ser feitas dos seguintes materiais: Papelão Paraná Cinza ou Natural (1000 mm x 800 mm) ou Chapa de papelão multiuso (297 mm x 210 mm) ou Cartão Pluma (297 mm x 210 mm), com 2mm de espessura
- 40 Imagens de obras de Arte e da cultura visual, da preferência do professor, impressas (coloridas) no formato aproximado de 180 mm x 120 mm)
- Cola branca
- Tesoura
- Estilete
- Régua
- Superfície de Corte
- Plástico adesivo transparente (Contact)

3.1 Como fazer

1ª Etapa: Corte das Peças

Se as peças forem feitas de Cartão Paraná (1000 mm x 800 mm), marque na folha com auxílio de lápis e régua, 15 retângulos de 260 mm x 20 mm. (Se a preferência for por este material, a sugestão neste caso é se que reduza as medidas da peça retangular para melhor aproveitamento do papel). Após a marcação das medidas, com o auxílio do estilete e régua corte os retângulos.



Fonte: Elaborado pela autora

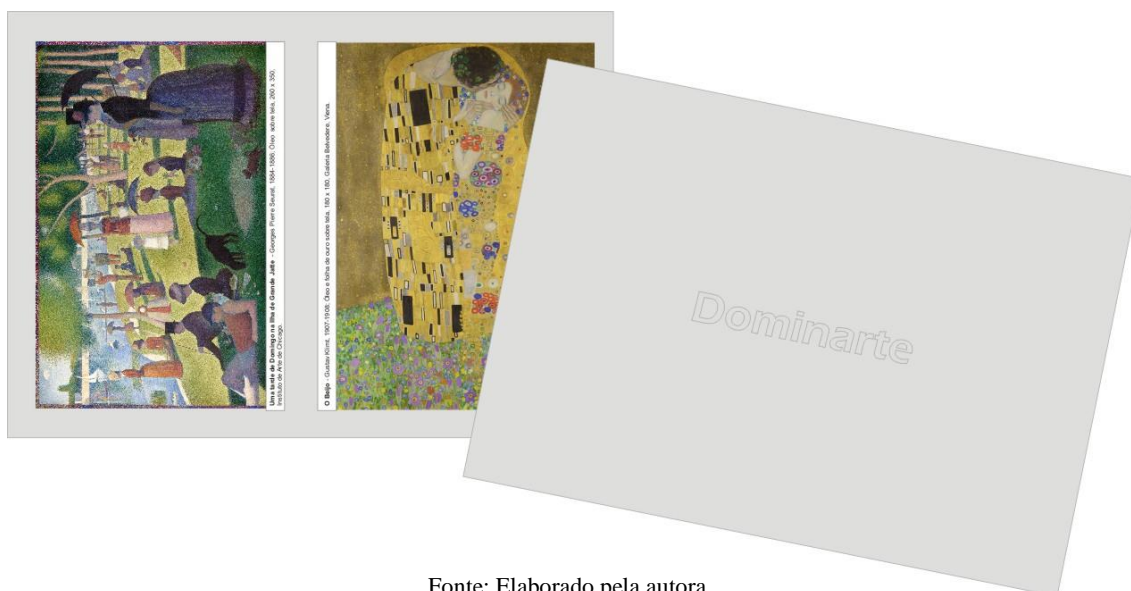
Se as peças forem feitas em Cartão Pluma ou chapa de papelão multiuso, compradas já cortadas em tamanho A4 (297 mm x 210 mm), desconsidere a primeira etapa e vá direto para a 2ª etapa.

2ª Etapa: Montagem das Peças

Características e Formato das Peças

Cada uma das peças tem formato retangular, 297 mm (comprimento) x 210 mm (altura) x 2 mm (espessura) e tem duas caras: uma face externa completamente homogênea sem qualquer distinção e outra interna composta por duas áreas retangulares congruentes dispostas lado a lado. Na face interna são coladas duas imagens que são reproduções de obras de Artes Visuais (pinturas, desenhos, ilustrações, fotos, entre outros). Junto a cada uma delas se encontra uma legenda com algumas informações sobre as obras apresentadas.

Figura 2 - Faces da peça⁵ do "Dominarte"



Fonte: Elaborado pela autora

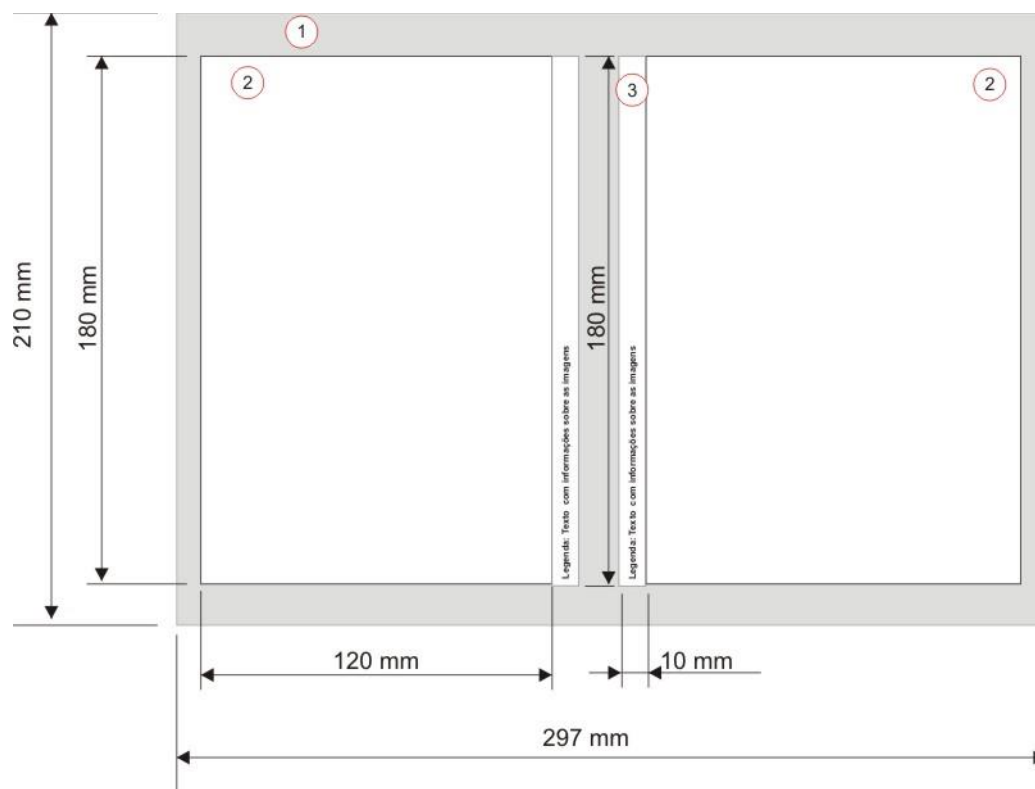
- Dimensões: 210mm x 297mm x 2mm (ou 260 mm x 200 mm no Cartão Paraná)
- Quantidade total de peças: 20 unidades.

Depois de separadas e/ou cortadas as 20 bases das peças, marque o local e cole as imagens selecionadas com cola branca conforme indicado na figura abaixo. As imagens devem ter aproximadamente 180 mm x 120 mm. Recorra a bancos de imagem da internet como o Getty

⁵ Imagens utilizadas nas peças do "Dominarte" da figura 2: Um domingo em La Grand Jatte, George Seurat, 1884. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.jpg>. Acesso em 5 abr. 2019. e O beijo, Gustav Klimt, 1907-1908. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/O_beijo_\(Gustav_Klimt\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_beijo_(Gustav_Klimt))>. Acesso em 5 abr. 2019.

Search Gateway⁶ ou o banco de imagens da Wikipedia⁷, ambos disponibilizam imagens de domínio público. Não deixe de colocar a referência de onde retirou a imagem.

Figura 3 - Medidas da peça do "Dominarte"



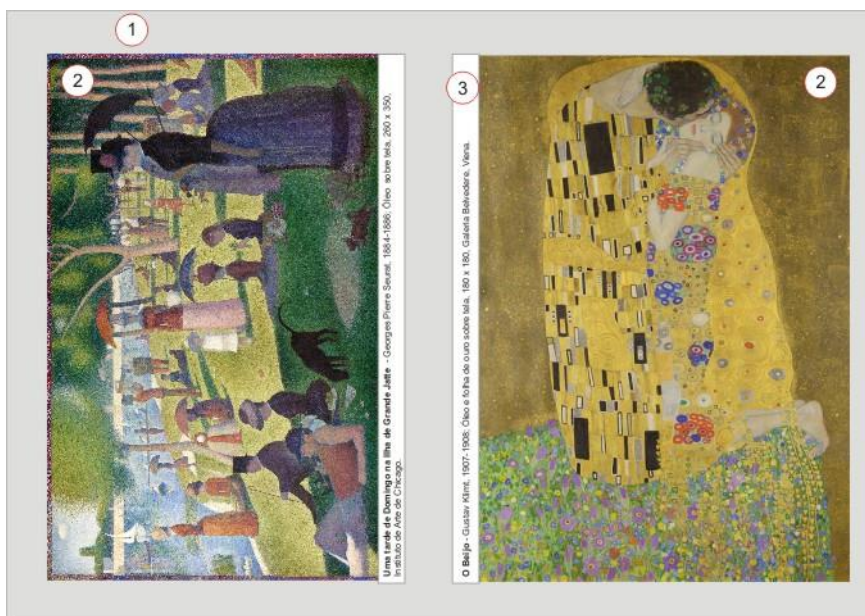
Fonte: Elaborado pela autora

1. Base de Papelão ou cartão
2. Imagens – Reproduções de obras de Artes Visuais
3. Legenda das imagens

⁶ Getty Search Gateway: banco de imagens digital da Getty Foundation, que disponibiliza suas coleções de arte em formato digital gratuitamente. Disponível em: <<http://search.getty.edu/gateway/landing>>. Acesso em 5 abr. 2019.

⁷ Wikipedia: Enciclopédia Livre, Portal da Arte: disponibiliza imagens da Arte com Licença Criative Commons e de domínio público. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Portal:Arte>>. Acesso em 5 abr. 2019.

Figura 4 - Detalhes da peça⁸ "Dominarte"



Fonte: Elaborado pela autora

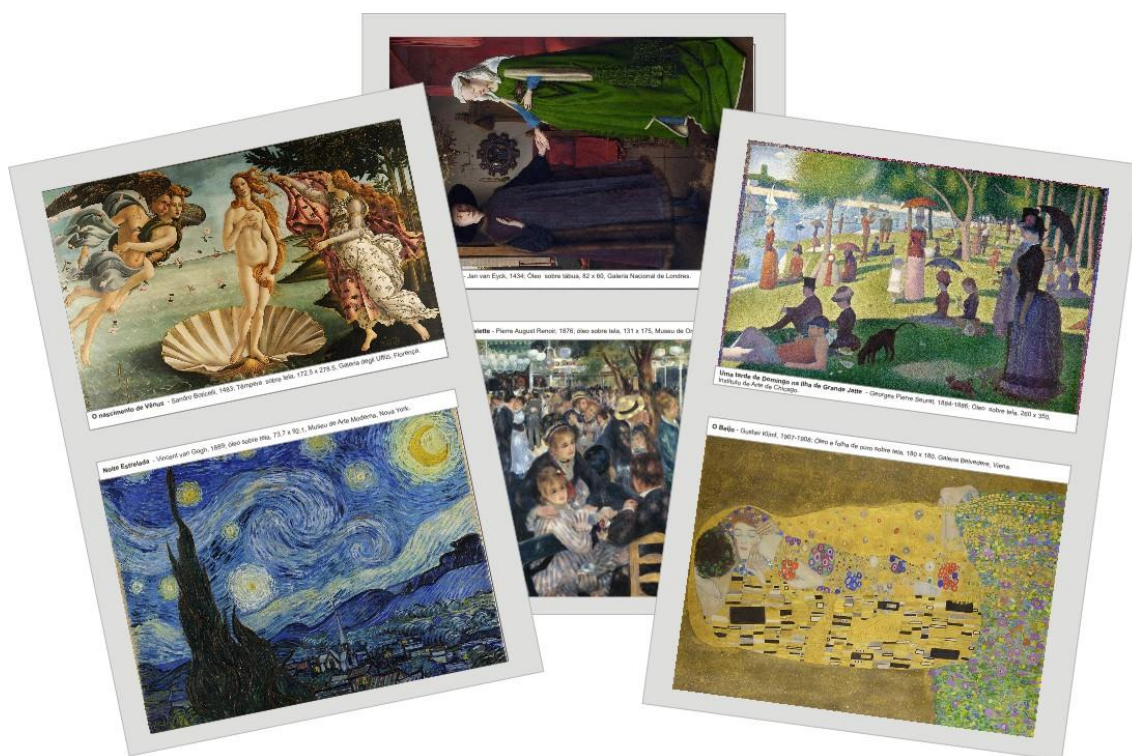
3ª Etapa: Legendas

Para finalizar, crie no seu computador uma legenda com dados sobre a imagem selecionada tais como: nome da obra, nome do artista, data que foi criada, dimensões e local onde está exposta. Digite no seu computador e imprima uma legenda para cada uma das imagens, no formato de aproximadamente 180 mm x 10 mm. Recorte e cole na parte central da peça próximo a lateral ou a base da imagem, conforme indicado na figura acima.

As peças prontas vão ficar conforme a figura a seguir.

⁸ Imagens utilizadas nas peças do "Dominarte" da figura 8: Um domingo em La Grande Jatte, George Seurat, 1884. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.jpg>. Acesso em 5 abr. 2019. e O beijo, Gustav Klimt, 1907-1908. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/O_beijo_\(Gustav_Klimt\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_beijo_(Gustav_Klimt))>. Acesso em 5 abr. 2019.

Figura 5 - Peças⁹ do “Dominarte”



Fonte: Elaborado pela autora

⁹ Imagens utilizadas nas peças do “Dominarte” da figura 5:

O Nascimento de Vênus, Sandro Botticelli, 1483. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Nascimento_de_V%C3%AAnus#/media/File:Sandro_Botticelli_-_La_nascita_di_Venere_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg>. Acesso em 5 abr. 2019.

A Noite Estrelada, Vincent van Gogh, 1889. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Van_Gogh_-_Starry_Night_-_Google_Art_Project.jpg>. Acesso em 5 abr. 2019.

O retrato de Arnolfini, Jan van Eyck, 1434. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Casal_Arnolfini>. Acesso em 5 abr. 2019.

O baile no moulin de la Galette, Pierre-Auguste Renoir, 1876. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/O_baile_no_moulin_de_la_Galette>. Acesso em 5 abr. 2019.

Um domingo em La Grand Jatte, George Seurat, 1884. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.jpg>. Acesso em 5 abr. 2019. e O beijo, Gustav Klimt, 1907-1908. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/O_beijo_\(Gustav_Klimt\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_beijo_(Gustav_Klimt))>. Acesso em 5 abr. 2019.

3.2 Conheça um pouco mais do “Dominarte”

O “Dominarte” é um jogo de tabuleiro que tem a mesma dinâmica do Dominó com algumas adaptações. A principal característica do “Dominarte” é que as tradicionais marcações com pontos em uma das faces da peça do Dominó foram substituídas por imagens de obras das Artes Visuais. Outra particularidade do “Dominarte” é que as peças não são iguais, como acontece no Dominó.

Outras adaptações que foram feitas para o “Dominarte” estão relacionadas ao tamanho, ao material, na quantidade de peças, a preferência pelas partidas serem disputadas por equipes de jogadores e nas próprias regras do jogo.

O principal objetivo do jogo é propiciar aos jogadores a possibilidade de ler imagens, analisar seus detalhes de forma e de conteúdo (temática) com maior cuidado e atenção, proporcionando o aumento do repertório cultural dos alunos ao conhecer e analisar obras de arte de todos os tempos e estilos. Com o “Dominarte” pretende-se ainda, incentivar a articulação dos alunos, pois terão como regra descrever e defender as análises que realizaram sobre as obras de arte apresentadas. Conheça as regras do “Dominarte”!

3.3 Regras do Jogo

Escolhemos o Dominó como inspiração porque a ideia do jogo é que cada participante combine suas peças com as outras peças já colocadas sobre a mesa pelos outros jogadores durante a partida, até que um dos jogadores consiga primeiro combinar todas as suas peças sem sobrar nenhuma pedra na sua mão.

O jogo deverá ser disputado preferencialmente em equipes que começarão jogar com a quantidade de 5 (cinco) peças. Cada equipe, de posse de suas peças interagirá com as demais equipes em cada partida. Uma partida poderá ter 2 (duas) até no máximo 4 (quatro) equipes de jogadores. Cada jogador, na verdade, corresponde a uma equipe com até 5 (cinco) alunos (a variação será de acordo com a quantidade de alunos de cada turma). No caso de turmas muito grandes é recomendável disponibilizar mais jogos “Dominarte” para os demais alunos e formar novas partidas e novas equipes com no máximo 20 (vinte) alunos cada.

Os participantes sorteiam qual equipe irá fazer a primeira jogada. A proposta é que cada equipe antes de colocar a primeira carta sobre a mesa, observe e analise as peças que receberam e os membros de cada equipe façam uma pequena discussão sobre os detalhes que mais lhes chamaram a atenção nas imagens das peças que estão em suas mãos.

O jogo consiste em associar as imagens de cada uma das peças de cada equipe, nas progressivas rodadas, com as imagens das peças colocadas a mesa pela equipe oponente.

Ao depositar a primeira carta sobre a mesa, um dos integrantes da equipe que está iniciando o jogo vai fazer uma pequena descrição sobre as impressões que tiveram ao observar uma das imagens da peça e irão propor ao próximo participante que encontre alguma relação de similitude entre as peças que estão nas mãos do adversário e a peça que acabou de colocar sobre a mesa.

Neste jogo, diferente do Dominó, as peças não são iguais. Elas têm similaridades (características particulares em cada uma das imagens apresentadas nas peças) que deverão ser observadas pelos jogadores para execução de cada jogada.

Uma vez que o jogador encontre alguma relação plausível, esta será oralmente apresentada às demais equipes de jogadores e a peça só poderá ser “encaixada” e o jogo prosseguir, se houver consenso sobre a correspondência que a equipe encontrou entre as peças. Se não houver uma característica clara ressaltada pela equipe que está fazendo a jogada, ou os demais jogadores não concordarem com a relação entre as peças exposta, o jogo avança para que outra equipe participante possa fazer uma nova proposta de correspondência. As regras desse jogo são semelhantes as do Dominó. Suas peças são análogas as deste jogo, mas em vez de peças com grupos de pontos variando de 0 a 6 unidades, dispostas nas duas extremidades do lado interno de cada peça, nossas peças terão um par de imagens (obras de Artes Visuais, com pequena descrição de seu conteúdo), uma em cada extremidade interna da ficha.

Como já foi dito, a particularidade deste jogo é que suas peças não são iguais, elas têm características similares e cada grupo terá que descobrir estas características nas suas peças, e conseqüentemente descrever o conteúdo da imagem selecionada para as demais equipes, declarando para todos os participantes, qual (ou quais) característica similar o seu grupo encontrou que combina com a peça colocada a mesa pela equipe oponente.

A cada rodada da partida, as equipes determinarão um critério de analogia para relacionar as imagens. As relações serão encontradas pelos integrantes das equipes, na hora do jogo, para cada par de peças e deverão ser acatadas por todos os jogadores da partida para o jogo avançar.

Os jogadores terão total autonomia na escolha dos critérios que definirão as combinações escolhidas. Mas a validação da escolha deverá ser sempre resultado do consenso de todos os jogadores envolvidos na partida.

Ganha o jogo a primeira equipe a conseguir deixar todas as suas peças sobre a mesa, criando relações de similitudes entre todas as suas peças e as das equipes oponentes.

O mais importante pedagogicamente não será a conclusão do jogo, mas sim o seu processo de execução no qual serão requisitadas competências relativas a uma boa leitura de imagens. O jogo será o elemento de estímulo para se exercitar a criação de relações entre imagens, promover discussões, buscar fundamentação para as seleções encontradas no repertório cultural particular de cada grupo participante, conhecer obras de arte, realizar observações mais criteriosas e críticas das imagens disponibilizadas.

O professor funcionará como mediador e juiz caso seja necessário, mas será de inteira responsabilidade dos alunos a criação das analogias.

Como as peças serão distribuídas aleatoriamente, a cada partida e a cada diferente arranjo de grupos de participantes poderão ser criadas novas analogias e relações. Acredita-se que a cada vez que os jogadores realizem novas partidas, novas leituras sejam feitas e a cada vez serão mais aprofundadas e fundamentadas.

Como benefício, o jogo pode auxiliar no desenvolvimento da percepção visual, do raciocínio crítico, da capacidade de expressão e síntese dos alunos, na alfabetização visual e no letramento visual. Caracteriza-se como benefício, inclusive, favorecer o desenvolvimento social, promovendo a interação entre os integrantes de cada equipe e os demais grupos e consequentemente envolver todos os integrantes da turma na atividade de leitura de imagens.

Figura 6 - Combinações com peças¹⁰ do "Dominarte"



Fonte: Elaborado pela autora

¹⁰ As imagens da figura 6 são as mesmas da figura 5, portanto tem as mesmas referências.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do produto educacional proposto é envolver de forma lúdica os alunos em práticas educativas relacionadas a leitura de imagens.

Normalmente nas aulas de Arte realizadas com práticas pedagógicas mais tradicionais, nas quais o professor solicita a participação do aluno para expressar sua opinião sobre as obras de arte apresentadas, sejam nos livros ou em projeções utilizando o Datashow, nem sempre se consegue envolver todos os alunos da turma ou ter como resultado leituras mais aprofundadas sobre as imagens apresentadas.

Espera-se que com a competitividade e a ludicidade, características dos jogos de mesa, se possa envolver mais os discentes na realização da atividade pedagógica.

O jogo requisitará dos alunos maior análise do conteúdo das imagens, maior atenção na verificação dos detalhes presentes nas imagens para poder descrevê-las para o grupo, requererá preparação de argumentação para convencer o grupo de sua proposta de combinação entre as imagens das peças do “Dominarte”.

Cada obra de Arte Visual terá uma pequena legenda informando seu nome, o artista que a produziu, que ano foi criada que servirão como subsídios mínimos para ajudar o aluno na realização das “combinações”. Este poderá, a todo o momento, solicitar ao professor mais informações sobre as obras, refletir, discutir e compartilhar com os demais integrantes de sua equipe as informações e impressões sobre cada uma das obras apresentadas no “Dominarte”. Em resumo, as operações demandadas pelo jogo enriquecerão seu repertório cultural.

O objetivo do jogo não é apontar metodologias de análise. Os aspectos das imagens que serão analisados serão aqueles que o grupo destacar no momento do jogo, de acordo com o repertório cultural e visual do grupo de alunos envolvidos. Caso seja interesse do professor apontar uma determinada metodologia de análise antes de começar o jogo, o docente deve primeiramente informar aos alunos quais critérios que gostaria que fossem abordados naquela determinada aula.

A proposta do jogo é estimular os alunos a observarem mais cuidadosamente as obras de Arte, conhecer o seu caráter formal e temático e estimular o interesse dos alunos sobre o grande legado artístico e cultural do universo das Artes Visuais.

Espera-se, caro colega professor(a) de Arte, que o “Dominarte” possa contribuir para o sucesso de suas aulas de leitura de imagens. Bom Jogo!

REFERÊNCIAS

FAGUNDES, Edimara A. F. Leitura de imagens no ensino da Arte: a fala e a prática dos/as professores/as da educação básica. 2012. **Dissertação** (Mestrado em Educação) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez Editora, 2017.

HIUZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução João Paulo Monteiro. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: < <https://www.passeidireto.com/arquivo/39250449/huizinga-homo-ludens>>. Acesso em: 3 mar. 2019.

KALUNGA. Chapa de papelão multiuso A4 297 x 210mm kraft Rigesa PT 1 um. Disponível em < https://www.kalunga.com.br/prod/chapa-de-papelao-multiuso-a4-297x210mm-kraft-rigesa/145115?pcID=39&gclid=CjwKCAjwv6blBRBzEiwAihbM-VG4nZqjVe-jRNA17xw48LmFhdnKbyQXHzOdaZltuFj8x_Fx8UTm-xoCW_MQAvD_BwE>. Acesso em 6 abr. 2019.

PARSONS, Michael J. **Compreender a Arte**. Lisboa: Editorial Presença, 1992.

ROBAINA, José Vicente Lima. **Química através do lúdico: brincando e aprendendo**. CANOAS: Ed ULBRA, 2008.

ROSSI, Maria Helena W. **Imagens que falam: leitura da arte na escola**/ Maria Helena Wagner Rossi. – Porto Alegre: Mediação, 2009.

SCHLICHTA, Consuelo Alcioni B. D. Leitura de imagens: uma outra maneira de praticar a cultura. **Revista Educação UFSM**. Santa Maria, v. 31 - n. 02, p. 353-366, 2006. Disponível em: < <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/1571/873> >. Acesso em: 5 mar. 2019.