

A interpretação de imagens em jogos lúdicos para o ensino de arte

The interpretation of images in fun games for art education

Silvia Trentin Gomes; Fabiana Martins de Oliveira
PUCSP - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
São Paulo - SP, Brasil
silviantrentin88@yahoo.com.br; moliveira.fabiana@gmail.com

Hermes Renato Hildebrand
UNICAMP - Universidade Estadual de Campinas
Campinas - SP, Brasil
hrenato@gmail.com

Resumo — O presente artigo trata da interpretação de imagens em jogos lúdicos para o ensino e aprendizagem de Arte, destacando aspectos relativos à ludicidade, afetividade e cognição. Sabe-se que o professor, como mediador, pode auxiliar os alunos a questionarem, pesquisarem e se expressarem por meio do processo de desenvolvimento do indivíduo em sua totalidade, com o objetivo de despertar o interesse pela pesquisa e proporcionar maior desafio e interação com os jogos. O estudo apresenta uma pesquisa realizada entre 2008 a 2011 com alunos do ensino fundamental e superior no Rio Grande do Sul, no Brasil. A pesquisa experimental e exploratória utilizou-se de um jogo de cartas com imagens de pinturas de obras de arte, onde os alunos criavam e modificavam regras de ação baseadas nas características das imagens e com base em pesquisa, ao observar, apreciar e contextualizar as imagens artísticas presentes no jogo. As regras de ação criadas para o jogo poderiam ser desenhos, sons, falas ou expressões corporais que pudessem representar as imagens das cartas. Considera-se que ao aliar a ludicidade à pesquisa por meio da observação das imagens, desenvolve-se aspectos afetivos, cognitivos e sociais, contribui-se com o ensino e a aprendizagem e com a formação das pessoas e provoca-se sinergia entre o sensível e a razão.

Palavras Chave – interpretação de imagens; artes; jogos; ludicidade; educação

Abstract — This paper deals with the interpretation of images in fun games for teaching and learning art, observing aspects of playfulness, affection and cognition. It is known that the teacher, as a mediator, can help students to question, search for and express themselves through the individual's development process in its entirety, in order to generate interest in research and provide greater challenge and interact with game. The study presents a survey conducted between 2008-2011 with elementary and higher education students in Rio Grande do Sul in Brazil. The experimental and exploratory research used a game of cards with images of works of art paintings, where students created and modified rules of action based on the characteristics of the images and based on research, observe, appreciate and contextualize the images art in the game. action rules created for the game could be drawings, sounds, speech or body language that could represent the

images of the cards. It is considered that by combining playfulness research through observation of images, develops affective, cognitive and social aspects, it helps with the teaching and learning and the formation of people and causes up synergy between the sensible and reason.

Keywords - interpretation of images; Art; games; playfulness; education

I. INTRODUÇÃO

Quando interpretamos um texto buscamos compreendê-lo e relaciona-lo com outros fatos sobre o mesmo tema. Aí, cabe uma indagação, ao visualizarmos uma imagem, o que ocorre com nossos sentidos? A imagem também pode transmitir uma ideia, um sentimento ou conhecimento?

Detalhando um pouco mais nossas intenções neste artigo, vamos analisar a inserção das imagens em um jogo de cartas adaptado para o ensino e aprendizagem de arte. O uso destas imagens pode ser considerado principal condutor na formulação de hipóteses, julgamentos ou questionamentos que nos levem ao processo de cognição e sociabilização. Assim, aqui, nosso objetivo é analisar como acontece a aprendizagem de arte por meio das pinturas artísticas em um jogo de cartas que foi desenvolvido especialmente para ser jogado por estudantes do ensino fundamental e superior com o objetivo de se ensinar arte.

Ao analisarmos essas imagens verificamos que elas são signos que utilizam de cores, formas, linhas e superfícies e são capazes de representar a imaginação, a realidade e a dúvida. Assim, conduzimos os jogadores para os significados de fotografias, desenhos e pinturas por meio da linguagem visual apresentada no jogo.

O processo de ensino e aprendizagem deve estimulado e deve cultivar os exercícios de leitura visual, a fim de contribuir com o desenvolvimento dos indivíduos, afetando a sensibilidade e o conhecimento. Neste processo acreditamos que a ludicidade é essencial para os jogos onde a experiência e a reflexão artística contribuem para o desenvolvimento

humano. Nesse sentido Schiller afirma sobre a produção de conhecimento que, em um certo sentido,

o caminho para o intelecto precisa ser aberto pelo coração. A formação da sensibilidade é, portanto, a necessidade mais premente da época, não apenas porque ela vem a ser um meio de tornar o conhecimento melhorado e eficaz para a vida, mas também porque desperta para a própria melhora do conhecimento [1].

Nestes aspectos cognitivos, a arte-educação, por meio da interpretação de imagens, contribui para nossa formação, sensibilidade e conhecimento. Ao “acreditamos que todo método na ciência precisa de arte para compreender mais profundamente o que visa conhecer” [2], podemos afirmar que a utilização de imagens nos jogos pressupõe um aprofundamento do processo cognitivo nas diversas áreas do conhecimento e, em particular, na área educacional de modo a estimular os aspectos lúdicos desenvolvido pelos jogos quando estimulamos os aspectos cognitivos e emotivos.

Aí cabe a seguinte formulação feita por Barbosa [3]: quem pode ser o estimulador, organizador, questionador e aglutinador desse processo? Segundo ela, o professor é aquele que tem o papel de mediar o conhecimento de maneira a instigar os alunos a perceberem os significados dos conteúdos destacados, neste caso, nos jogos, estimulando a criatividade e a curiosidade no processo de socialização e interação.

O jogo deve ser considerado como um método pedagógico, para incitar a curiosidade e o desejo de se aprender, desenvolvendo as capacidades criativa e afetiva dos alunos. O professor deve ser o agente responsável por aproximar e facilitar a exposição do conteúdo do jogo para os alunos. Para Loureiro o professor deve permitir a experiência do outro e com o outro no processo de ensino e aprendizagem. “essa é uma condição inerente ao professor em qualquer segmento, porém, essa mediação acontece de maneira natural, na relação professor com o aluno, no processo de ensino e aprendizagem” [4].

Neste relacionamento o processo de aprendizagem acontece na mediação com o jogo. Tezani afirma que “a aprendizagem da criança não acontece de forma espontânea, mas depende da interferência de um mediador entre o conteúdo e a aprendizagem” [5]. Portanto, o ensino e a aprendizagem com arte-educação e a relação do professor com o aluno, ocorre por meio do jogo e pela mediação, como argumenta Barbosa:

No século XX, o conceito de educação como ensino passa a ser minimizado para dar lugar as ideias sócio-construtivistas, que atribuem ao professor o papel de mediar as relações dos aprendizes com o mundo que devem conquistar pela cognição. A arte tem enorme importância na mediação entre os seres humanos e o mundo, apontando um papel de destaque para a arte/educação: ser mediação entre a arte e o público [6].

Dessa maneira, considerando as metodologias adotadas quando utilizamos os jogos para o processo de interpretação das imagens, verificamos que o professor tem um papel importante e deve desenvolver suas atividades nas diferentes dimensões do desenvolvimento social, cognitivo e afetivo do aluno.

I. AS IMAGENS: UM OLHAR ATENTO

Na cultura ocidental a visualidade está presente o tempo todo, em todos os lugares, seja em casa, nas escolas, nas ruas, nos ambientes públicos, privados, ambientes digitais, enfim, em muitos lugares nos quais as imagens são parte de nosso dia a dia. No entanto, destacar os aspectos visuais destas representações artísticas em relação às produções e aos aspectos históricos, nos cartazes, revistas, outdoors, desenhos ou pinturas, nos conduz ao processo de produção de conhecimento e permite desenvolver nossa sensibilidade e razão.

Gombrich afirma que, “talvez seja mesmo a única maneira de aprender a desfrutar uma obra de arte *per se*”. Para ele, apreciar uma obra de arte em um museu ou em um jogo é o que nos leva a observar melhor as imagens que nos cercam no dia a dia e, assim, notando detalhes que nos escapam,

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 [7].

Neste contexto, vemos que o processo de ler e interpretar imagens se fez e se faz presente, como afirma Trezzi, podemos não estar apenas voltada para os resultados acadêmicos e, sim, e principalmente, para a vida. Assim, estamos preocupados com questões estéticas e éticas, tornando as pessoas mais humanas e sensíveis para atuar no mundo [8]. Estas questões são de suma importância para se aprender a contextualizar as obras artísticas, a fim de despertar interesse e o prazer por este tipo de produção. Notamos que este método de ensino e aprendizagem sobre a Arte nem sempre é desenvolvido nas escolas e, quando o é, os alunos não se sentem motivados. Dessa forma, o jogo pode ser utilizado como um aliado neste processo, já que o mesmo tende a atrair a atenção das crianças, jovens e adultos pelos seus aspectos lúdicos.

II. JOGO: O DESAFIO DA DIVERSÃO PELO CONHECIMENTO

Os jogos com cartas, vídeo games, de quebra-cabeça, tabuleiros, memórias, digitais, analógicos, etc., despertam interesse quando apresentam aspectos de diversão, desafio e motivação. Huizinga afirma que “o jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’ e ‘cativante’”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia” [9].

Na indicação do autor do livro “*Homo Ludens*” e nas palavras de Arlete S. Petry, os jogos apresentam características essências que são: “tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião” que postulam um ideal estético. Para ela, a “beleza nascida da ação recíproca e antagônica, entre dois impulsos ou pulsões (*Trieb*) opostos (sensível e formal), é o lugar da ideia de um equilíbrio” [10]. É com essas características que um jogo educativo deve promover o conhecimento pela via da ludicidade. Caso contrário, ele acaba tornando-se apenas outra maneira de apresentar os conteúdos escolares, o que acabaria por deixar de ser um jogo e sim outro método de ensino e de aprendizagem.

Por meio dos jogos educacionais, o aluno é desafiado a buscar o conhecimento, refletir e pensar estrategicamente, sem

se sentir obrigado a aprender esse conteúdo específico. Ele se envolvendo com o jogo de tal modo que a aprendizagem acontece espontaneamente sem que ele perceba o que, efetivamente, está realizando. Para Souza (2011) e Prensky (2006)

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 [11].

Por outro lado, Santaella de acordo com Malone (1981) mostra que os jogos educacionais apresentam três características que os tornam motivadores, são elas: o desafio, a fantasia e a curiosidade [12]. Com estas características o jogo educativo desenvolve aspectos e necessidades sociais, cognitivas e afetivas dos seres humanos. É nesse sentido que encontramos Almeida (1995) referenciado por Lago (2010) afirmando que o jogo educacional:

contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio [13].

De fato, todo jogo educativo deve levar em consideração os aspectos lúdicos e de entretenimento que agregam características essenciais para o aprendizado e, assim, envolver as crianças e adolescentes em produções que começam a aparecer no cenário educacional mesclando as atividades sócio-culturais e de ensino e aprendizagem.

Um jogo que apresenta estas características destacadas por Malone, agregado aos elementos mencionados por Huizinga (tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião), envolve, cada vez mais, o aluno/jogador. Essas características transformam a atividade do jogo em algo lúdico, em um ambiente ativo de aprendizagem e, de fato, o sujeito não absorve o conhecimento em um ambiente passivo. Se há estímulos, interação e experiências a aprendizagem acontece de forma divertida. Para Vigotski, ao interferir intencionalmente em uma atividade, com o auxílio da ludicidade, o processo de cognição acontece de maneira espontânea. [15]

Tendo em vista que o jogo é uma atividade exterior a vida habitual e que a ludicidade é parte do mundo da “ilusão e simulação”, Huizinga [16] afirma que jogador, neste caso a criança, simula um mundo particular. Para Vigotski, o brincar e os desejos das crianças, são suas maiores aquisições, e futuramente, farão parte de suas ações reais, de seus valores e de sua moral [17].

Assim, o jogo possibilita um espaço de representação em múltiplos cenários que podem ser ensaiados, experimentados e simulados e, deste modo, o interesse se mantém ativo como a vontade de aprender é estimulada. Acreditamos que através do desafio e da curiosidade o aprendizado desenvolve-se, pois é na ludicidade é que temos a oportunidade de estudar, de

desenvolver o saber, as fantasias e os desafios permanecerão no indivíduo e em nossas experiências futuras.

III. JOGO DAS IMAGENS: AS IMAGENS DO JOGO

A.Método do jogo em que o jogador cria as regras de ação

Pensando na ludicidade, no desafio e no prazer de conduzir os alunos para essas atividades de ensino e aprendizagem é que adaptamos um jogo de cartas com obras de arte. Ele foi realizado com imagens de pinturas de um determinado período histórico que leva os jogadores a aprender sobre os determinados movimentos de arte. A intenção do jogo é motivar os alunos a criarem, modificarem e descobrirem regras (*regras de ação*) que pudessem ser sons, gestos, falas ou desenhos a fim de representar as imagens artísticas das cartas. O jogo foi realizado por Silvia Trentin Gomes para uma dissertação de mestrado que foi realizada na PUCSP – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo com orientação de Luís Carlos Petry [18].

Diante do problema de falta de interesse dos alunos em pesquisar assuntos teóricos referentes à história da arte e sobre a interpretação de imagens, entre os anos de 2008 a 2011, Tetrim-Gomes realizou um jogo com cartas, com alunos do ensino fundamental (8º ano), de uma escola e ateliê de desenho e pintura e com alunos do ensino superior do curso de Artes Visuais do Rio Grande do Sul.¹ Assim, as crianças, depois de estudarem a teoria e os significados das obras artísticas, onde o professor contextualiza conceitual e historicamente as imagens, recebem as cartas com as imagens das obras e fazem suas apreciações. Estamos utilizando a metodologia de ensino de Ana Mae Barbosa denominada de “Abordagem Triangular”. A seguir trataremos dos conceitos que envolvem esta forma de ensinar e aprender.

As cartas têm imagens dos períodos artísticos realista, impressionista, expressionista, cubista, futurista, do abstracionismo, pop art e op art. Estas tendências artísticas foram escolhidas porque fazem parte do currículo escolar onde o jogo foi aplicado. Ele é composto por oito cartas de cada imagem e de cada período, sendo que, cada duas cartas são de cores semelhantes. Cada jogador recebe sete cartas no início da partida e ganha aquele que eliminar as cartas em primeiro lugar, realizando as *regras de ação* definida pelos alunos para o jogo estabelecendo relações com as cores.

Na primeira turma as *regras de ação* foram criadas pelos grupos que pesquisaram as características correspondentes aos estilos artísticos das obras, nas cartas. Neste momento, o professor foi mediador do processo de contextualização das obras de arte, a fim de instigar e desafiar os alunos a encontrarem maneiras de interpretar as imagens. Deste modo, eles tinham que pensar em uma forma de representar os

¹ A turma é do Colégio Sinodal Sete de Setembro, o ateliê de Desenho e pintura é o Contraste Artes, ambos da cidade de Não-Me-Toque e o Curso de Artes Visuais é da Universidade de Passo Fundo, todos do Rio Grande do Sul, Brasil.

aspectos e as características das obras de arte apresentadas por meio de uma regra de ação que poderia ser um gesto, som, sinal, desenho, mímica ou fala. Assim, toda as vezes que a carta aparecia, a regra de ação escolhida deveria ser executada, o último a fazer está ação era obrigado a pegar mais uma carta no jogo.

Vamos citar dois exemplos de regras de ação que foram criadas pelos alunos. Ao ler a característica da carta impressionista, em que os pintores utilizavam a técnica do pontilhismo. Os jogadores deveriam “bater” com o dedo indicador várias vezes sobre uma superfície para simular pontos. Já, no surrealismo, os jogadores antes de colocar a carta sobre a mesa deveriam dizer como seria um animal surrealista no sonho. Uma das características do surrealismo é explorar aspectos do inconsciente. E, assim, foram elaboradas as regras do jogo.

Já na experiência com a segunda turma, os alunos já tinham as regras de ação definidas pela primeira turma e ao pesquisar aspectos teóricos sobre as imagens artísticas, deveriam descobrir que conceito, ideia ou momento histórico a regra de ação fazia referência, ou seja, teriam que justificar a regra de ação na carta surrealista e a do impressionismo.

Por fim, com os alunos do ensino superior de licenciatura do curso de arte, as regras de ação deveriam ser modificadas porque eles tinham conhecimento sobre as teorias e sobre as obras representadas nas cartas. Após a interpretação das imagens e depois da pesquisa teórica para contextualização das tendências artísticas, ao apresentar as regras de ação para os colegas, acontecia o envolvimento, as novas sugestões e o processo criativo para a modificação das regras apresentadas. Outros momentos que a ludicidade acontecia durante as partidas, era quando as regras de ação do eram executadas o que tornava o jogo divertido, desafiador e motivador. Os jogadores tinham que prestar muita atenção nas imagens, recordar sobre suas pesquisas e sobre a dos colegas e, em seguida, executar a regra de ação.

B. Um método de interpretar imagens por meio dos jogos para o ensino de artes

A cultura expressa-se de várias maneiras e ao observamos uma imagem artística buscamos compreender seus significados, refletir sobre o que o artista pretendia representar e, assim, adquirir conhecimento. Portanto, a experiência de se interpretar uma imagem pode acontecer por meio de metáforas e, nesse sentido é relevante a contextualização da obra para a compreensão das intenções do autor, visando desenvolver a percepção, a imaginação a sensibilidade de maneira a se compreender a realidade que nos cerca.

O processo de compreensão das imagens utilizada no jogo aconteceu com base na “Abordagem Triangular”, de Ana Mae

Barbosa² que propõem a articulação entre ler, produzir e contextualizar as imagens. Este método foi difundido pelos Parâmetros Curriculares Nacionais por meio de projetos realizados no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo e na Escola da Fundação Iochpe. Assim, o método de interpretação de imagens é trabalhado da seguinte forma:

O *produzir* refere-se ao fazer, ao praticar, na produção de trabalhos artísticos baseando-se nas leituras, que tanto pode ser um desenho, pintura, escultura, gravura ou qualquer outra forma de linguagem, no qual pode incluir representações corporais, sonoras, etc. O aluno tem a possibilidade de criar e compreender concomitantemente. No caso da experiência com o jogo eles fizeram releituras das obras e criaram suas regras por meio de sons, falas, gestos e desenhos.

O *apreciar* é a leitura de imagens que se dá no momento em que há o contato entre a obra de arte e o espectador, no qual ocorre a apreciação, fruição, aumentando as possibilidades de compreensão e cognição. É a fase em que ocorre a mediação do desenvolvimento estético do aluno e os códigos culturais. O apreciar estas regras no jogo o aluno tem a possibilidade de livre interpretação dada pelas vivências, conhecimentos e percepções para contribuir na elaboração destas regras.

Já o *contextualizar* refere-se ao conhecer e promover discussões sobre os diferentes contextos da história da arte, com questões relacionadas com os artistas, movimentos, enfim com a cultura. Assim o aluno deverá contextualizar as obras e compreende diferentes modos de abordagem através de pesquisas relacionadas aos outros dois princípios da Abordagem. No jogo a pesquisa teórica conduziu às pessoas a compreender melhor o período e o momento cultural em que a obra foi realizada para poder contextualizar as imagens. Logo, o observador começa a entender melhor como as obras de arte foram elaboradas e, também, consegue estabelecer relações com o seu conhecimento construindo novas percepções, julgamentos e análises.

Nesse exercício do jogo, “A história da arte ajuda as crianças a entender algo do lugar e tempo nos quais as obras de arte são situadas. Nenhuma forma de arte existe no vácuo: parte do significado de qualquer obra que depende do entendimento de seu contexto” [19].

No jogo criado utilizamos imagens de obras artísticas, mas poderiam ser outras imagens desde que fossem contextualizadas e relacionadas com os objetivos a serem atingidos na disciplina onde ele seria aplicado. Essa é uma das possibilidades quando podemos e desejamos elaborar ou modificar um jogo, porém é possível que os professores analisem previamente as imagens de um jogo já existente e se

² Ana Mae Barbosa é uma *arte educadora* e a principal referência no Brasil para o ensino da Arte nas escolas.

for adequado para os objetivos necessários de suas disciplinas, devem incluir em suas propostas de atividades em sala de aula.

IV. ASPECTOS SOCIAIS, COGNITIVOS E AFETIVOS DO JOGO

Podemos perceber que o jogo conduz de maneira dinâmica, interativa, por meio do prazer a motivação e, conseqüentemente, ao aprendizado. Vigotski diz que o brinquedo (jogo) une-se ao prazer propiciado sujeição e renúncia. Nas palavras dele, a criança

age de maneira contrária à que gostaria de agir. O maior auto-controle da criança ocorre na situação de brinquedo. Ela mostra o máximo de força de vontade quando renuncia a uma atração imediata do jogo (como, por exemplo, uma bala que, pelas regras, é proibido comer, uma vez que se trata de algo não comestível). Comumente, uma criança experiencia subordinação as regras ao renunciar a algo que quer, mas, aqui, a subordinação a uma regra e a renúncia de agir sob impulsos imediatos são os meios de atingir o prazer máximo [20].

O prazer do jogo dado na relação de dinamicidade e relação interativa, ou seja, na interação social é o que denominamos de proposta sócio construtivista. Nesta relação entre os colegas e o professor como mediadores, os novos conhecimentos são construídos. Assim, não podemos deixar de enfatizar que no construtivismo, os estudos postulam uma dialética das interações do outro com o meio, em que o interacionismo leva ao sócio cognitivo. Lembrando que, para Garton nas palavras de Moreira a interação social acontece, no mínimo, entre duas pessoas trocando informação.

Implica em um certo grau de reciprocidade e bidirecionalidade entre os participantes, ou seja, a interação social supõe envolvimento ativo (embora não necessariamente no mesmo nível) de ambos os participantes desse intercâmbio, trazendo a eles diferentes experiências e conhecimentos, tanto em termos quantitativos como quantitativos [21].

Os alunos não crescem isolados, interagem com os colegas, com os amigos, com irmãos, com vizinhos, enfim, com todas as pessoas ao seu redor, são sujeitos de interação social. Conseqüentemente, os alunos trocaram informações com os colegas e professores, através das ações interativas do jogo. Como aponta Moreira a partir de Vigotski (1988), “esta interação é fundamental para o desenvolvimento cognitivo e linguístico de qualquer indivíduo. Contudo seus mecanismos são difíceis de identificar, qualificar e quantificar com precisão” [21].

Portanto, ao fazer uma avaliação é observar a dificuldade de identificação, qualificação e quantificação precisa do real aprendizado do aluno, acreditamos que os conhecimentos adquiridos acontecem pelas interações, apreciação das imagens, na elaboração das regras de ação do jogo e jogar.

Ao mesmo tempo em que ocorre interação entre os colegas e o professor, englobando os aspectos sociais, cognitivos e afetivos, a questão afetiva apresenta-se e expressa-se por meio

dos sentimentos, vontades, desejos no processo de ensino e aprendizagem. Já a questão lógica e cognitiva fica evidente quando há a demonstração do entendimento e criação das regras do jogo e no processo das pesquisas teóricas. Elas são produzidas para a elaboração do jogo, e não só pelo jogo em si, devem nos levar ao conhecimento e ao questionamento.

Pedro Demo afirma que através do “questionamento reconstrutivo” o aluno tem a capacidade de intervir, ter consciência crítica, não ser passivo no processo de ensino e aprendizagem, e ser capaz de inovar, renovar com “interpretação própria, formulação pessoal, saber pensar e aprender a aprender”. Grossi e Bordim (1993) ao ser citado por Demo afirma que se deve saber analisar o que se vê, ouvir ou discutir. Não devemos ser apenas receptores de informações, sem investir em espírito crítico, sem relacionar com outras formas de dizer onde podemos estar incluídos Para Demo, “ler não é apenas entender, é especificamente compreender”. Por fim, ele completa que “compreender o sentido de um texto implica estabelecer relações entre texto e significado, colocar em movimento modos de entender e compreender, indagar possibilidades alternativas de compreensão, perceber e dar sentidos e, assim por diante” [22]. Nesse sentido, interpretando a informação (para criar, descobrir ou modificar a regra de ação do jogo), relacionando com a vida concreta e a partir da informação pensar, o analisar e julgar para uma cidadania capaz de permanentemente reconstrução.

Sendo assim, o jogo não apenas colabora, mas também se constituiu no centro do processo de conhecimento, do sentimento estético através de uma experiência de construção de um jogo no contexto de ensino e aprendizagem por meio de uma atividade artística da história da arte onde podemos interpretar e relacionar a cultura de cada tempo, apreciando, fazendo e pensando, para uma civilização capaz de se renovar e reconstruir-se nos aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

V. CONCLUSÃO

Por meio da percepção de imagens somos conduzidos à reflexão, ao questionamento e à interpretação de mensagens. E, não é de hoje que sabemos que as pesquisas teóricas e o aprendizado de conteúdos escolares específicos, nem sempre atraem os alunos para reflexões prazerosas e divertidas. Com esta pesquisa verificamos que os jogos lúdicos modificam os modos de se ensinar e de se aprender. De fato, ao se jogar cartas criando regras de ação, como foi apresentado nesta proposta, aparecem as fantasias, despertam-se curiosidades e pudemos observar que há um maior envolvimento e prazer no processo de ensino e aprendizagem.

Assim, por meio de atividades lúdicas, percebemos que nas três experiências apresentadas, os alunos fixaram os conteúdos propostos através das imagens artísticas dos jogos criados de maneira desafiadora e motivadora. Logo, podemos deduzir que aconteceu um maior refinamento na sensibilidade dos envolvidos com estas ações lúdicas e também a aquisição de novos conhecimentos que aconteceram com a criação de ações para os jogos com atividades em grupo.

Dessa forma, numa escola ou em qualquer ambiente de ensino e aprendizagem onde combinamos jogos com

aprendizado, verificamos que as atividades lúdicas facilitam o processo de cognição, levando mais facilmente os alunos às reflexões, desafios, conhecimentos, ludicidade, expressão, afeto, imaginação, criatividade, cultura, equilíbrio entre razão e emoção. E, deste modo, o desenvolvimento humano acontece em sua totalidade e é o que se pretende para o processo educacional. Considerando todos estes aspectos da educação, observa-se também a importância do professor como sendo mediador desse processo de ensino e aprendizagem utilizando o jogo e as interpretações de imagens, para instigar os alunos a serem agentes ativos e encontrarem soluções, valorizando o conhecimento e opinião e estimulando a reflexões, a criatividade e ao trabalho em grupo. Desse modo, trabalhamos nos aspectos afetivos e cognitivos, contribuindo, dessa forma, para o desenvolvimento das crianças e das pessoas envolvidas neste processo.

Por fim, pelo que sabemos sobre a pesquisa e interpretação das imagens, podemos considerar que o estudo acrescenta fatores relevantes ao ensino em que o professor pode apropriar-se de diferentes jogos lúdicos para a educação e conduzir a apreciação, contextualização e o fazer a partir das imagens no jogo. A interpretação de imagens de um jogo leva à cognição e ao sentimento estético, onde o jogador atribui significados, contextualiza, interpreta, vive e experiência, de forma subjetiva ao seu conhecimento na busca de atribuir novos significados na experiência que promove.

Assim, tais posições deixam claro que a afetividade faz parte do processo de cognição, dentro dos processos de interação e desenvolvimento social e se completam mostrando como as interações mediadas pelo professor as suas interferências provocam o desenvolvimento da aprendizagem. Portanto, pela experiência vivida e estudos abordados, os achados significam que se devem considerar válidas as experiências para estudos futuros e aplicabilidades em sala de aula para contribuir com uma educação em que conduzindo um exercício do olhar em um jogo educativo/lúdico/artístico, no contextualizar e produzir sobre essas imagens, trabalhando com o desenvolvimento dos aspectos afetivos, cognitivos e sociais, ajudará a reduzir as distâncias entre a razão e a emoção, provocando uma sinergia maior entre o pensamento e o sensível.

AGRADECIMENTOS

Gostariamos de agradecer a CAPES pela contribuição ao nosso trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

- [1] F. Schiller, "A Educação Estética do Homem". Editora Iluminuras, São Paulo, 2002, p. 47.
- [2] A. S. Petry, "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. Pucsp, São Paulo, 2010, p. 43.
- [3] A. M. Barbosa e R. G. Coutinho, "Arte-Educação como Mediação Cultural e Social", Editora UNESP, São Paulo, 2009.
- [4] A. M. B. Loureiro, "Professor Identidade Mediadora", Editora Loyola, São Paulo, 2004, p.82.
- [5] T. C. R. Tezani, "O Jogo e os Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento: Aspectos Cognitivos e Afetivos da Educação", In Revista Marília, v.7, n.1/2, 2006, pp. 1-16. Disponível em: <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/viewFile/603/486>. Acesso em 13 fev. 2014.
- [6] A. M. Barbosa e R. G. Coutinho, "Arte-Educação como Mediação Cultural e Social", Editora UNESP, São Paulo, 2009, p. 13.
- [7] E. H. Gombrich, "A História da Arte". Editora LTC, Rio de Janeiro, 2013, pp. 33-34.
- [8] C. Trezzi, "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, USP, São Paulo, 2010, p.71.
- [9] J. Huizinga, "Homo ludens: O jogo como elemento da cultura", Editora Perspectiva, São Paulo, 2012, p. 13.
- [10] A. S. Petry, "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. Pucsp, São Paulo, 2010, p. 43.
- [11] J. A. Souza, "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. PUCSP, São Paulo, 2011, p. 19.
- [12] L. Santaella, "O papel do Lúdico na Aprendizagem", In: Revista Teias, v.13, n.30, set./dez, 2012, 185-195. Disponível em: <http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php/revistateias/article/viewFile/1371/978>. Acessado em 03/2016.
- [13] A. C. V. Lago, "O Papel do Brinquedo na Educação", 2010, p. 5. Disponível em: <http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/o-papel-do-brinquedo-na-educacao-2913641.html>. Acessado em 05/2014.
- [14] J. Huizinga, "Homo ludens: O jogo como elemento da cultura", Editora Perspectiva, São Paulo, 2012, p. 13.
- [15] L. S. Vigotski, A Construção do Pensamento e da Linguagem. Editora Martins Fontes, São Paulo, 2001.
- [16] A. M. Barbosa, "A Imagem no Ensino da Arte", Editora Perspectiva, São Paulo, 2012, p. 38.
- [17] L. S. Vigotski "A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores", Editora Martins Fontes, São Paulo, 2007, p. 118.
- [18] S. Trentin-Gomes, "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, PUCSP, São Paulo, 2014.
- [19] A. M. Barbosa, "A Imagem no Ensino da Arte", Editora Perspectiva, São Paulo, 2012, p. 38.
- [20] L. S. Vigotski "A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores", Editora Martins Fontes, São Paulo, 2007, p. 118.
- [21] M. A. Moreira, "Teorias de Aprendizagem. Editora EPU, São Paulo. 1999, p. 112.
- P. Demo, "Educar pela Pesquisa", Editora Autores Associados, Campinas, 2000, p. 11.