

UMA PROPOSTA LÚDICA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS

MAIRIN JORDANE RUTZ¹;
CLÁUDIO TAROUCO DE AZEVEDO²

¹UFPel 1 –mairinjordanerutz@hotmail.com.br

²UFPel – claudiohifi@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

O presente resumo traz um trabalho articulado entre ensino, pesquisa e extensão e é um recorte de minha monografia de conclusão de curso, ainda em andamento, no curso de Artes Visuais Licenciatura da Universidade Federal de Pelotas. O estudo também está vinculado ao projeto de pesquisa “A produção de subjetividade em Félix Guattari: experiências com arte, ecologia e saúde” dentro do grupo de pesquisa Arte, ecologia e saúde- GPAES/CNPq, sob orientação do Professor Dr. Cláudio Tarouco de Azevedo. O projeto conta com o apoio de bolsa de iniciação científica PROBIC/FAPERGS.

A proposta pedagógica será desenvolvida no âmbito do meu estágio supervisionado e refere-se a proposição de uma viagem pela História da Arte como forma de ensino de arte, utilizando materiais como malas, mapas, passaporte, carimbos, diários de viagem. O objetivo da pesquisa é criar uma proposição lúdica de “viagem pela Arte” com uma turma de Ensino Médio em uma escola do município de Arroio do Padre/Pelotas para que conheçam mais sobre Arte, movimentos artísticos, períodos Históricos, monumentos, obras, artistas e também para despertar a curiosidade e a produção de novos saberes.

Os objetivos específicos são verificar qual o impacto da ação pedagógica no ensino de artes visuais, produzir um protótipo para elaboração de material didático aplicado ao ensino de artes visuais, verificar as relações entre Arte, Ecologia e Saúde e a produção de subjetividade no contexto das práticas pedagógicas com o uso de materiais lúdicos/didáticos.

A proposta apresenta-se em caráter de jogo, sendo ele uma das formas que mais propicia a construção do conhecimento e revela um caráter de novidade, que motiva a criança/adolescente a aprender.

Como referencial teórico utilizei-me principalmente de Andrea Hostaetter (2016; 2017) que apresenta conceitos dentro do campo dos materiais didáticos, como Objetos de Aprendizagem (AO), Objetos de Aprendizagem Poéticos (OAP), o conceito de Objeto propositivo de Miriam Celeste Martins (2015) e o termo Professor propositivo de Solange Utuari (2014).

Quanto ao aspecto lúdico, que é uma importante contribuição para provocar atividades com envolvimento, significado e prazer, utilizei-me de Johan Huizinga (1996), que entende o jogo não somente como parte da cultura, mas como aquilo que a fundamenta. Para ele, antes do Homo Faber e do Homo Sapiens existiu o Homo Ludens.

2. METODOLOGIA

A pesquisa é qualitativa e a metodologia é cartográfica (KASTRUP, 2015).

O desafio é o de realizar uma reversão do sentido tradicional de método – não mais um caminhar para alcançar metas prefixadas (metá-hódos), mas o primado do caminhar que traça, no percurso, suas metas. A reversão, então, afirma um hódos-metá. A diretriz cartográfica se faz por

pistas que orientam o percurso da pesquisa sempre considerando os efeitos do processo do pesquisar sobre o objeto da pesquisa, o pesquisador e seus resultados. (KASTRUP, 2015, p. 17)

A partir das experiências durante o estágio supervisionado, dos comentários surgidos aos longos das aulas e anotados em diário de pesquisa, bem como dos materiais produzidos pelos estudantes obtive os dados de pesquisa. Para geração de resultados ainda foi realizada uma exposição dos trabalhos na escola. Os comentários ourindos durante a exposição também estão sendo analisados. Com isto busca-se verificar o impacto da proposta pedagógica no ensino de artes visuais. Fayga Ostrower (2012) é uma referência importante para estabelecer relações entre os dados e a atividade criativa que consiste a proposta.

Pretende-se produzir um protótipo para elaboração de material didático aplicado ao ensino de artes visuais com base nos materiais utilizados, como a mala, passaporte e o diário.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho encontra-se em andamento. Até o momento foram realizadas as etapas de revisão bibliográfica e a intervenção no âmbito do estágio. A partir da proposta de “viajar”, e trazendo a concepção de Artistas Viajantes¹ e sua produção de caráter documental, ao longo das aulas foram confeccionados materiais como mala de viagem, passaporte, diário e carimbos, e a cada um deles foram relacionados conteúdos e técnicas artísticas, como livros de artistas, arte postal, carimbos artísticos. Também foi utilizado um mapa mundi, confeccionado por mim. A mala teve como função ser o suporte para os demais materiais; o passaporte marcar a localização do conteúdo estudado; o diário de viagem servir para anotações sobre as aulas; os carimbos foram confeccionados a partir do conteúdo estudado, a ser marcado no passaporte.

Além da confecção dos materiais, foi proposto uma “viagem” para o estudo de um conteúdo específico no caso o Surrealismo da arte Moderna. A escolha se deu a partir do conteúdo programático para o ensino médio. Foi apresentado um panorama de obras do período, e de obras contemporâneas que utilizam o conceito de surreal. A atividade prática se baseou na criação de fotografias com perspectiva forçada² (Figura 1) trazendo o aspecto de surreal. O resultado da produção foi transformada em Postais.



Figura 1 Fotografia criada pelos alunos

¹ aqueles cuja produção encontra-se inexoravelmente ligada ao ato de viajar; os desenhos e pinturas que realizam, de franca vocação documental, acompanham deslocamentos no espaço, descobertas de paisagens e tipos humanos. Fonte: Itaú cultural

² Fotografias que criam uma ilusão de ótica, tornando objetos e/ou pessoas maiores ou menores do que são.

Foi realizada também a demarcação do conteúdo estudado no mapa (Figura 2) por meio da criação de uma legenda, além da dinâmica em grupo de colagem de imagens de monumentos históricos conhecidos na região correspondente.



Figura 2 mapa com marcação e monumentos colados

Para o fechamento das atividades e geração de resultados foi realizada uma exposição dos trabalhos na escola (Figura 3). Os trabalhos ficaram expostos durante o turno da tarde no corredor da escola, onde a comunidade escolar possuia livre acesso aos materiais. Durante a exposição comentários positivos surgiram por parte de alunos de outras turmas e de professores. Diversos professores demonstraram surpresa com os trabalhos, mencionando o envolvimento e dedicação dos alunos com a proposta. Alunos que apreciaram a exposição ficaram admirados com as produções, demonstrando interesse principalmente pelos carimbos feitos com borrachas, os diários e as imagens presentes nos postais.



Figura 3 Montagem de fotografias da exposição

Em sala de aula, foram feitos alguns questionamentos aos alunos sobre a experiência. Perguntei se ficaram curiosos para descobrirem mais sobre arte, como movimentos artísticos e monumentos, e afirmaram que sim.

Questionei-os sobre o uso do mapa e a demarcação, e afirmaram que ficaram curiosos em saber o que mais havia para descobrir sobre Arte no mundo. Rebatí perguntando que outros conhecimentos poderiam ser investigados e marcados no mapa e surgiram respostas como idiomas, as etnias, o clima, fauna e flora. Quanto à utilização dos diários me afirmaram que é uma forma de aprender de fato e guardar o que se aprendeu.

A análise dos resultados está em andamento, mas apontam resultados positivos a utilização da proposta para o ensino de Arte, demonstrado nos comentários de alunos na sala de aula, como “as aulas foram muito divertidas” “foram muito lúdicas. “Adorei as aulas, agora somos Artistas Viajantes”. “Agora sei onde ficam esse monumentos” aluno referindo-se a demarcação dos monumentos no mapa.

Após a análise dos dados, busca-se-a estudar sobre a possibilidade de criar um protótipo para a elaboração de material lúdico aplicado ao ensino de artes visuais com base nos materiais utilizados.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se que embora o trabalho ainda esteja em fase de construção, e análise dos dados em andamento, pode-se considerar que os resultados obtidos em campo foram altamente positivos, onde os alunos demonstraram grande interesse no conteúdo artístico, alcançando parte do objetivo proposto. Conclui-se que a utilização da proposta de viagem possui potencial no ensino de Artes Visuais, e de demais conhecimentos como apontado pelos próprios alunos, agregando conhecimentos de maneira lúdica.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HOFSTAETTER, Andrea. Ensino de Arte e pensamento utópico: Por materiais poéticos para proposições de aprendizagem. In: **Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 25º, 2016, Santa Maria, Rs. Anais do 25º Encontro da ANPAP**. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria. UFSM 2016. p.154-169.

HOFSTAETTER, Andrea. Criação de material didático em artes visuais: dispositivos sensíveis para a proposição de experiências de aprendizagem, In: **Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 26º, 2017, Campinas. Anais do 26º Encontro da ANPAP**. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p.2077-2092.

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

KASTRUP, Virgínia (orgs) **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**, Porto Alegre, Sulina, 2010.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**, 27. ed. Petrópolis, Vozes,2012.

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