

## NARRATIVAS LÚDICAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA DA ARTE

PROF.FABRÍCIO GERALD LIMA1  
PROFA. DRA. NÁDIA DA CRUZ SENNA2

1Mestrando da linha de Ensino em Artes Visuais do Centro de Artes – CEARTE /UFPEL; bolsista FAPERGS – fabernatico@gmail.com

2Vice-coordenadora do Mestrado em Artes Visuais do Centro de Artes - CEARTE/UFPEL

### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta o relato das experiências didáticas e as reflexões decorrentes do ministro da disciplina de Artes Visuais, para um grupo de alunos do ensino médio de uma instituição federal. A prática possibilitou testar e avaliar proposições metodológicas desenvolvidas para o ensino da arte, em âmbito formal e com turmas de alunos adolescentes. Interessa ao estudo apontar as semelhanças e diferenças entre as estratégias compreendidas como narrativas lúdicas, para um grupo com interesses e peculiaridades diferenciadas dos até então investigados para a pesquisa em andamento junto ao Mestrado em Artes Visuais, da Universidade de Pelotas.

Sob a denominação – narrativas lúdicas – reunimos um conjunto de procedimentos pedagógicos, que compreendem a aprendizagem construtiva, interativa e lúdica. Nessa perspectiva, o conhecimento prévio do aluno e seus interesses são o ponto de partida para as proposições, que incorporam conteúdos emergentes, estabelecem nexos e hibridações, mais afeitas ao universo cultural dos alunos na contemporaneidade. Conforme os critérios estabelecidos, mesmo para uma disciplina com um programa fechado de conteúdos, como História da Arte, foi possível flexibilizar e adotar essa postura inventiva para percorrer essa longa trajetória do conhecimento, que incluiu desde os primórdios da arte pré-histórica até alcançar as vanguardas contemporâneas.

Para corroborar as reflexões, nos apoiamos em arte-educadores como Miriam Celeste Martins e João Francisco Duarte Jr e os estudiosos da cultura visual a partir de Fernando Hernandez, que discutem e defendem em suas obras justamente a valoração das vivências particulares dos estudantes; a consideração sobre o contexto contemporâneo nos quais se dão essas vivências e a relevância da produção artística derivada dessas considerações.

### 2. METODOLOGIA

Cabe destacar que, os estudos em torno de metodologias inventivas para o ensino da arte, vêm sendo pesquisado, aplicado e avaliado em diferentes instâncias, compreendendo conteúdos das artes, incluindo atravessamentos com temáticas contemporâneas, como jogos, quadrinhos e fabulação; e ainda, desdobramentos que envolvem questões de inclusão, gênero e vulnerabilidades sociais.

Nessa experiência, o processo contemplou os conteúdos discriminados no plano da disciplina, que incluía aspectos teóricos e práticos sobre artes visuais, de forma ampliada, conjugando questões da História da Arte e dos fundamentos da linguagem visual. A primeira estratégia foi articular as duas facetas do programa de forma a trabalhar nos três eixos de aprendizagem: apreciação, produção e reflexão.

Em um segundo momento discutiu-se o plano de ensino com todas as turmas, explicitando o caráter lúdico reflexivo da abordagem, que entretanto, deveria percorrer a lionha cronológica desde a Arte pré-histórica; Arte Egípcia; Arte Grega; Arte Medieval; Arte Renascentista, Arte Barroca, Romantismo, Impressionismo, Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Arte Cinética; Neodadaísmo; Arte Pop; Arte Performática; Minimalismo; Arte Conceitual; Body Art; Instalação; Land Art e Videoarte. Decidimos inserir aspectos sobre Arte Postal, Arte Oriental e Arte Africana, conforme sugestão dos alunos (que questionaram a perspectiva quase que puramente ocidental adotada pela Instituição).

As aulas foram projetadas em dois momentos interligados: exposição e discussão do conteúdo teórico seguido por atividade prática relacionada aos conhecimentos ministrados. Para tanto, o processo empregou materiais, técnicas e estratégias variadas, apoiadas no caráter lúdico não somente na execução das atividades práticas mas também na condução e explanação da teoria. Os temas foram sempre relacionados com a contemporaneidade dos estudantes, buscando demonstrar a articulação dos conhecimentos com suas vivências. Para a produção poética nos valemos desde os materiais e técnicas tradicionais do desenho, da pintura e das artes plásticas em geral até o uso de ferramentas e tecnologias visuais contemporâneas como os recursos de fotografia e vídeo disponíveis em aparelhos celulares, acessíveis aos estudantes participantes.

Para exemplificar, destacamos algumas das poéticas didáticas experimentadas: como a ênfase no aspecto comunicativo primordial da pintura pré-histórica através de uma relação com a rede social moderna do Facebook com o exercício “Facebook rupestre” (a partir da construção de um perfil social para um neanderthal, incluindo o redesign de ícones e “emoticons” segundo o grafismo e a expressão visual e verbal típicos da pré-história); trabalhamos a lei da frontalidade egípcia com a prática do “Self egípcio” (Figura 1) realizado em desenho e colagem e também através de tiras e cartoons de humor mesclando personagens e contextos das arte tradicional egípcia em situações cotidianas da modernidade; a Arte Grega foi contemplada em sessão de cinema com a exibição da versão original do filme “Fúria de Titãs” (Clash of Titans), produção de 1981 que recria a pintura, escultura, arquitetura e mitologia dos gregos, o debate confrontou aspectos da direção de arte em outras produções contemporâneas voltadas para o mesmo tema como a série de Livros e filmes de Percy Jackson, animes como Cavaleiros do Zodíaco entre outros.



**Figura 1:** Trabalho de colagem sobre “Self egípcio” realizado por aluno.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As narrativas lúdicas como parâmetro para as atividades em sala de aula possibilitaram uma experimentação e um aprendizado significativo dos conteúdos do programa. Percebemos o quanto a flexibilidade do método permitiu aos alunos inserirem seus interesses próprios e questionamentos sobre os temas, potencializando suas produções artísticas.

A escolha de uma narrativa filmica para abordar um conteúdo clássico – arte grega – gerou uma discussão em torno de apropriações, questão tão cara à arte contemporânea. Fúria de Titãs, um filme considerado “antigo” e de efeitos visuais “ultrapassados”, possibilitou reflexões acerca de visualidades, narrativas ficcionais e tecnologias presentes nas produções audiovisuais contemporâneas em confronto com o caráter educacional dos contextos históricos representados.

Onipresentes na vida dos estudantes, os aparelhos celulares, que geralmente consistem em uma problemática para essa instituição de ensino (e para as escolas de um modo geral), foram explorados como recurso poético e de pesquisa em sala de aula. A ferramenta rendeu resultados que extrapolaram expectativas de ambas as partes, como o uso dos recursos de captura, tratamento e edição de imagem para compor trabalhos dentro das estéticas da Arte Pop, Impressionismo, Performance, Instalações e Videoarte. Propomos práticas contemplando Performance, Futurismo, Videoarte e Arte Cinética, para trabalhar a expressão corporal e o protagonismo dos estudantes nas várias etapas que compõem as construções coletivas, que implicam em interatividade e socialização de saberes.

### 4. CONCLUSÕES

A partir dessa experiência de um semestre, como professor em uma instituição de ensino médio que prioriza a desenvoltura técnica na formação dos estudantes, podemos perceber como as narrativas lúdicas promovem o encantamento e a sensibilização do grupo, instaurando situações de aprendizagem que atendem os interesses de todos os envolvidos.

Considerando as diferenças de faixas etárias (crianças do ensino fundamental e adolescentes do ensino médio) podemos observar semelhanças quanto aos interesses pela cultura e tecnologias de informação e comunicação, bem como a disposição pelas práticas que consideram a fantasia, o lúdico e a interatividade para tratar conteúdos programáticos de um modo geral. Tal observação reforça a necessidade de valorar as experiências particulares dos estudantes no processo educacional, a autonomia e o protagonismo na construção do conhecimento, bem como a inventividade do professor, para propor estratégias interativas que desafiem os estudantes a construírem um conhecimento significativo para si e para a sociedade na qual estão inseridos.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CELESTE Miriam. **Entrevidas: a inquietude de professores-propositores** in EDUCAÇÃO. Ed. 2006 – Vol. 31 – No. 02. Artigo Disponível em: <http://coralx.ufsm.br/revce/revce/2006/01/editorial.htm>

DUARTE JR. João Francisco. **O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível.** Curitiba -PR: Criar Edições LTDA, 2001.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho** / Fernando Hernández; trad. Jussara Haubert Rodrigues. – Porto Alegre : Artmed, 1998.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho** . Porto Alegre: Artmed, 2000.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual: transformando fragmentos em nova narrativa educacional/** Fernando Hernández; revisão técnica: Jussara Hoffman e Suzana Rangel Vieira da Cunha; tradução: Ana Duarte Porto alegre: mediação, 2007. Coleção Educação e Arte; v.7

MEIRA, Marly Ribeiro. **Arte, afeto e educação: a sensibilidade na ação pedagógica/** Marly Ribeiro Meira e Silvia Sell Duarte Pillotto. Porto Alegre: Mediação, 2010.