

# **A ARTE EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA DE JOGO EDUCACIONAL**

Curitiba – PR -04/2015

Tatiane Kuckel – Centro Universitario UNINTER – tatiane.k@uninter.com

Izabel Cristina de Araujo - Centro Universitario UNINTER - izabel.a@uninter.com

Luciano Frontino de Medeiros – Centro Universitario UNINTER -  
luciano.me@grupouninter.com.br

**Investigação Científica (IC): Pesquisa**

**Métodos e tecnologias**

**Educação Superior**

**Tecnologia Educacional**

**Descrição de Projeto em Andamento**

## **RESUMO**

*Este artigo vem trazer os resultados preliminares de uma pesquisa, que vem propor a utilização da gamificação no ensino das artes plásticas com foco na pintura. O jogo é composto por três fases por ser suas bases pedagógicas baseado na proposta triangular, apresentando ao jogador uma experiência baseada tanto da visualização como na pratica artística.*

**Palavras-chave:** games; gamificação; arte educação; ambiente de aprendizagem;

## INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

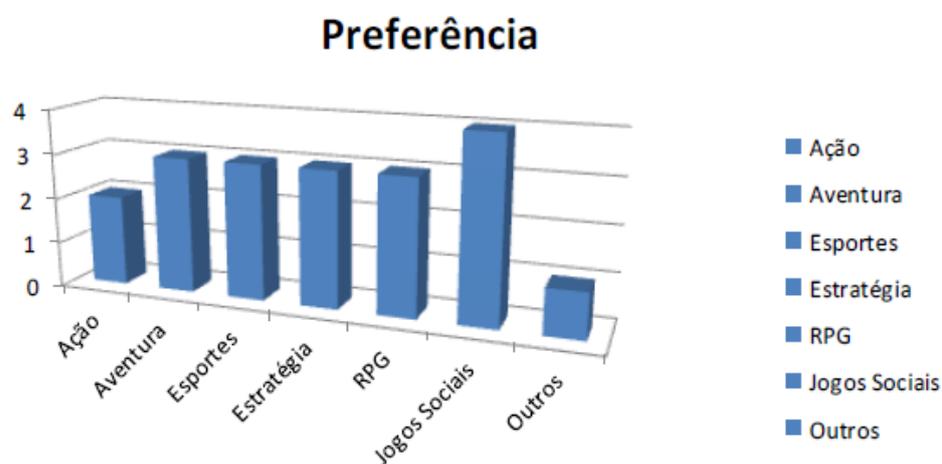
Nesse século, marcado pela presença das tecnologias e dos meios digitais na vida cotidiana da sociedade pode considerar que as relações estabelecidas, nesse cenário, se constituem tendo como fio condutor o enfrentamento os desafios que perpassa por vários campos, quer seja com relação a constituição de saberes, ou quer seja relativo à educação e o conviver cotidiano, dentre outros campos de conhecimento.

Diante disso, com a democratização do acesso a comunicação e informação, por meio da rede mundial de computadores, o fazer cotidiano e o brincar passam a considerar, também, as possibilidades disponíveis através dos meios digitais. De acordo com Savi (2008, p. 16) "...jogos de vídeo games e computadores conquistaram um espaço importante na vida de crianças, jovens e adultos e hoje é um dos setores que mais cresce na indústria de mídia e entretenimento". Nesse mundo conectado, os jogos digitais passam a ser realidade entre as crianças, jovens e adultos, "as novas gerações de estudantes NET e NEXT nasceram e estão imersas no meio digital e virtual, adquiriram novas habilidades e capacidades e perderam outras" (MARTINS, 2012, p.13). Gros (2003, apud SAVI, 2008) afirma que "uma das principais formas de acesso ao mundo da tecnologia para crianças e jovens é o jogo digital, pois geralmente o primeiro contato com equipamentos eletrônicos acontece por meio de um vídeo game". Sendo assim, esses indivíduos passam a estabelecer um estreitamento na vida cotidiana com o mundo digital.

Desde a década de oitenta os vídeos jogos vem ganhando espaço e popularidade, jogos como *Pac man* (jogo criado em 1979) que "resumia-se a um labirinto no qual o jogador, controlando o Pac-Man, deveria comer 240 pontinhos ao mesmo tempo em que fugia dos fantasmas que o perseguiram" (ALTMAN, 2012, p. 32), causou sensação em uma geração na qual a televisão exercia a função de cuidadora de crianças. Já na vida adulta, esses indivíduos se caracterizam por trabalhar em equipe, não se submetendo a realizar qualquer atividade que não se conecte à sua existência, e tampouco fazem coisas por fazer. São antenados em novas tecnologias e desenvolvem várias atividades simultaneamente. De acordo com Oliveira (2010) são identificados por uma inquietação permanente, alimentada pela crescente velocidade das

redes a que estão conectados, e passam essa nova maneira de perceber as coisas a seus filhos. Portanto, percebemos que a realidade de pais jogando com seus filhos pequenos se apresenta cada dia mais acentuada e, jogos ditos violentos, nada mais representa do que uma outra roupagem das antigas brincadeiras de mocinho e bandido.

Com relação ao papel desempenhado pelos games no processo de aprendizagem, sob o ponto de vista das expectativas dos “nativos digitais”, em pesquisa realizada por Abreu (2012), chama-nos a atenção o relevante apego dos estudantes aos jogos sociais e jogos de ação, demonstrado no Quadro 1 “Preferências dos Nativos Digitais”, conforme segue:



Quadro 1: “Preferências dos Nativos Digitais”. Fonte: Abreu (2012, p.78)

A cada dia aparecem novos jogos e novos objetivos a serem atingidos, embora para GEE (2010 p.14) “apenas foram desenvolvidos, até hoje, 1% dos tipos de que poderiam ser criados”.

Para analisar o formado dos jogos pode-se citar a pesquisa de WEILLER (2012, p.27) que coloca o jogo como um “sistema regido por seu próprio conjunto de dinâmicas, potencialmente criado pelo espírito lúdico humano com a intenção de engendrar diversão, mas sem uma relação direta e absoluta entre estas partes”.

Para ampliar a discussão e pensarmos no âmbito das políticas públicas em educação, sabemos que se tem apresentado experiências de práticas na utilização de jogos para a aprendizagem. Podemos citar, por exemplo, a iniciativa do governo de Pernambuco através do projeto Olimpíadas de Jogos Digitais em Educação. Tal projeto pode ser acessado através do site

<http://www.acre.oje.inf.br/oje/app/index>, o qual expõe que as crianças competem testando seus conhecimentos através de um jogo interativo. O governo estadual, de acordo com o referido site, se propõe a prestar “um serviço educacional que estimula os processos de aprendizagem entre alunos e professores do ensino básico através do diálogo e da diversão em um ambiente Web” (OJE, 2014). Além disso, encontramos o projeto Livro e Game encontrado no site <http://www.livroegame.com.br/ocortico/> que foi apresentado pela primeira vez na 22ª Bienal Internacional do Livro de São Paulo, o qual apresenta um jogo onde é possível entrar no mundo de alguns clássicos da literatura como: O Cortiço e Dom Casmurro (CRUZ, 2013).

Essas ações não só propiciam um teste de conhecimentos as crianças e aos adolescentes, mas um aprendizado maior onde é promovido um senso de equipe e troca de ideias, propiciando um impacto cognitivo sobre esses indivíduos.

Considerando esse contexto, passamos a refletir sobre a arte educação no Brasil, desde seu início com D. João VI, através do Marquês de Marialva que contratou artistas para o ensino no Instituto de França, assim criando a Academia Imperial de Belas-Artes, até passando pelo século XX onde as escolas tradicionais têm suas raízes, acreditando que o indivíduo são “libertados” pelos conhecimentos adquiridos. De acordo com Fusari (2001), o predomínio é de “uma teoria estética mimética, isto é, mais ligada a cópias do “natural” e com apresentação de modelos para os alunos imitarem” (FUSARI, 2001, p.27), com forte influência dos modelos europeus. Somente em 1948, o Brasil passa a ter a Escolinha de Arte do Brasil.

Para os estudos em arte educação, consideraremos os trabalhos da pesquisadora Ana Mae Barbosa. A partir do ano de 1982 a pesquisadora Ana Mae Barbosa desenvolve seus estudos sobre três ideias: o fazer arte, ler imagens e contextualizar. Em sua obra *A imagem no ensino da arte* Barbosa utiliza a terminologia Metodologia Triangular. Porém, mais tarde, em sua obra *Tópicos Utópicos* (1998), Ana Mae coloca: “depois de anos de experimentação, estou convencida de que metodologia é a construção de cada professor em sua sala de aula e gostaria de ver a expressão Proposta Triangular substituir a prepotente designação Metodologia Triangular.” (BARBOSA, 1998, p.33). Portanto, a presente pesquisa que tem em seu referencial teórico a

contribuição da referida autora, passará a utilizar a terminologia Proposta Triangular.

Esta pesquisa dispõe, dentre outros aspectos, sobre a forma de ensinar a arte, utilizando a Proposta Triangular no desenvolvimento a ser executado.

Considerando o cenário exposto e a reflexão sobre a realidade na qual a geração de estudantes está inserida, esta pesquisa será conduzida pelo seguinte questionamento: *como elaborar um jogo digital educacional voltado às artes plásticas, com foco na pintura, pautado na proposta triangular?*

Para buscar responder a essa questão norteadora apresentamos, em seguida, os objetivos da pesquisa bem como, o a fundamentação teórica na qual está alicerçada a discussão proposta.

## **1. OBJETIVO GERAL**

Elaborar uma proposta de jogo digital educacional voltado à artes visuais

## **2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Efetuar levantamento de campos de recuperação para obras de artes visuais focando a pintura;
- Sistematizar referenciais para elaboração de um jogo digital voltado a arte educação;
- Elaborar fluxo macro de jogo digital educacional para artes visuais

## **3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Para o cumprimento dos objetivos da pesquisa, bem como a busca pela sistematização da discussão instigada pela pergunta norteadora, pautamos nosso referencial teórico na proposta triangular de Ana Mae Barbosa, Paulo Freire, na reflexão sobre autonomia, João Mattar e James Paul Gee na fundamentação de como se efetua o aprendizado por jogos digitais. A proposta triangular, de acordo com Ana Mae (BARBOSA, 1998), é derivada:

de uma dupla triangulação. A primeira é de natureza epistemológica, ao designar os componentes do ensino / aprendizagem por três ações mentalmente e sensorialmente básicas, quais sejam: criação (fazer artístico), leitura da obra de arte e contextualização. A segunda triangulação está na gênese da própria sistematização, originada em um tríplice influência de três outras abordagens epistemológicas: as *Escuelas al Aire Libre* mexicanas, o *Critical Studies* inglês e o Movimento de Apreciação Estético aliado ao DBAE (*Discipline Based Art Education*) americano. (BARBOSA, 1998, p.33, 34)

A Proposta Triangular na qual é defendida a arte educação, tem como uma das suas funções o fazer a mediação entre a arte e o público, isto é, ajudar o público a entender a produção artística. “Através das artes é possível desenvolver a percepção e a imaginação, apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada.” (BARBOSA, 1998, p.16)

A Proposta foi sistematizada no Museu de Arte Contemporânea da USP entre 1987 e 1993 e entre 1982 e 1992, experimentadas em São Paulo nas escolas da rede pública.

A Proposta Triangular propõe que o programa do ensino de arte seja elaborado a partir de três ações básicas:

- Leitura da obra de arte: baseia-se na decodificação da gramática visual, análise crítica, poder compreender e avaliar imagem.
- Fazer arte: baseia-se no desenvolvimento no desenvolvimento da interpretação e criação artística
- Contextualizar: Incide em inter-relacionar a História da Arte não só historicamente, mas também social, biológica, psicológica, ecológica, antropológica etc., englobando outras áreas do conhecimento em um processo de interdisciplinaridade.

#### **4. RESULTADOS PARCIAIS**

A pesquisa proposta está em andamento sendo que podemos considerar alguns resultados preliminares. Através da pesquisa bibliográfica realizada e atividades de trabalho de campo, levantamos e sistematizamos os referenciais iniciais para construção do jogo, que consistem em três enfoques:

- contextualização: fase na qual o jogador se deparará com um cenário que receberá as principais informações do período vivido pelo artista, conversará com o artistas que pertencem aquele período e movimento recebendo informações sobre eles
- leitura da obra de arte: o jogador entrará dentro da obra o 2d será transformado em 3d onde o jogador poderá observar os diferentes planos da obra e ver seus personagens saindo do plano e entrando no tridimensional;
- fazer: nesta etapa o jogador com base na estrutura vista fará a sua obra se utilizando de suportes tecnológicos para isso.

Para exemplificar como funcionarão as fases do jogo, optou-se pelo artista Pablo Picasso com o movimento cubista e a obra escolhida foi a Guernica.

Em cada fase do jogo, o jogador será acompanhado por um tutor que poderá avaliar seu desempenho através de relatórios e indicadores, e poderá assim prestar auxílio ao jogador quando esse mostrar dificuldade da compreensão de alguma fase do jogo.

Além disso, foram levantados dados de campo através do estágio de pesquisa na cidade de Coimbra, Circulo de Artes Plásticas de Coimbra, de Coimbra, Portugal. Os dados analisados preliminarmente, apontam a necessidade de sistematização das obras de artes com meios digitais e a importância para a catalogação e indexação de obras de arte para recuperação da imagem digital. Tal sistematização propiciará a possibilidade de recuperar e sistematizar a obra, e apresentar as fases de contextualização e leitura da obra. Para levantamento dos campos a serem considerados para alimentar o jogo optou-se por considerar o sistema Pergamum e Donato. Em Portugal foi pesquisado o sistema Matrix Net o qual é responsável pela administração dos museus portugueses, os campos comuns que serão considerados para recuperação das imagens e dos dados das obras é o número de patrimônio/registro. A partir deste número é possível localizar todos os dados da obra, desde que a mesma já tenha sido catalogada e indexada em um museu, ou que façam parte do sistema.

Foram mapeados 78 campos de catalogação nos sistemas pesquisados, cada obra possui no mínimo um campo de indexação somado

com o nome do artista, título da obra, data da obra, data de nascimento e falecimento (quando for o caso) do artista e técnica da obra que são utilizados para a recuperação e a pesquisa da obra.

Como conclusão inicial, ainda, apontamentos a necessidade em investimentos na pesquisa de gamificação voltado a arte-educação como um desafio constante, que considere as tecnologias tão presentes na sociedade e acessíveis a essa nova geração.

## 5. REFERÊNCIA

ABREU, Pedro Henrinque Benevides de. **Games e educação: potência de aprendizagem em nativos digitais.** 2012. 142 f. (Dissertação em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora. 2012.

ALTMAN, Max. **Hoje na História: 1979 - Pac-Man estreia no mercado japonês de video-games** Disponível em:<<http://operamundi.uol.com.br/conteudo/historia/24788/hoje+na+historia+1979+-+pac-man+estreia+no+merca+do+japones+de+video-games.shtml>> Acesso em: 10 nov.2014.

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos.** Belo Horizonte : C/ Arte, 1998.

CARVALHO, Isamir M., STEIL, Andrea V. **Aprendizagem Tradicional e Aprendizagem Situada em Organizações: uma Reflexão relacionada aos Tipos de Aprendizagem.** VII Encontro de Estudos Organizacionais da ANPAD, Curitiba mai. 2012 Disponível em:<[http://www.researchgate.net/profile/Andrea\\_Steil/publication/237082131\\_Aprendizagem\\_Tradicional\\_e\\_Aprendizagem\\_Situada\\_em\\_Organizaes\\_uma\\_Reflexo\\_relacionada aos\\_Tipos\\_de\\_Aprendizagem/links/0deec51b6813a64ee1000000.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Andrea_Steil/publication/237082131_Aprendizagem_Tradicional_e_Aprendizagem_Situada_em_Organizaes_uma_Reflexo_relacionada aos_Tipos_de_Aprendizagem/links/0deec51b6813a64ee1000000.pdf)> Acesso em: 10 nov.2014

CRUZ, Bruna S. **Clássicos da literatura brasileira viram jogos virtuais,** São Paulo, mai., 2013 < <http://educacao.uol.com.br/noticias/2013/05/17/tres-classicos-da-literatura-brasileira-viram-jogos-virtuais.htm>> Acesso em: 12 dez.2014.

FUSARI, Maria F. de Rezende e, FERRAZ, Maria Heloísa C. de T. **Arte na Educação Escolar.** São Paulo : Cortez, 2001.

GEE, James Paul. **Bons Videojogos + boa aprendizagem.** Portugal : Edições pedago, 2010.

MARTINS, Onilza B., MOSER, Alvino. **Conceito de mediação em Vygotsky, Leontiev e Wertsch.** *Intersaberes*, Curitiba, v. 7 n.13, jan. – jun. 2012 <<http://>

[www.grupouninter.com.br/intersaberes/index.php/revista/article/view/245/154](http://www.grupouninter.com.br/intersaberes/index.php/revista/article/view/245/154)>  
Data de acesso: 16 jan. 2015.

**OJE – Olimpíadas de jogos digitais e educação** Disponível em: < <http://www.acre.oje.inf.br/oje/app/index> > Acesso em: 10 nov.2014

OLIVEIRA, Sidnei. **Geração Y: o nascimento de uma nova versão de líderes.** São Paulo: Integrare, 2010.

SAVI, Rafael, ULBRICHT, Vania R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**, *Renote - Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 6 n. 2, dez. 2008. <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>  
Acesso em: 20 jan. 2015

WEILLER, Thais A. **Game Desing Inteligente: elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos.** 2012 159 f. (Dissertação em Comunicação) Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.