



Um jogo educativo para conhecer o acervo de um museu

Andrea Hofstaetter¹

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Thayse Ludwig Martins²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Resumo: Esta comunicação apresenta a criação de um jogo para o ensino de artes visuais, abordando fundamentos teóricos e resultados práticos ligados ao projeto de pesquisa “Criação de objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais: processos de construção, uso e avaliação”. Este trabalho visa a aproximação do público com o acervo do Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul, e a reflexão sobre formas de fomentar a produção de conhecimentos em artes visuais, de forma lúdica e participativa.

Palavras-chave: jogo educativo; professor/a propositor/a; objetos propositores.

Objetos propositores por um/a professor/a propositor/a

O trabalho apresentado nesta comunicação apresenta a criação de um material didático em forma de jogo, que pretende contribuir para o conhecimento de parte do acervo do Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul – MACRS. Além de mostrar o resultado prático do trabalho, foca os fundamentos teóricos do projeto de pesquisa em desenvolvimento, relacionado ao ensino e à extensão, que tem como objeto a elaboração, o uso e a avaliação de materiais didáticos ou objetos de aprendizagem para o ensino-aprendizagem de Artes Visuais na Educação Básica.

¹ Doutorado em Artes Visuais – Ênfase: História, Teoria e Crítica – Instituto de Artes – Universidade Federal do Rio Grande do Sul / UFRGS – Porto Alegre – RS. Mestre em Artes Visuais – Ênfase: História, Teoria e Crítica – Instituto de Artes – Universidade Federal do Rio Grande do Sul / UFRGS – Porto Alegre – RS. Possui Licenciatura Plena em Educação Artística – Habilitação em Artes Plásticas – Faculdade de Belas Artes – Federação de Estabelecimentos de Ensino Superior em Novo Hamburgo / FEEVALE – Novo Hamburgo – RS. Professora Adjunta da UFRGS – Atuando no Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes – área de Ensino de Artes Visuais.

² Licenciada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e professora da rede municipal de educação de Gramado. Atou como mediadora cultural na 9º Bienal do Mercosul e em exposições do Santander Cultural. Integra o grupo de extensão NOA (Núcleo de criação de Objetos de Aprendizagem em Artes Visuais) da UFRGS e atualmente cursa bacharelado em Artes Visuais na UFRGS.

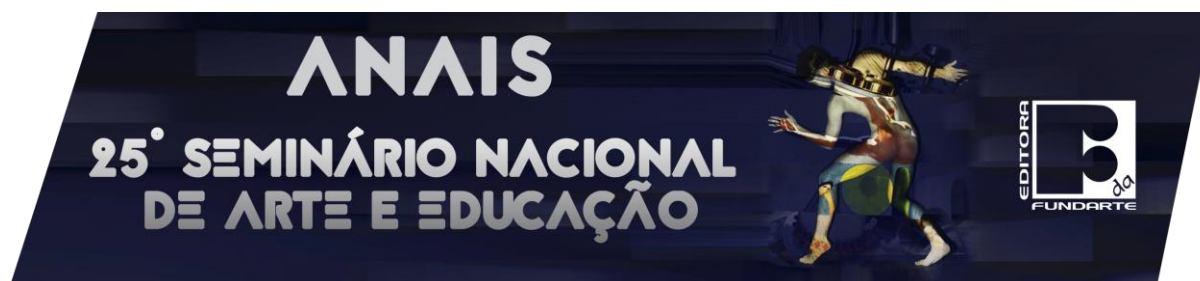


O trabalho tem como pano de fundo a ideia de professor/a pesquisador/a e propositor/a, comprometido/a com a construção de propostas e materiais propositivos, no sentido de propiciar envolvimento e participação dos aprendizes nos processos de aprendizagem. Estes materiais propositivos podem ser chamados de objetos propositores (MARTINS, 2005). A inspiração para utilização deste conceito vem da prática artística. Uma ideia que subjaz à sua formulação é a utilização dos mesmos meios de produção poética, artística e estética que são utilizados em produções artísticas e visuais na contemporaneidade e também de outros tempos, para elaborar materiais de trabalho para o componente curricular de Artes Visuais.

A ação poética do/a professor/a, para pensar o trabalho docente neste campo, no contexto contemporâneo, envolve as ideias de experiência, criação de objetos propositores e poéticos, e o conceito de utopia, no sentido de envolver e mobilizar um pensamento que se abre para outro modo de ser professor/a, para outro modo de ser estudante e para outras possibilidades de vivenciar escola e produzir conhecimentos significativos.

Acreditamos que trabalhar com Ensino de Arte pressupõe propor alternativas para o cotidiano escolar. E os materiais de trabalho têm importante função neste processo. O conceito de objetos propositores poéticos pode dar conta de um tipo de suporte para ações que aproximem os sujeitos envolvidos, apoiando a busca por meios e recursos que se articulem à aprendizagem no contexto educativo, incluindo formas de pensamento intrínsecas ao fazer poético, nosso objeto de estudo.

A questão da produção de objetos propositores ou materiais didáticos para o Ensino de Artes Visuais vem sendo objeto de estudo da pesquisa intitulada *Criação de objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais: processos de construção, uso e avaliação*, desde 2013. Os principais objetivos da pesquisa atual são: promover a reflexão sobre processos de educação em artes visuais, intermediados por objetos de aprendizagem, estimulando a pesquisa e a produção/criação de materiais pedagógicos para o ensino de artes; contribuir para a formação inicial e continuada de professores e educadores e promover o estudo de

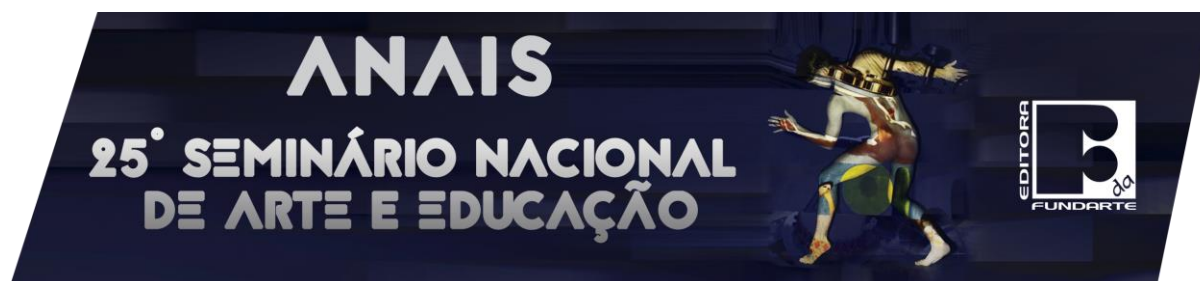


recursos que auxiliem na produção de materiais didáticos, com e sem uso de tecnologias.

Este projeto de pesquisa está ligado ao projeto de extensão *Núcleo de criação de objetos de aprendizagem para artes visuais - NOA*, existente desde 2012, e que reúne um grupo de estudantes de graduação de Licenciatura em Artes Visuais, e outros interessados, com o objetivo de produzir materiais educativos e jogos para o ensino de artes visuais, trabalhar com a formação de educadores interessados em produzir e utilizar este tipo de material e refletir sobre a importância da presença de materiais didáticos e objetos de aprendizagem em diversos contextos educativos, ligados às artes visuais.

Objetos propositores são entendidos como “suporte, aberto e múltiplo, para o desafio de promover encontros significativos com a arte e a cultura” (MARTINS, 2005, p.94). A fundamentação para a utilização deste termo para designar criações propositivas de professores, por esta autora e seu grupo de estudos, vem do trabalho de Lygia Clark, que em determinado momento de sua trajetória, na década de 70, passou a se denominar como propositora e não mais como artista. Sua atuação direcionou-se para a produção de objetos relacionais, que não mais se destinavam à apreciação, mas, sim, à vivência de experiências, com a participação e interação entre público e obra. O público é que faz a obra, que se torna um acontecimento. A obra só acontece com a participação do público, que também se torna o autor. A artista/propositora propõe, mas a experiência é de quem realiza a proposição.

Estas ideias, de participação, experiência ativa e autoria de sua própria aprendizagem, estão presentes no que concebemos como material didático, a partir desta óptica. Os objetos propositores possibilitarão que cada um tenha uma experiência de aprendizagem singular, em que nada está previamente definido como possibilidade única. Na interação com os objetos e com os outros que compartilharem da experiência, cada um constrói alguma coisa, como autor de sua trajetória pessoal de aprendizagem



Outro conceito, ligado ao de objetos propositores, como já referido, e que nos interessa, é o de professor propositor. É importante considerar que a criação de objetos propositores demanda alguém interessado em propor situações de aprendizagem, proporcionando aos que as vivenciarem, experiências diferenciadas e únicas. A concepção de professor ou de professora, neste sentido, também se transforma, em relação ao que tradicionalmente é atribuído a essa função.

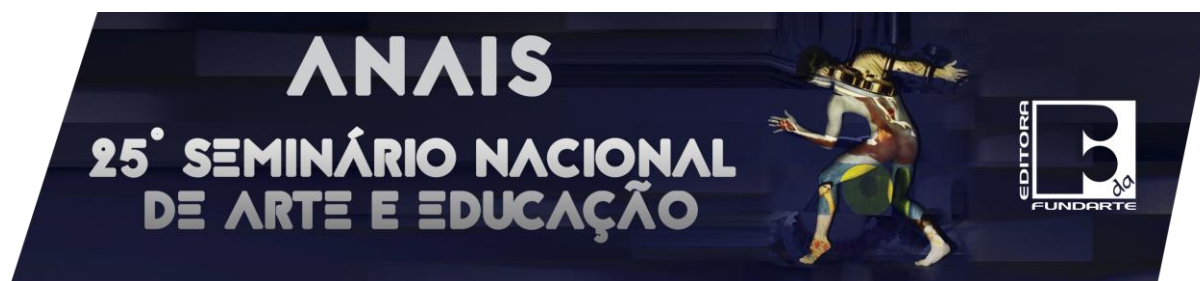
O professor propositor não “dará aulas”, mas comporá e trilhará percursos de aprendizagem com os aprendizes. E também criará materiais para participarem do processo de aprender, de forma a que realizem a mediação entre arte, cultura e conhecimentos. É importante que o próprio professor viva experiências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

Conhecendo o acervo do MACRS

Um projeto desenvolvido com esta proposta foi a elaboração de um jogo educativo junto ao MACRS – Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul. Criamos o jogo Conhecendo o acervo do MACRS, com o objetivo de difundir e tornar mais conhecidas algumas das obras do acervo desse importante museu de nosso estado, proporcionando momentos de apreciação, reflexão e discussão sobre arte contemporânea. Foi desenvolvido durante os anos de 2014 e 2015.

O jogo apresenta algumas obras que fazem parte do acervo do MACRS através de cartas com imagem fotográfica, ficha técnica e algumas informações sobre cada trabalho artístico. As cartas são divididas em oito categorias, referindo-se



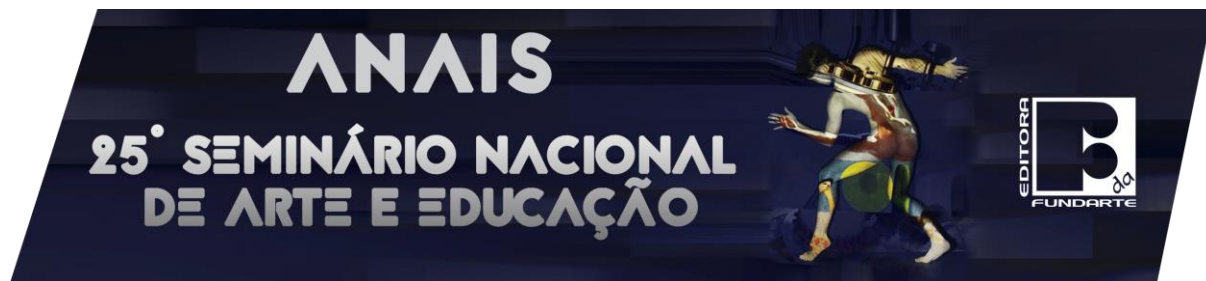
a algumas das mais significativas formas de manifestação da linguagem visual na contemporaneidade: desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia, vídeo, objeto e apropriação, instalação e intervenção. Dentre as obras do acervo do MACRS são privilegiadas produções de artistas que nasceram ou viveram/vivem e trabalharam/trabalham no Rio Grande do Sul. Acompanham as imagens, cartas com perguntas e afirmações que pretendem estimular o diálogo e o pensamento sobre as produções artísticas apresentadas.



Figura 1. Experimentação do jogo. Fonte: própria.

O jogo é composto por: 64 cartas com imagens e dados sobre obras do acervo do MACRS, divididas em 8 categorias identificadas por cores distintas, 64 cartas com afirmações ou perguntas específicas sobre as obras do jogo, identificadas por tarja e verso vermelhos, 64 cartas com afirmações ou perguntas gerais sobre as obras do jogo, identificadas por tarja e verso amarelos, ficha com apresentação e regras, e um livreto com todas as afirmações e perguntas sobre as obras, indicando a que obra devem ou podem se referir.

Durante o desenvolvimento deste material foram estipulados critérios com base no que se considera fundamental para se ter uma aprendizagem relevante em



arte. Ao se trabalhar com jogos que possam desempenhar a função educativa, é necessário planejar sua dinâmica levando em conta que os jogos podem estar relacionados somente ao caráter lúdico, ou, como é o caso deste material, estar vinculado à apropriação de aprendizagem pelo aluno, à estimulação e à construção de novos conhecimentos (SANTOS, 2008). O foco do jogo desenvolvido são as obras de arte, suas categorias e as possibilidades de discutir os limites conceituais entre as técnicas e suportes através do diálogo entre os participantes, e da reflexão proporcionada pela dinâmica do jogo.

A avaliação do jogo está sendo realizada através de uso experimental em diferentes níveis de ensino e faixas etárias, observando-se a interação do público com o material. Observa-se que o jogo proporciona interação e discussão sobre as questões propostas, de forma lúdica e participativa, atingindo-se os objetivos propostos.

Durante a 13ª Semana Nacional de Museus, em 2015, apresentamos o material à comunidade através de um evento realizado pelo MACRS. Na ocasião o jogo foi manipulado por um público universitário da área de Artes Visuais e pudemos perceber como a dinâmica ocorria. Os participantes foram convidados a jogar sob a mediação da coordenadora do grupo, e neste momento decidimos que as regras fossem explicadas durante a partida. Percebemos que a dinâmica do jogo proporciona uma interação imediata entre os participantes, pois é preciso questionar as cartas apresentadas e defender sua escolha. Observou-se que o jogo é de fácil aceitação e domínio. Ao final da partida, ouvimos observações e contribuições sobre o material. Um apontamento importante foi a indicação de como esse material poderia ser utilizado em diferentes situações e com públicos diversos, pois como as cartas são o ponto de partida para discussões e debates, a faixa etária dos participantes pode variar de acordo com cada grupo, que dará o enfoque e a intensidade de acordo com suas vivências.

Em outras situações experimentais do jogo, foi apontado que a dinâmica deste permite conhecer e pensar sobre as obras artísticas presentes, em grande



parte desconhecidas pelos jogadores. As questões propostas nas cartas com afirmações e perguntas fizeram refletir e elaborar ideias sobre os trabalhos dos artistas, criando uma rede de referências a partir do que cada grupo participante expôs verbalmente. Foi dito que é interessante jogar em grupos ou duplas, pois assim a discussão se torna mais intensa.

Finalizando...

Em nosso campo de atuação educativa muito há a fazer, experimentar e avaliar em relação ao uso de objetos propositores, entendidos como material didático e de suporte à aprendizagem. A área de ensino de artes visuais carece de pesquisas e produções a este respeito, no Brasil.

Intencionamos, com nossas pesquisas e proposições de materiais, ligadas a contextos específicos, mas não fechadas apenas nestes, contribuir nesta reflexão e proporcionar a troca de experiências significativas. Acreditamos na importância de os próprios educadores produzirem materiais de trabalho, que podem ser compartilhados e gerar novas ideias, no sentido de serem ampliadas as possibilidades de interação e aprendizagem no campo das artes visuais, e em suas relações com outros campos de conhecimento.

Referências

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

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *Educação, Arte e jogo*. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

UTUARI, Solange. O professor propositor. In: *Anais do 24º Seminário Nacional de Arte e Educação: Os desafios do professor de arte no mundo contemporâneo*. Montenegro: Ed. da FUNDARTE, 2014.