

26º SEMINÁRIO NACIONAL DE ARTE E EDUCAÇÃO
O ENSINO DA ARTE EM TEMPOS DE CRISE
5º ENCONTRO REGIONAL SUL DA REDE ARTE NA ESCOLA

Museu portátil: jogo e aprendizagem em Artes Visuais

Andrea Hofstaetter - UFRGS
Dorcas Weber- UFRGS
Thayse Ludwig Martins - Prefeitura Municipal de Gramado
Danielle Vargas - Colégio La Salle Santo Antônio

Resumo: Este artigo apresenta um processo de criação de jogo educativo, desenvolvido pelo Núcleo de Criação de Objetos de Aprendizagem para Artes Visuais (NOA) – UFRGS em parceria com o Núcleo Educativo do Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli (MARGS). O jogo intitula-se Museu Portátil e visa aproximar o público escolar de produções artísticas que integram o acervo desse importante museu de nosso Estado. A proposta se insere nas discussões sobre novas práticas de ensino e aprendizagem em Artes Visuais, com a integração de jogos e objetos propositores em contextos educacionais. O projeto pretende promover, também, a integração entre museu, universidade e escola.

Palavras-chave: Ensino de Artes Visuais; Jogo educativo; Objeto Propositor.

Introdução

A utilização de jogos e recursos diferenciados nos processos de aprendizagem, em diversas áreas, tem se tornado cada vez mais presente no cotidiano escolar. Os jogos e atividades interativas estão também muito inseridos no cotidiano infantil e adolescente a partir do advento das tecnologias digitais. Faz-se cada vez mais necessário utilizar e abordar teoricamente metodologias pedagógicas que integrem a ludicidade e a dinâmica dos jogos nas práticas de ensino-aprendizagem. A área de Ensino de Artes Visuais carece de pesquisas a esse respeito.

Tal como na escola, o uso de jogos e dinâmicas lúdicas tem sido prática mais frequente também em espaços de educação não formal, como museus e centros culturais. Diversas instituições de ensino, formais e não formais, têm buscado em propostas mais dinâmicas um possível encantamento para as ações de ensinar e aprender.

Com essas e outras questões em vista, o Núcleo de Criação de Objetos de Aprendizagem para Artes Visuais (NOA), projeto de extensão da UFRGS, tem

desenvolvido investigações e produtos, buscando criar jogos e objetos de aprendizagem propositores para práticas pedagógicas em Artes Visuais. O núcleo é constituído por estudantes do curso de Licenciatura em Artes Visuais, por alguns professores da educação básica e superior e “pretende promover a reflexão sobre processos de aprendizagem, produzir materiais educativos e jogos para o ensino de Artes Visuais, bem como trabalhar com a formação de educadores interessados em produzir e utilizar esse tipo de material” (HOFSTAETTER e MARTINS, 2016, p.143).

Durante os anos de 2016 a 2018 foi produzido pelo NOA, em parceria com o Núcleo Educativo do MARGS, um jogo educativo denominado Museu portátil. Este artigo apresenta algumas das questões conceituais orientadoras do trabalho, de maneira geral, e será apresentado, em resumo, o processo de desenvolvimento do jogo Museu portátil.

Uma de nossas intenções ao publicar resultados de projetos e reflexões a eles interligadas, é incentivar a produção de recursos pedagógicos diferenciados por qualquer educador interessado em trabalhar com ludicidade, interatividade e atuação participativa em sua prática docente.

Conceitos orientadores

As ações desenvolvidas pelo NOA são fundamentadas por alguns conceitos chave, relacionados a pesquisas que se ocupam de questões que interessam à produção e uso de materiais didáticos. Um dos principais conceitos norteadores do trabalho é o de objeto propositor, utilizado por Miriam Celeste Martins, com um grupo de pesquisa sobre mediação cultural e curadoria educativa. Nessa abordagem o material didático é concebido como criação propositiva, tendo como inspiração a produção de alguns artistas dos anos 60 e 70, no Brasil, que propuseram uma arte participativa, transformando o observador em autor da obra e possibilitando a ele uma experiência a partir do contato com a proposição artística. Intencionava-se que esta fosse uma experiência transformadora para o sujeito, e que proporcionasse uma vivência e a interação entre diferentes sujeitos.

Nessa perspectiva a obra passa a ser um acontecimento e os autores são todos os que participam da experiência. Lygia Clark é uma dessas artistas, que em determinado momento passa a se nominar de propositora. Daí surge o conceito de objeto propositor, entendido como “suporte, aberto e múltiplo, para o desafio de promover encontros significativos com a arte e a cultura” (MARTINS, 2005, p.94).

Outro conceito relacionado diretamente a este é o de professor propositor. O papel do professor é criar situações de aprendizagem nas quais cada um terá função ativa, na interação com objetos de conhecimento e com o outro. Nessas situações, experiências diversas com o campo de conhecimento se entrelaçam para a produção de outros saberes, compartilhados. O conceito de professor propositor transcende a concepção de professor ou de professora tradicional, sendo considerado como o mediador e o curador daquilo com o qual os estudantes entrarão em contato. O professor propositor será um provocador, interessado em buscar e produzir objetos propositores, que permitam a aprendizagem de uns com os outros.

> Lygia Clark nos alimenta com suas ideias em que a arte é propositora, nos convida a fluxos de criação. Outros artistas também são propositores e nos apresentam a Arte não apenas como oportunidade de contemplação e sim de interação. Ideias que nutrem a concepção de ensino artístico que propõem que o educador passa daquele que dá aulas de Arte, para um educador que seja um professor propositor. Assim como Lygia Clark, saiba fazer convites para percursos poéticos, estéticos e criativos na aprendizagem da Arte. Um convite que provoque encontros significativos e experiências estéticas e construa conceitos e concepções sobre Arte. Um professor propositor que compreenda o seu papel de curador e mediador ao selecionar e apresentar patrimônios culturais históricos e contemporâneos aos alunos. (UTUARI, 2012, p.53).

O professor propositor não “dará aulas”, mas comporá e trilhará percursos de aprendizagem com os aprendizes. E também criará materiais para participarem do processo de aprender, de forma a que realizem a mediação entre arte, cultura e conhecimentos. É importante que o próprio professor viva experiências com arte, para poder acompanhar e propor estes percursos junto aos aprendizes.

> Ter experiências significativas com arte, fazer curadoria e criar ações mediadoras são desafios colocados hoje para o professor. E quando o professor passa da figura que executa aulas de arte para aquele que escolhe, arranja e media acervos artísticos com focos em conceitos e processos, ele deixa de ser um professor que dá aulas de arte para ser um educador que propõe percursos estéticos, poéticos, artísticos e educativos. Mas qual a grande diferença? Quando damos aulas não sabemos se o outro quer recebê-la. Quando convidamos os alunos a uma trajetória o seduzimos a compartilhar um processo de ensino e aprendizagem em sistema colaborativo. Não estamos à frente da sala de aula e sim ao lado do aluno compartilhando descobertas. Nesta concepção de aula de arte o professor é um propositor de percursos. (UTUARI, 2012, p.55, 56).

A produção de materiais propositivos está relacionada ao interesse de produzir conhecimento com envolvimento e prazer, num processo de significação pessoal. O professor ou educador também é aprendiz nesse percurso.

A criação de materiais lúdicos e de jogos, como é o caso do projeto apresentado neste artigo, demanda também o estudo e apropriação do conceito de jogo e a reflexão sobre a importância da ludicidade na aprendizagem. Dentre os autores que se ocupam dessa questão, Johan Huizinga é referência principal, com sua obra Homo ludens: o jogo como elemento de cultura (2005). Para Huizinga, jogar é intrínseco ao humano. O lúdico é um dos pilares da cultura e marca tudo o que é humano. O jogo, para ele, é forma de pensamento, distinta e produtora de significados.

> [...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2000, p.5).

O jogo rompe com a lógica do cotidiano e é espaço privilegiado de simbolização. Nos interessa inserir este aspecto, do lúdico, em nossas proposições, pois ao jogar/brincar, se aprende e de forma envolvente, na relação com outros, operando a construção de conhecimentos através da afetividade.

Trabalhamos, portanto, com um conceito de material didático especialmente planejado, tendo algumas características peculiares e direcionado para um feixe de

intenções, que se relacionam com a poética dos materiais de estudo no campo das Artes Visuais. Pretendemos que os materiais e jogos criados se constituam como dispositivos potentes para a aprendizagem.

O processo de criação do jogo Museu portátil

O jogo Museu portátil foi concebido como um objeto propositor para ser utilizado dentro e fora do museu, no espaço da escola ou em outros espaços, sendo um meio de provocar interações com obras do acervo desse importante Museu do Estado do Rio Grande do Sul, situado em Porto Alegre/RS.

Através do jogo, estudantes ou outros públicos interessados poderão conhecer e refletir sobre alguns trabalhos artísticos de diferentes tempos e locais geográficos, relacionados a algumas das temáticas presentes no campo da arte no decorrer da história e na contemporaneidade. O jogo pretende provocar a troca de ideias e de conhecimentos, e a ação criativa e imaginativa dos participantes. As noções de curadoria e expografia são condutoras dessa ação participativa, estimulando a criação de relações entre obras, imagens, conceitos e ideias sobre arte.

O jogo demanda o cumprimento de desafios propondo um exercício introdutório aos conceitos e práticas de curadoria e de expografia. É um jogo de tabuleiro, que tem por referência a própria planta baixa do Museu, e por objetivo elaborar uma proposta de exposição a partir de imagens de peças de seu acervo.

Inicialmente, a partir da ideia de propor ao MARGS a realização de um jogo educativo, em 2016, com o fim de oportunizar maior contato do público infantil e adolescente com obras de seu acervo, entramos em contato com o Núcleo educativo do próprio Museu. Este Núcleo é atuante há vários anos e tem recebido visitas de escolas regularmente. O jogo pretende ser um recurso a mais a ser utilizado junto a essas turmas que visitam o museu, podendo ser depois levado à escola para a continuidade da ação educativa.

O Núcleo Educativo participou da seleção das obras presentes no jogo, sugerindo várias das peças. Alguns critérios de escolha foram: abrangência histórica; produções de diferentes contextos; vários tipos de manifestações artísticas visuais, realizadas com diversos materiais e técnicas; obras mais e menos conhecidas do público em geral. Buscou-se reunir obras a partir das seguintes categorias: desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia, vídeo, objeto e apropriação, instalação e intervenção, performance.

A intenção foi criar um jogo colaborativo, enfocando as noções de curadoria e de expografia, e possibilitando uma experiência compartilhada de resolver alguns desafios, que foram denominados, na dinâmica do jogo, de Missões curatoriais. São elementos do jogo 140 obras, selecionadas do acervo, a partir das quais se estabeleceram alguns temas gerais, de acordo com suas características, tais como: paisagem urbana, corpo, memória, cotidiano, feminino, natureza morta, formas e cores. Esses temas foram os disparadores da criação das Missões curatoriais. Pensou-se num jogo de tabuleiro com uma dinâmica que permitisse buscar um conjunto de obras para o cumprimento da Missão curatorial e que, ao mesmo tempo, oportunizasse o diálogo, a interação e a colaboração entre os jogadores.

Optou-se por desenvolvê-lo a partir da planta baixa do museu, em tamanho A2, adaptando seu design a um modo de apresentação similar a outros jogos de tabuleiro convencionais e disponíveis no mercado, de maneira que a sua jogabilidade pudesse ser intuitiva. Para facilitar e proporcionar partidas mais fluídas algumas adaptações na planta baixa foram realizadas, a exemplo de transformar o tabuleiro em um andar único, diferente do Museu, que possui dois andares. Contudo, buscou-se preservar pontos referenciais principais do espaço (Figura 1).

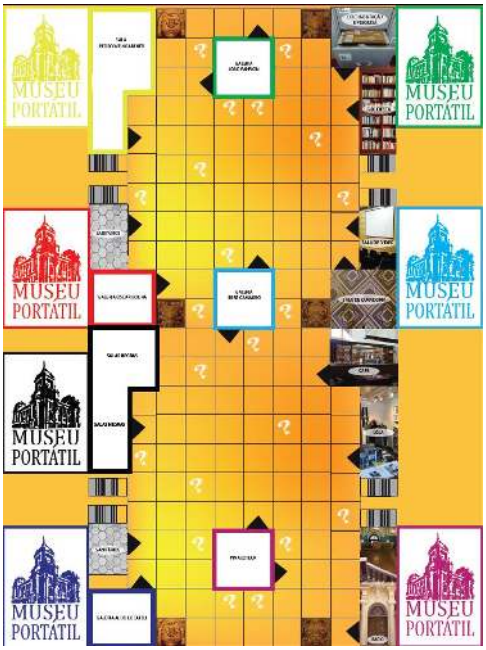

Figura 1. Tabuleiro do jogo Museu Portátil.

As 140 imagens das obras selecionadas compõem as 140 cartas imagem, em tamanho A7, sendo elemento fundamental do jogo (Figuras 2 e 3). Para possibilitar um contato de qualidade com as imagens, houve o cuidado de preservar as características originais de cor e um tamanho adequado, ao mesmo tempo, para manipulação e para uma boa visualização da obra.



Figuras 2 e 3. Cartas com imagens do acervo do MARGS.

O jogo é movido pelas Missões curatoriais, sendo que há 40 cartas denominadas “Missão curatorial” (Figura 4). Nelas estão descritos 40 temas distintos, um em cada carta, a partir dos quais os jogadores são desafiados a elaborar uma proposta de exposição. Os temas apresentados nas cartas, como já mencionado, foram definidos a partir de uma observação detalhada sobre as peças selecionadas para integrar o jogo. Buscou-se relacionar os temas a assuntos recorrentes e contemporâneos no contexto das Artes Visuais. Alguns exemplos de Missões curatoriais são:

Monte uma exposição com imagens que apresentam elementos arquitetônicos.	Monte uma exposição com imagens que reportem a memórias.	Monte uma exposição com a temática “identidades culturais”.	Monte uma exposição com imagens que abordem a temática da identidade desconhecida/ velada/oculta.	Monte uma exposição com obras, produzidas por mulheres, que apresentam corpos.
Monte uma exposição com imagens de corpos masculinos.	Monte uma exposição com imagens de paisagens abstratas.	Monte uma exposição com paisagens realistas.	Monte uma exposição com obras de diferentes materiais e que não sejam figurativas.	Monte uma exposição utilizando obras que contenham linhas.
Monte uma exposição onde a forma esteja presente em objetos tridimensionais.	Monte uma exposição com obras que tenham formas geométricas.	Monte uma exposição colorida e ao mesmo tempo com obras que não sejam só pinturas.	Monte uma exposição com obras de tonalidades próximas	Monte uma exposição com obras que lembrem o universo infantil.

Figura 4. Cartas com Missões curatoriais.

Para o cumprimento da Missão curatorial há a referência a sete salas de exposição do espaço do museu que compõem as cartas “espaço expositivo”. Antes de cumprir a Missão curatorial, os jogadores selecionarão um espaço expositivo e criarão sua proposta de exposição adequada a esse espaço.

Outros elementos que fazem parte do jogo são: 16 cartas surpresa que objetivam criar uma dinâmica maior no jogo, acelerando ou dificultando a locomoção do jogador no tabuleiro; 42 fichas de autorização para identificar a circulação dos jogadores pelas salas expositivas; seis pinos coloridos para identificação dos

jogadores; um dado; um livreto com dados das obras; um livreto com apresentação do jogo e as regras (Figura 5).



Figura 5. Jogo completo.

No livreto que apresenta as regras do jogo, foram disponibilizadas informações sobre o uso do jogo como objeto pedagógico e uma breve reflexão sobre os temas curadoria e expografia. Pretende-se, desse modo, motivar discussões e estudos sobre artes visuais, indo para além da ação de jogar. Espera-se que sejam motivados a utilizar o jogo como meio desencadeador de múltiplas ações.

O jogo está sendo experimentado e testado com vários grupos, em escola, na universidade e pelo Núcleo Educativo do MARGS (Figuras 6 e 7). Tem se verificado que cumpre as funções desejadas, de disparador de diálogos, discussões, reflexões e interações entre os participantes. O jogo tem possibilitado a criação e a invenção, pois os temas curatoriais suscitam relações inusitadas entre as imagens das obras e cada grupo de jogadores responde de modo singular à sua utilização. Uma das características destacadas por jogadores é que a cada edição de jogo, uma nova experiência acontece. Sempre que o jogo for jogado novamente, outra situação será criada e outras ideias surgirão no contato com as obras.





Figuras 6 e 7. Jogo em testagem.

Museu portátil e outras possibilidades

Visando ampliar o uso pedagógico do jogo e abranger o público infantil, uma vez que sugere-se que o jogador já esteja alfabetizado, foram criadas outras possibilidades de uso do jogo Museu Portátil. Para tal, as 140 cartas com imagens das obras do acervo do MARGS podem ser subdivididas em dois grupos: 50 cartas de obras do acervo consideradas abstratas e 90 cartas de obras do acervo consideradas figurativas.

Para crianças de em média quatro e cinco anos sugere-se disponibilizar as cartas com imagens do acervo e que são consideradas abstratas, de modo que os alunos possam vê-las. A seguir, aquele que orienta a atividade solicita que encontrem entre as cartas certas especificidades. Ou seja, o mediador fala alguma característica específica e os jogadores necessitam buscar as cartas que correspondam às descrições solicitadas.

Para um público entre seis e sete anos, utilizando as 90 cartas figurativas, sugere-se uma proposta de caça ao tesouro. O mediador elabora previamente, pistas para cartas específicas. A partir das pistas e descrições solicitadas pelo professor, os alunos necessitam encontrar a carta selecionada.

Apresentar propostas para além do jogo elaborado e que fazem uso de suas peças pode motivar os jogadores a pensarem em possibilidades distintas. Assim, entende-se que jogo é uma proposta que se abre a outras variações, sendo que aqui foram apresentadas somente duas possibilidades. O processo de pensar outras possibilidades é um convite a cada utilizador do Museu Portátil.

Considerações finais

Um importante aspecto do trabalho de professores e educadores, seja no espaço escolar ou em outros espaços educativos, é a criação de materiais didáticos e lúdicos que propiciem interações diversas entre os sujeitos, no intuito de provocar aprendizagens. Entendemos que o processo de aprendizagem será tanto mais profícuo, quanto mais os aprendizes estiverem envolvidos, provocados e encantados. Um jogo propositivo, a partir da ideia de objeto propositor, pode auxiliar muito nesse sentido, já que é uma forma prazerosa de interagir com objetos de conhecimento e com outros sujeitos.

A criação do jogo Museu Portátil foi um desafio, nos fazendo pensar numa dinâmica interativa e convocatória, capaz de mobilizar ações e reflexões a respeito e a partir de algumas imagens de obras de artes visuais, e de uma vivência experimental das atividades de curadoria e expografia. O jogo pretende contribuir com situações de aprendizagem relativas ao campo das Artes Visuais, integrando museu e escola e articulando diversos conceitos e práticas relativas a esse campo de conhecimento.

Esperamos que esta apresentação, junto a algumas ideias que nos moveram nesse processo, mobilize a criação de outras propostas, ligadas ou não a espaços expositivos. Em cada situação de trabalho docente é possível projetar e executar algumas propostas de materiais lúdicos e objetos propositores que poderão transformar as relações e os espaços de aprendizagem.

Referências:

HOFSTAETTER, Andrea; Martins, Thayse Ludwig. (2016). Conhecendo o acervo do MACRS através de um jogo educativo . In: *Matéria-prima:* práticas artísticas no ensino básico e secundário. Lisboa Vol. 4, n. 1 (2016), p. 142-151.

HUIZINGA, Johan. (2005). *Homo ludens*: O jogo como elemento de cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva.



MARTINS, Mirian Celeste (org). (2005). *Mediação:* Provocações Estéticas. São Paulo: Universidade Estadual Paulista – Instituto de Artes. Pós-Graduação. V.1, n.1, outubro de 2005.

UTUARI, Solange. (2012). *O professor propositor*. In: Anais do 23º Seminário Nacional de Arte e Educação: Arte: Mediações, compartilhamentos e interações. Montenegro: Ed. da FUNDARTE.