



Jogo e arte no campo da educação estética: um jogo modificado no desafio do processo de ensino e aprendizagem

Silvia Trentin Gomes¹, Luis Carlos Petry², Hermes Renato Hildebrand³

PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Resumo

O texto aborda a relevância de se modificar um jogo para trabalhar aspectos teórico-práticos, educativos e lúdicos no processo de ensino aprendizagem para a disciplina de artes, a fim de desenvolver a educação estética. Sabe-se que os alunos geralmente não tem interesse por assuntos teóricos e leitura de imagens, o que gera um problema para o ensino e a aprendizagem. Já atividades lúdicas como jogar despertam interesse e gosto dos alunos. Diante disso, o artigo baseia-se em uma pesquisa na qual pretende investigar; como atrair a atenção, motivação e interesse dos alunos para os aspectos teóricos da disciplina de pintura artística. E, assim, surgem as seguintes questões: como um jogo que estimula a pesquisa teórica pode ser lúdico e educativo; como desenvolver a educação estética por meio dos jogos. Nesta pesquisa busca-se despertar a motivação e o interesse dos alunos para os aspectos teóricos do ensino de maneira lúdica. O método apresentado parte da modificação de um jogo: “Uno” que foi aplicado em três experiências práticas realizadas em sala de aula onde os alunos criaram, descobriram, modificaram regras e se divertiram ao jogar. A pesquisa enfatiza as opiniões de alguns autores como Arlete dos Santos Petry, Lev Vygotsky, Friedrich Schiller, James Paul Gee e Johan Huizinga que destacam a importância do jogo, da pesquisa e da educação estética no processo de ensino aprendizagem como construtores do conhecimento e da formação humana. Considera-se que se um jogo possui apenas aspectos lúdicos ou apenas educativos o professor como mediador pode modificá-lo para o estudo da pesquisa teórica e prática do ensino a fim de trabalhar a

¹ Silvia Trentin realiza doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUCSP, com pesquisa sobre jogos para educação no ensino das artes

² Luís Carlos Petry é doutor em Comunicação e Semiótica – PUCSP e professor no PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP, na linha de pesquisa de Design Digital e Inteligência Coletiva, especificamente na especialidade dos jogos digitais;

³ Hermes Renato Hildebrand é doutor em Comunicação e Semiótica – PUCSP e coordena o PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP, na linha de pesquisa de Design Digital e Inteligência Coletiva.

dimensão estética por meio do criar, modificar e descobrir as *regras de ação* de um jogo a fim de alcançar os objetivos educacionais.

Palavras chave: Jogo. História da arte. Educação. Lúdico. Pesquisa. Estética.

Abstract

The text discusses the relevance of changing a game to work theoretical and practical aspects, educational and ludic in the teaching learning process for the discipline of Arts, in order to develop the aesthetic education. It is known that students usually are not interested in theoretical subjects and images reading, which creates a problem for teaching and learning. The ludic activities like playing motivate the students interest and appreciation. Thereby, the article is embased in a research that intend to investigate; how to attract students attention, motivation and interest for the theoretical aspects of the subjects, in a specific case of this research, for the artistic painting features. Therefore, the following questions appears: how a game that stimulates the theoretical research can be ludic and educational; how to develop the aesthetic education through the games. Thus, this research wants to arouse the students motivation and interest for the theoretical aspects of learning in a ludic way. The present method begins from the modification of an specific game: "UNO" that was applied in three practical experiences realised in classroom where the students created, described, changed the rules and were happy in playing. The research emphasises some actors opinions like Arlete dos Santos Petry, Lev Vygotsky, Friedrich Schiller, James Paul Gee e Johan Huizinga that drafted the games importance, research and aesthetic education in the process of education learning like knowledge builders and of the human formation. Considering that a game just has ludic aspects or just educative the teacher as a mediator can modify it to the theoretical research study and practical to the teaching in order to work the aesthetic dimension through creating, modifying and describing the *rules of the action* of the games in order to achieve educational goals.

Keywords: Game. Art history. Education. Ludic. Research. Aesthetic.

1. INTRODUÇÃO

O artigo apresenta como o jogo possibilita oferecer aos alunos atividades teóricas e práticas por meio de um jogo modificado⁴ de maneira desafiadora e motivadora ao processo de ensino e aprendizagem. Enfatiza como conteúdos específicos ou pedagógicos podem ser tra-

⁴ O termo jogo modificado neste trabalho refere-se a um jogo que foi alterado o seu design, o seu conteúdo, composição visual os seus objetivos e as regras do jogo.

balhados em forma de jogo sendo educativos e lúdicos, ou seja, que estimulem a pesquisa de ler assuntos teóricos e imagens instigue ao desafio, curiosidade e leve ao divertimento e prazer em jogar proporcionado pelo exercício da educação estética.

A educação estética trabalha nos aspectos de fruição, de sensibilização, de desenvolver um olhar mais aguçado a pesquisa e leitura de imagens. Cabe recordar que o conceito de educação estética foi dado primeiramente por Friedrich Schiller⁵, (1759-1805), que acredita que a dimensão estética faz parte da formação humana, e que esta formação se completa quando além do intelectual, o sensível é fundamental para tornar-se humano. Segue seu pensamento ao afirmar que a educação estética é uma educação capaz de buscar o equilíbrio no indivíduo tornando-o sensível, com disciplina e capacidade de viver de forma ética e moral na sociedade, amparada na razão de sua percepção, sensação ou sentimento (PETRY, 2010, p. 200).

É na ludicidade do jogo juntamente com a educação da sensibilidade, afirma Santos, (2006, p. 24) que o educador proporciona ao aluno um trabalho revestido de sentido e significado, pois a arte e o jogo estão centrados na mesma busca do novo, do simbolizar, do imaginar e do criar, para uma educação estética.

O conceito de estética é algo complexo na pós-modernidade. Opiniões e construções teóricas divergem e, muitas vezes, parecem tratar de objetos e mundos totalmente diferentes. O termo e conceito de *estética* provêm dos gregos (PETRY, 2014), com a sua *αισθητική* ou *aisthesis*, designando a percepção ligada à sensação. No mundo da pesquisa e produção em *games*, o termo geralmente está vinculado às condições conceituais, visuais, sonoras e táteis que embasam o desenvolvimento de um jogo digital. Em muitos casos, a ideia de estética⁶, se

⁵ A pista para esta perspectiva está delineada pelo trabalho de Arlete dos Santos Petry (2010). A partir de suas indicações, fomos abraçados pelo pensamento de Schiller e aqui apresentamos as suas consequências. Poeta, dramaturgo e filósofo alemão, Schiller, fundamentou suas ideias em um diálogo com o pensamento de Kant. Nós decidimos a partir das indicações de Arlete Petry a trabalharmos Schiller e porque ele se constitui no autor da ideia de *educação estética*, tema intrinsecamente relacionado com a experiência que será apresentada e discutida. Da mesma forma, ficamos profundamente tocados por seu pensamento que teve um eco muito profundo em nossa formação em artes plásticas. O estudo de Petry (2010) nos mostra que não seria possível apresentar os estudos de Schiller sem que houvesse o precedente da filosofia kantiana. Foi a partir de uma leitura de Kant, que Schiller produziu *A Educação Estética do Homem*, livro no qual trabalha a questão do belo, arte e do jogo, os quais suportarão “o edifício inteiro da arte estética e da bem mais dificultosa arte de viver” (2002, p. 12).

⁶ Na Wiki temos: “Estética (do grego *αισθητική* ou *aisthesis*: percepção, sensação) é um ramo da filosofia que tem por objetivo o estudo da natureza do belo e dos fundamentos da arte. Ela estuda o julgamento e a percepção do que é considerado belo, a produção das emoções pelos fenômenos estéticos, bem como: as diferentes formas de arte e da técnica artística; a ideia de obra de arte e de criação; a relação entre matérias e formas nas artes. Por outro lado, a estética também pode ocupar-se do sublime, ou da privação da beleza, ou seja, o que pode ser considerado feio, ou até mesmo ridículo” (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Estética>).

confunde com a ideia de identidade visual⁷, não sendo, porém, coisas idênticas. Para fins deste trabalho iremos à acepção mais simples, na qual a estética constitui uma investigação e questionamento acerca dos fundamentos da arte e da natureza do belo.

Sabe-se que o maior desafio da educação é tornar o processo de ensino aprendizagem algo que seja motivador e prazeroso para todos os envolvidos e, por perceber o interesse da maioria dos estudantes pelo entretenimento do jogar é que a escola pode apropriar-se deste elemento para ensinar, já que se sabe do poder envolvente que eles possuem por serem motivadores e produzirem a ludicidade de maneira a contagiar muitas crianças, jovens, adolescentes e adultos. No entanto, é necessário analisar qual jogo relaciona-se com os objetivos educacionais escolares. Assim, chamaremos neste texto de *Jogo Mod'ARTE*, (*jogo modificado para os estudos da arte*) todo o jogo que foi estudado, modificado e personalizado pelo professor, os quais iremos relatar aqui em experiências práticas, ao trabalhar os conteúdos específicos da disciplina de artes.

2. O JOGO DA TEORIA NA PRÁTICA E DA PRÁTICA NA TEORIA

Não é de hoje que os alunos tendem a interessar-se por atividades escolares mais práticas do que teóricas, por isso estimular a teoria de maneira desafiadora, motivadora e prazerosa é o que se considera ser algo necessário para um alcance satisfatório no processo de ensino e aprendizagem do aluno.

No ensino das Artes tanto as atividades práticas quanto as teóricas são essenciais para um bom desenvolvimento e aproveitamento da disciplina ao ensino da estética. Diante das intensas transformações e desafios que o ensino das Artes experimenta hoje no século XXI, faz-se necessário centrar o interesse dos envolvidos em pesquisas que relacionam o ensino das Artes aos jogos, a fim de apresentar soluções aos problemas de falta de interesse pela pesquisa teórica.

A teoria da História das Artes e o seu ensino contribuem para o entendimento e valorização do patrimônio cultural e das produções artísticas atuais aguçando para uma educação e olhar estético. Já o exercício do jogar potencializa as capacidades cognitivas e emotivas leva ao desafio e a competição de querer satisfazer-se ao realizar algo corretamente. Johan Huizinga (1872-1945), (2012) mostra que a competição no jogo assume a forma de um reconhecimento, mérito que prevalece desde as sociedades mais antigas, desde as quais a competição está associada e ao mesmo tempo gera a "*imperceptível necessidade de viver em beleza*" (p. 71-72).

⁷ Sobre este ponto, vide a Wiki: http://pt.wikipedia.org/wiki/Identidade_visual. Acesso em 29/05/2014

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside à própria essência e a característica primordial do jogo, afirma Huizinga. Para ele,

O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo (HUIZINGA, 2012, p.5).

Esta análise de Huizinga, em que o autor considera a estética como uma característica essencial do jogo, estabelece relação com o ponto de vista a qual, referindo-se a estética, considera o jogo um elemento fundamental para o desenvolvimento da educação estética, no qual denomina como beleza salientando que: havendo beleza, é sinal de que há também a humanidade plena, pois “o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga” (SCHILLER, 2002, p. 80). Na estética o homem integra as suas virtualidades.

Assim como no jogo, não somos capazes de explicar a essência da arte, o poder de sensibilizar, encantar, assustar, etc., por motivos físicos ou fisiológicos. De fato, é nessa intensidade e fascinação que ao aliar o jogo à arte, e a arte ao jogo encontraremos a educação estética propiciando o equilíbrio entre a razão e a emoção, o sentimento enlaçado ao entendimento, forma e matéria, para a formação completa do ser do homem.

A partir dessas constatações surgem as seguintes questões: 1) Como atrair a atenção, motivação e interesse dos alunos para os aspectos teóricos da disciplina? 2) Um jogo que estimula a pesquisa teórica pode ser lúdico e educativo ao mesmo tempo a fim de desenvolver a educação estética?

A primeira pergunta parece ter uma resposta com a utilização de jogos que proporcionem entretenimento, diversão, competição, desafio em que seja possível estudá-lo, modificá-lo ou adaptá-lo para se alcançar estes objetivos. Como nos afirma James Paul Gee no jogo, uma metodologia a ser adotada é a adaptação ou modificação em que “Os jogadores em geral podem, de um jeito ou de outro, customizar um game para que ele se ajuste aos seus estilos de aprender e de jogar” (GEE, 2009, p. 171). Portanto, foi pensando nesta afirmação, que adaptamos um jogo de baralho já existente: o “Uno” para o ensino das características da pintura artística no contexto educacional. A partir desta modificação de jogo, novas propostas de ensino e experiências com alunos foram vividas, contribuindo para a resposta da segunda questão. Assim, as regras aqui nominadas como *Regras de Ação*, como sendo um gesto, som, sinal, fala, de-



senho, mímica ou qualquer outra representação que simbolizasse as características essenciais da imagem da carta pesquisada do estilo realista e dos movimentos artísticos impressionismo, expressionismo, cubismo, abstracionismo, surrealismo, pop arte e op arte, tornaram a essência do jogo e do jogar.

1.1 O jogo e as regras – o cognitivo

Não existe jogo se não há regras dizia Lev Vygotsky (1896-1934), jogos que envolvem uma situação imaginária são jogos baseados em regras, e que começam na criança no fim da idade pré-escolar e se desenvolvem durante a idade escolar. Em sua abordagem do jogo, o pesquisador coloca que não há brinquedo ou jogo sem regras:

A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, devem obedecer às regras do comportamento maternal (VYGOTSKY, 2007, p.110).

Vygotsky apresenta o jogo como parte da análise de desenvolvimento das interações com o outro e com o meio. Referência a ele nos termos brinquedo e jogo como sinônimos ao ato de brincar, brincadeira e jogo de regras, e que na criança as “maiores aquisições são conseguidas no brinquedo” (VYGOTSKY, 2001, p. 118), ou seja, no jogo.

É na função social, com interações dos jogadores com o meio que Vygotsky (2001) apresenta o brincar, o jogo, a diversão como um elemento essencial para a construção do conhecimento, que auxiliará no desenvolvimento social, intelectual e emocional do indivíduo.

Para que as regras tomem sentido no jogo, elas necessitam nascer da tensão entre o saber prévio das regras e o não saber acerca da situação que está por vir. O lançar o desafio para o jogador elaborar novas regras, descobrir e modificar a partir de outra existente, pode auxiliar na “Zona de Desenvolvimento Proximal”⁸, por Vygotsky (2007), colaborando no desenvolvimento dos aspectos cognitivos, emocionais e sociais do aluno. Para Vygotsky, a construção de regras no interior da espontaneidade do jogar incita ao desenvolvimento do ser humano como *projeto*,

⁸ Zona de Desenvolvimento Proximal, a chamada ZDP é a relação existente entre o desenvolvimento real e potencial do sujeito humano. No [1] *desenvolvimento real*, a criança encontra soluções aos problemas de maneira independente. No [2] *desenvolvimento potencial*, a solução dos problemas é dada sob a orientação de um adulto. Por outro lado, quando ela consegue realizar algo que foi mediado por outra pessoa de maneira independente, ela atinge então a Zona de Desenvolvimento Proximal. Dadas estas possibilidades (na relação entre [1] e [2]), Vygotsky nos mostra que esta ZDP hoje, será o nível de desenvolvimento real amanhã, portanto aquilo que o aluno faz com assistência hoje, ele será capaz de fazer por si mesmo amanhã (2007, p. 98).

como um transformar-se na direção de um espaço (PETRY, 2003) que é construído *proximalmente* e o aproxima de seus semelhantes *com, pelo e dentro* do jogo.

Dessa maneira é que está o desafio, de desafiar através do jogo educacional, em que o aluno esteja inserido em um ambiente do qual queiram estar, sentido prazer pelo conhecimento, refletindo, pensando estrategicamente, sem serem obrigados, se envolvendo de tal maneira, que aprendam sem perceberem que estão aprendendo, reconhece Souza (2011) quando nos diz sobre Prensky (2006) que:

Prensky (2006, p. 5) defende que o fator que mais atrai os jovens nos jogos não é a violência, ou o assunto superficial. O grande motivo que os atrai e os faz jogar por dezenas de horas é o fato de que eles estão aprendendo, e aprendendo coisas que são importantes para o seu futuro. Da mesma forma que nós, adultos, adoramos passar horas treinando nossas habilidades na pesca, futebol ou quaisquer hobbies, os jovens também adoram aprender quando isto não ocorre de forma impositiva (PRENSKY, 2006 *apud* SOUZA, 2011, p.19).

Foi considerando essas afirmativas que a modificação do Jogo Uno (que será descrito a seguir) ocorreu, baseando-se na mudança de algumas regras originais e acrescentando uma regra a cada carta dado pela pesquisa das imagens e pesquisa teórica dos temas e representações pictóricas inseridas nas mesmas.

Após os alunos lerem as imagens das cartas, fazerem suas pesquisas teóricas, as *regras de ação* foram definidas, e em cada partida escolhiam-se de três a nove ações distintas a se fazerem em cada jogada, gerando desafio, diversão e aprendizado, por meio da imagem.

Além da relevância das regras os objetivos e bons princípios da aprendizagem, devem estar inseridos no jogo, como salienta James Paul Gee (2009) apresentando as características de um bom jogo: um jogo para ser educativo deverá ser aquele, em que mesmo dentro e fora das escolas, os jovens os jogam com sentido reflexivo e estratégico (GEE, 2009, p. 167). Ao mesmo tempo, em que apresente conteúdos significativos e a ludicidade.

1.2 O jogo e a educação estética- a ludicidade

O conceito de beleza para Schiller se dá na proposta do equilíbrio entre *sentimento* e *entendimento*, emoção e razão, forma e matéria e ao que ele define de impulso sensível “parte da existência física do homem ou de sua natureza sensível [...]” e “formal parte da existência

⁹ Gee apresenta dezesseis características essenciais em um bom jogo, que são fundamentais e devem ser consideradas ao se modificar ou estudar um jogo, que podem ser encontradas em: GEE, James Paul. (2009) *Bons Videogames e Boa Aprendizagem*. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/James.pdf. Acessado em: 06/2014;

absoluta do homem ou de sua natureza racional” (SCHILLER, 2002, p. 63-64). O impulso lúdico é também chamado de forma viva, um conceito que serve para designar todas as qualidades estéticas dos fenômenos, tudo que em resumo entendemos no sentido mais amplo por beleza. Somente quando sua forma vive em nossa sensibilidade e sua vida se forma em nosso entendimento o homem é forma viva, e este será sempre o caso quando julgamos belo (SCHILLER, 2002, p.78). Portanto afirma que, “não errará jamais quem buscar o Ideal de beleza de um homem pela mesma via em que se satisfaz pelo impulso lúdico.” Assim, podemos perceber e entender a importância do jogo na educação relacionado com a estética e com as afirmações de Vygotsky ao se referir ao jogo. Ele destaca como o exercício da educação estética, de desenvolver um olhar mais aguçado, de estimular a percepção e a sensibilidade ao observar as imagens de um jogo e ao jogá-lo pode contribuir no processo de ensino aprendizagem para o equilíbrio entre a razão e a emoção do ser humano.

3. CONHECENDO O JOGO MODIFICADO, AS EXPERIÊNCIAS

Três experiências práticas foram vividas em sala de aula com alunos do ensino fundamental e ensino superior entre os anos de 2008 a 2011¹⁰ com a modificação de um jogo. Sabendo do interesse dos alunos pelo jogo Uno, que é um jogo de baralho lançado pela *Mattel* e *Gameloft* e que foi desenvolvido por Merle Robbins e familiares em 1971¹¹ optou-se por estudá-lo e modificá-lo para o estudo da História das Artes. O Uno caracteriza-se por ser um jogo de estratégia, no qual o jogador relaciona números com cores que formam famílias, classes ou grupos de cartas.

A modificação deu-se substituindo os números por imagens de obras de arte, de estilos¹² e/ou movimentos artísticos determinados pela História das Artes, no período da arte moderna para a criação de um novo *design* das cartas. As imagens foram pesquisadas no site *www.histo-*

¹⁰ Estas experiências deram-se no Rio Grande do Sul, a partir do contato com os alunos da primeira experiência (2008) no colégio Sinodal Sete de Setembro que surgiram questões para serem solucionadas e assim conduzir as experiências com a turma do ateliê (2009), Contraste Artes de Silvia Trentin e do ensino superior do Curso de Artes Visuais da Universidade de Passo Fundo (2010 e 2011).

¹¹ Informação obtida do artigo de Erik D. Demaine, Martin L. Demaine, Nicholas J. A. Harvey, Ryuhei Uehara, Takeaki Uno, and Yushi Uno. (2013) *The complexity of UNO*. Disponível em: <http://arxiv.org/abs/1003.2851v3> acessado em: 11/06/2014

¹² Neste trabalho apresentaremos apenas o realismo como um estilo artístico, por perceber que os alunos consideravam bastante relevante. Já os demais (impressionismo, expressionismo, abstracionismo, cubismo, futurismo, surrealismo, pop arte e op art) abordaremos como movimentos artísticos, da arte moderna, mesmo que o pop arte e o op art para alguns críticos estas vanguardas artísticas pertencem a arte contemporânea.

riadaarte.com.br¹³ e no livro da disciplina de história¹⁴ que os alunos estavam estudando, assim se forneceria uma conexão interdisciplinar com os materiais disponíveis para o grupo local. O estilo das pinturas adotado foi o realismo e os movimentos foram o impressionismo, expressionismo, cubismo, abstracionismo, futurismo, surrealismo, pop art e op art. Tendo em vista o design existente das cartas, os nove números do baralho foram substituídos pelas imagens do estilo e dos movimentos artísticos pictóricos citados. As cores permaneceram as mesmas e as cartas especiais (coringa, coringa+4, pula a vez, inverte o sentido do jogo entre horário e anti-horário e apanha mais duas cartas) foram modificadas no *design*, permanecendo a essência da carta do jogo analisado.



Figura 1: Representação da modificação da carta do jogo de baralho Uno para o jogo *Mod'ARTE*

3.1 Como foi jogado o Mod'ARTE?

O jogo modificado foi aplicado em três turmas diferentes, duas de ensino fundamental e uma de ensino superior. Na primeira turma do ensino fundamental, que chamaremos aqui de *Experiência 1*, eles criaram às regras as cartas e na outra, *Experiência 2*, eles tinham que descobriram o porquê das regras presentes no jogo que foram criadas pela primeira turma. Já com a terceira turma na *Experiência 3*, os alunos do curso de Artes Visuais, futuros docentes modificaram as regras de outros jogos, baseando-se nas características das imagens presentes do jogo *Mod'ARTE*. Neste artigo detalharemos apenas a Experiência 1. As outras duas experiências foram derivadas da Experiência 1 e por questões de simplificação deste artigo não serão aqui, relatadas em detalhe, porém podem ser visualizadas no endereço, http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=17608.

¹³ O site apresenta a arte por meio da linha do tempo histórica porque as autoras afirmam ser mais didático.

¹⁴ As imagens foram extraídas do livro SCHMIDT, Mário Furley. Nova História Crítica - 7ª série. São Paulo: Nova Geração, 1999. Foram as obras “As Respingadeiras de Millet” da página 213 e “Auto Retrato de Van Gogh” da página 277.

3.2 Criando as regras na Experiência 1

Para criar as regras as cartas do baralho, chamadas de *regras de ação*, a turma foi dividida em nove grupos (devido a serem nove imagens diferentes presentes no jogo) e cada grupo ficou com uma carta para pesquisar as características correspondentes à imagem, estilo ou movimento para a leitura.

O objetivo desta metodologia foi de conduzir os alunos em suas leituras tanto das imagens quanto teóricas que a partir do que compreendessem ao ler pudessem criar a *regra de ação* a cada uma das cartas, pensando em algo que pudesse ser um gesto, som, sinal, desenho, mímica ou qualquer outra maneira de representar o que a característica da imagem da carta estava evidente na pintura do artista. Assim definida a regra de ação toda vez que a carta aparecesse na partida do jogo a ação escolhida deveria ser executada, caso contrário o jogador deveria apanhar mais uma carta da pilha de cartas. Lembrando que o ganhador é aquele que fica sem nenhuma carta na mão e no final da partida atinge 500 pontos, que se dá pela soma das cartas dos jogadores.

a) Leitura de imagens das cartas

Baseado em Feldman (BARBOSA, 1991, p. 20) apontamos quatro estágios que foram seguidos para a *leitura da imagem*, ainda que distintos, entretanto interligados entre si, não precisando ocorrer necessariamente na ordem enumerada por nós. São eles: [1] *Descrição*, [2] *Análise*, [3] *Interpretação* e [4] *Julgamento*.

- A **descrição** [1] se refere a prestar atenção ao que se vê e, a partir da observação, listar apenas o que está evidente, como por exemplo, tipos de linhas e formas utilizadas pelo autor, cores, elementos e demais propriedades da obra. Nesta etapa, identifica-se, também, o título da obra, o artista que a fez, lugar, época, material utilizado, técnica, estilo ou sistema de representação, se figurativo ou abstrato, etc.
- A **análise** [2] diz respeito ao comportamento dos elementos entre si, como se influenciam e se relacionam. Por exemplo, os espaços, os volumes, as cores, as texturas e a disposição na obra criam contrastes, semelhanças e combinações diferentes que neste momento serão analisadas.
- O estágio da **interpretação** [3] é um dos mais gratificantes, pois é quando procuramos dar sentido ao que se observou, tentando identificar sensações e sentimentos experimentados, buscando estabelecer relações entre a imagem e a realidade no sentido de apropriar-se da primeira.



- No quarto estágio, o do **juízo** [4], emitimos um juízo de valor a respeito da qualidade de uma imagem, decidindo se ela merece ou não atenção. Nesta etapa as opiniões são muito divergentes, pois algumas obras têm um significado especial para algumas pessoas e nenhum valor para outras. Mas é senso comum que um bom trabalho é o que tem o poder de encantar muitas pessoas por um longo tempo.

A metodologia adotada contribuiu tanto nos aspectos técnicos, em que “os planos pictóricos, a superfície, as cores, a luz, as formas, as linhas e as texturas forneceram uma melhor compreensão da estrutura visual da obra” (TRENTIN-GOMES, et al. 2014, p.11). Assim como nos aspectos conceituais e estéticos para a compreensão, interpretação, análise e julgamento das imagens dos artistas.

b) Pesquisa teórica das cartas

Os alunos foram orientados a fazer uma pesquisa teórica do estilo e/ou dos movimentos artísticos presentes nas cartas para compreenderem o seu contexto. Como a turma foi dividida em grupos, cada grupo pesquisou apenas a sua tendência artística, para, posteriormente, apresentar aos demais colegas as características da pintura presentes no momento histórico.

Após a pesquisa ser concluída, para dar início às apresentações dos grupos, seguiu-se a atividade, perguntando qual seria a primeira carta, a valer um ponto, a segunda a valer dois pontos, a terceira três e, assim, sucessivamente até a nona carta do jogo. Esta pontuação seria correspondente à ordem cronológica das representações pictóricas, ou seja, qual seria o primeiro estilo ou movimento para representar a carta de número um, o segundo a de número dois e, assim, sucessivamente até a de número nove. Tendo essa ordem cronológica presente para os alunos, começariam as apresentações, partindo do ano de cada tendência artística.

Foi então que cada grupo começou a falar do ano aproximado em que cada estilo e/ou movimentos artísticos surgiram. Portanto, após as colocações dos alunos, o primeiro movimento foi o realismo; em seguida, os estilos foram o Impressionismo, Expressionismo, Cubismo, Abstracionismo, Futurismo, Surrealismo, Pop Art e Op Art. A partir desta ordem, começaram as apresentações dos grupos, destacando as características essenciais da carta que consideraram mais marcante para definirem as *regras de ação*, da tendência artística pesquisada. Esta *regra de ação* prevaleceu durante o jogo com o baralho, toda vez que a carta aparecesse na jogada. Devido a isso, este exercício de pesquisar e resumir o compreendido pensando em uma *Regra de Ação* acredita-se que pode gerar um maior envolvimento e conhecimento do assunto pesquisado, pois os alunos tiveram o desafio de criar as regras, pensando na possibilidade das mesmas serem de fácil execução e acessível à jogada do jogo.

3.3 Considerações sobre as maneiras de jogar o Jogo *Mod'ARTE*

As três experiências estão mais detalhadas na dissertação de mestrado de Silvia Trentin Gomes no qual orienta como estas experiências podem ser vividas e relacionadas a uma educação estética presente no jogo. Estas três experiências enfatizam como as reflexões e comparações de regras com as características das imagens e experiências do jogar, se constatarem resultados positivos de envolvimento e interesse dos alunos, pois podem propiciar diferentes maneiras de se jogar este jogo, em que o aluno além de **criar** a regra pode **descobrir** o porquê dela e ainda baseado na sua descoberta e pesquisa criar e **modificar** outra regra para o jogo (TRENTIN-GOMES, 2014)¹⁵.

Dessa maneira, o professor assume um papel relevante, além de analisar, estudar e reelaborar o jogo, ele age como mediador entre aluno e arte, dando a base para a compreensão e decodificação da imagem pelo aluno. Ao aprender a observar uma obra de arte estaremos disciplinando nosso olhar para as imagens que nos cercam no dia a dia:

(...) e quanto mais os examinarmos mais notaremos detalhes que nos escaparam antes. Começamos a desenvolver uma sensibilidade particular para o tipo de harmonia que cada geração de artistas procurou obter, quanto maior for nossa sensibilidade para essas harmonias, melhor as apreciaremos (...) e que isso pode ser levado a desenvolver o gosto pela apreciação, pois como o antigo Adágio, „que gosto não se discute“, porém pode ser desenvolvido (GOMBRICH, 2013, p.33).

Barbosa confirma a ideia que o professor é organizador, estimulador, questionador e aglutinador de todo o processo de aprendizado (2009, p. 13), pois o seu papel é de difundir o conhecimento de maneira a instigar o aluno a perceber o significado dos conteúdos trabalhados, estimulando a sua criatividade, capacidade e curiosidade na interação e integração com o meio.

O professor torna-se figura essencial no auxílio à internalização dos sistemas de signos produzidos culturalmente e os instrumentos no elo intermediário entre o aluno e o conhecimento disponível do ambiente, afirma Vygotsky (2007). A aquisição de conhecimentos também se dá por meio da experiência do outro e com o outro, em que o professor possa estimular ser o agente responsável por essa aproximação e facilitador desses conteúdos, estimulando no sentido de através de métodos pedagógicos pré-estabelecidos, ou seja, previamente planejados. Nesse sentido, é que ocorre a internalização da aprendizagem pelo social, chamada de “Zona de Desenvolvimento Proximal” em que se apresenta em ambos, no jogo e na escola. Logo,

¹⁵ Dissertação de mestrado do Programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP no ano de 2014, sob orientação de Luis Carlos Petry, tendo como título: Arte, Jogo e Educação: A educação estética na relação entre jogo e o ensino das características da pintura artística.

esta relação mostra como o jogo assume um papel de suma importância no processo de ensino aprendizagem, permitindo o indivíduo ir além de suas competências atuais.

Considerando a mediação e as metodologias adotadas para a modificação de um jogo e o trabalho de leitura de imagens neste jogo, o professor trabalhará em uma aprendizagem que abrangerá todas as dimensões: social, cognitiva e afetiva. E, tais posições deixam claro que, levar em consideração o jogo como um elemento essencial a educação é compreender que um jogo educacional artístico com aspectos lúdicos considerando a estética, pode promover o desenvolvimento completo do indivíduo, estabelecendo relações existentes com o meio e o social. É no desenvolvimento completo que os aspectos cognitivos e afetivos estarão incrementados na diversão e entretenimento dos jogos educacionais modificados no interesse e motivação dos alunos para o gosto, conhecimento e expressão da arte.

4.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao estarmos ensinando Artes por meio da modificação dos jogos, da ludicidade e em consonância com os modos de aprendizagem do aluno, observamos que o ensino acontece de forma prazerosa e motivadora, assim, o aluno interage, cria e elabora a partir do que conhece. Neste contexto o aluno compreende aquilo que está estudando por meio do desafio de criar uma *regra de ação* para o jogo. E, dessa maneira, o aluno aprende a compreender o que foi pesquisado com a ajuda e mediação do professor. O exercício da pesquisa, nas relações sócio interacionistas proporciona o aprendizado através do pensamento do aluno. Ele produz texto sobre textos, discursos sobre discursos, para que as regras sejam criadas, descobertas e modificadas sendo propiciadoras do prazer e do aprendizado. Enfim, nesse processo dialógico é que analisamos a experiência sobre as atividades realizadas, compartilhando com outras pessoas o que adquirimos, por meio da pesquisa para a regra, do jogo e da arte.

Os alunos tornam-se sujeitos produtores ativos do seu aprendizado, mais do que simples leitores, eles são *escritores em potencial*, pois escrevem com o seu percurso as possibilidades inauditas. Neste contexto, vê-se como a educação estética se apresenta, na leitura das imagens, na pesquisa e na ludicidade do jogo. Trezzi afirma não estar apenas voltada para os resultados acadêmicos e, sim, principalmente, para a vida, preocupando-se em auxiliar o mundo a torná-lo mais habitável, com estética e ética, tornando as pessoas mais humanas, sendo sujeitos sensíveis que vão atuar neste mundo estético e ético (2010, p. 71).

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 1991. GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2013.
- GEE, J. P. **Bons Videogames e Boa Aprendizagem**. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/James.pdf. Acessado em: 06/2014.
- HILDEBRAND, H. R. **As Imagens Matemáticas - A Semiótica dos Espaços Topológicos Matemáticos e suas Representações no Contexto Tecnológico**. Tese defendida no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUCSP, 2001.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- PETRY, A. S. **O Jogo como Condição da Autoria e da Produção de Conhecimento: Análise e Produção em Linguagem Hipermídia**. Tese defendida no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUCSP, 2010.
- _____. **Jogo, Autoria e Conhecimento: Fundamentos para uma Compreensão dos Games**. São Paulo: Paco Editorial, 2014.
- PETRY, L. C. *Topofilosofia: O Pensamento Tridimensional na Hipermídia*. Tese defendida no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUCSP, 2003.
- SANTOS, S. M. P. **Educação, Arte e Jogo**. Petrópolis: Vozes, 2006. SCHILLER, F. **A Educação Estética do Homem**. São Paulo: Iluminuras, 2002; SOUZA, J. A. **Paradigm Shift: Uma Aventura em Busca do Jogo**. Dissertação defendida no Programa de Pós Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUCSP, 2011.
- TRENTIN-GOMES, S. **Arte, Jogo e Educação: A Educação Estética na relação entre jogo e o ensino das características da pintura artística**. Dissertação defendida no Programa de Pós Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUCSP, 2014.
- _____. **Arte no trânsito, e para o Trânsito**. Instituto Arte na Escola: relatos de experiências. São Paulo. 2010. Disponível em: <http://artenaescola.org.br/relatos-de-experiencia/relato.php?id=58953>. Acessado em: 12/2013;
- TREZZI, C. **A Educação Estética na Formação de Professores no Ensino Médio: Um Estudo sobre a Contribuição de Ricoeur**. Dissertação defendida no Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade da Cidade de São Paulo. São Paulo: USP, 2010.



GAMEPAD VIII

29 e 30 de maio de 2015

UNIVERSIDADE
FEEVALE

www.feevale.br/gamepad

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A Construção do Pensamento e da Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.