

O ensino do Cubismo por meio do jogo

Cleandro Stevão Tombini[1]
UNIASSELVI

Resumo: Este trabalho é um relato do Estágio Curricular Obrigatório II, do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UNIASSELVI. Foi realizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental Rio de Janeiro, em Porto Alegre, e teve como tema o uso do jogo como recurso pedagógico na mediação de noções básicas acerca do Cubismo, no 8º ano do Ensino Fundamental, da disciplina de Arte. O objetivo geral foi o de utilizar o jogo para integrar o fazer artístico (dos estudantes), a leitura da imagem e a contextualização histórica (do movimento Cubista), presentes na "Proposta Triangular".

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; cubismo; jogo.

Introdução

Este trabalho é um relato da experiência vivida no Estágio Curricular Obrigatório II, do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UNIASSELVI, orientado pela professora Ester Zingano. Foi realizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental Rio de Janeiro, localizada no bairro Cidade Baixa, do município de Porto Alegre, e teve como tema "o uso do jogo[2] como recurso pedagógico na mediação de noções básicas acerca da vanguarda Cubista[3], no 8º ano do Ensino Fundamental, da disciplina de Arte".

A utilização do caráter lúdico do jogo como ferramenta didática justifica-se pela necessidade de organizar situações de ensino-aprendizagem que ampliem a socialização, ou seja, que contribuam para melhorar e estimular o relacionamento

[1] Bacharel em Artes Plásticas/UFRGS (2004), Especialista em Pedagogia da Arte/UFRGS (2010) e Mestre em Artes Visuais/UFSM (2013). Atualmente é formando em Licenciatura em Artes Visuais/UNIASSELVI. Vive e atua como professor, artista visual e ilustrador em Porto Alegre.

[2] Kischimoto (1997, p. 24-25) observa que o jogo inclui sempre uma intenção lúdica daquele que joga, e que o importante é a imposição do processo em si de brincar, pois quando se brinca, não se está preocupado "com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física."

[3] Conforme Chipp (1999, p. 195), o movimento Cubista foi uma enorme revolução nas artes visuais, pois durante os anos 1907 a 1914, os meios pelos quais as imagens podiam ser formalizadas na pintura modificaram-se mais do que haviam se modificado desde a Renascença. O autor comenta ainda, que "o cubismo é, de fato, a fonte imediata da corrente formalista da pintura abstrata e não-figurativa que dominou a arte do século XX. Os movimentos dessa corrente – construtivismo, neoplasticismo, De Stijl e orfismo – surgiram logo depois do desenvolvimento do próprio cubismo, devendo parte de seu impulso ao sentimento predominante em favor do formalismo, mas recebendo uma fertilização vital dos recursos formais e das idéias [sic] cubistas."

em sala de aula, entre alunos e entre professor/aluno[4], e também para facilitar a transmissão de conteúdos verbais e visuais[5] (acerca do Cubismo), visto a atual dificuldade de leitura e interpretação observada em grande porcentagem dos alunos da rede pública de ensino.

Assim, o objetivo geral do estágio foi o de utilizar o jogo para integrar o fazer artístico (dos estudantes), a leitura da imagem e a contextualização histórica (da vanguarda Cubista). Estes três vértices constituem a "Proposta Triangular", uma adaptação da proposta do DBAE[6] para o contexto brasileiro, introduzida pela Drª Ana Mae Barbosa (uma nova postura de ensino e aprendizagem da arte).

Vivência do estágio

O presente estágio foi realizado no segundo semestre de 2015, por meio de 5 observações (5 h/aula) e 5 regências (5 h/aula) na disciplina de Arte (turma 81), com 16 alunos na faixa etária de 14 anos.

O jogo teve início com a divisão da turma em 2 grupos, denominados: "Pablo Picasso" (8 meninas) e "Georges Braque" (7 meninos e 1 menina). Os grupos deveriam auto-avaliar-se, quanto à organização e cooperação na realização desta tarefa. Assim, cada grupo se auto-atribuiu 10 pontos.

O segundo jogo consistia em preencher "Palavras cruzadas sobre o Cubismo" (figura 1). Os grupos puderam consultar um texto acerca da história e características formais do Cubismo (Cézanniano, Analítico e Sintético), completando o jogo até o final da aula, e recebendo 10 pontos cada.

O terceiro jogo, "Corrida do Cubismo" (figura 2), era composto por uma pista de corrida (de 50 x 80 cm), um dado (cubo de 26 cm³), e dois carrinhos de corrida

[4] Segundo Freire (1994, p. 117), "o diálogo entre professoras ou professores e alunos ou alunas não os torna iguais, mas marca a posição democrática entre eles ou elas."

[5] Segundo Rafael Yus (2002), a fusão entre o verbal e o visual implicaria em um nível de aprendizagem mais profundo e significativo, a favor de uma educação integral, frente à fragmentação pessoal e social ocasionada pela sociedade moderna.

[6] O DBAE – Displined-Based Art Education (Arte-educação como Disciplina) foi desenvolvido a partir de 1982 por investigadores em arte-educação, e consiste em uma proposta "[...] que trata de forma integrada a produção, a crítica, a estética e a história da arte [...]". Na Proposta Triangular, a professora Drª Ana Mae Barbosa "[...] preferiu unir as vertentes da crítica e da estética na dimensão 'leitura da imagem'." (PILLAR, 1993, p. 3).

(cubinhos de 6 cm³ cada), todos confeccionados em papelão. Um grupo de cada vez (e um aluno diferente a cada rodada) lançava o dado para avançar as "casas". Em algumas destas, havia perguntas referentes ao Cubismo. Quando os grupos não respondiam corretamente ficavam uma rodada sem jogar, voltavam ou deixavam de avançar algumas "casas". O grupo Pablo Picasso chegou em primeiro, recebendo 10 pontos.

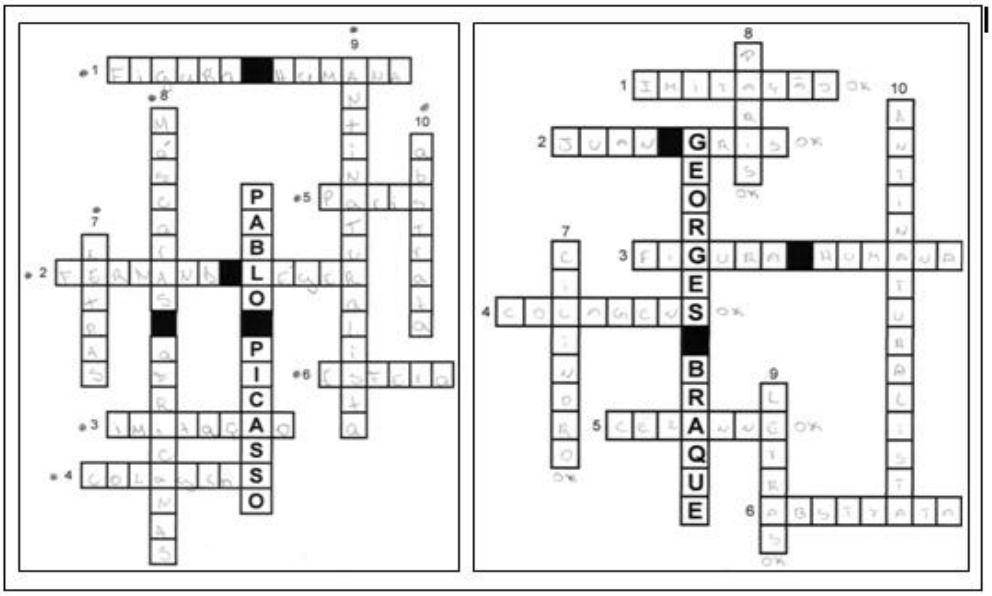

Figura 1 – O jogo "Palavras cruzadas sobre o Cubismo".



Figura 2 – Alunos jogando "Corrida do Cubismo".

E, por meio do jogo “Releituras Cubistas”, cada grupo deveria realizar uma releitura a partir da observação de uma colagem Cubista (imagem impressa). Numa disputa de “par ou ímpar”, venceu o líder do grupo Georges Braque, que optou pelo uso da tesoura e cola (figura 3), cabendo ao outro grupo utilizar apenas papeis rasgados e colados com fita crepe (o uso de lápis era liberado). Os dois grupos receberam nota 10 pelo empenho e qualidade formal de seus trabalhos.

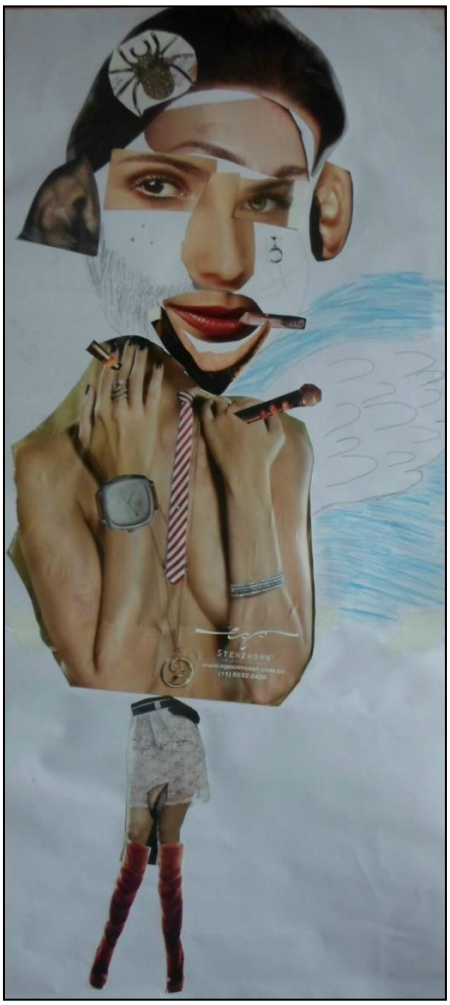

Figura 3 – Grupo Georges Braque. Colagem de fragmentos de páginas de revistas, lápis preto e lápis de cor s/ papel sulfite, 29,7 x 63,0 cm.

Ao final, o grupo Pablo Picasso, com 40 pontos, contra 30 do grupo Georges Braque, foi o vencedor.

Considerações finais

Conclui-se que o objetivo geral do estágio, “utilizar o jogo para integrar o fazer artístico, a contextualização histórica do Cubismo, e a apreciação da obra de arte (leitura de imagens)”, foi atingido satisfatoriamente. Em primeiro lugar, pelo incentivo à produção artística dos alunos por meio do jogo “Releituras Cubistas”, em que a grande maioria daqueles, ajudou na construção das colagens. Em segundo lugar, pela compreensão das principais características formais do Cubismo (tema, cor, forma e técnica), evidenciada nas respostas dadas durante o jogo “Corrida do Cubismo”. E, ainda, por verificar que a leitura do texto que contextualizou o movimento Cubista, foi facilitada pelo jogo “Palavras cruzadas sobre o Cubismo”, porque foi realizada pela maior parte dos alunos.

Assim, os jogos facilitaram o aprendizado dos alunos, pois estes ficaram mais a vontade para perguntar que em práticas tradicionais de ensino da arte (como a leitura de textos ou releituras de imagens de obras), que não utilizam a ludicidade.

Além disso, esse estágio apontou ainda, para a possibilidade de se trazer todo o tipo de jogo para o contexto da Arte-Educação, contanto que o professor utilize a criatividade e dispenda um pouco de tempo para adaptá-los aos assuntos curriculares e às características de cada turma.

Por fim, este trabalho pretende disponibilizar informações para futuras pesquisas com o uso do caráter lúdico na Educação, auxiliando na criação de outras situações de ensino-aprendizagem.

Referências

CHIPP, H. B. *Teoria da arte moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da esperança*: um reencontro com a Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

KISCHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.* São Paulo: Cortez, 1997.

PILLAR, Analice Dutra. A metodologia triangular. In: *Jornal do Projeto*, Porto Alegre, v. 5, n. 9, p. 3, jul. 1993.

YUS, Rafael. *Educação Integral*: uma educação holística para o século XXI. Porto Alegre: Artmed, 2002.