

VIAGEM PELA HISTÓRIA DA ARTE: uma proposta lúdica para o ensino de Artes Visuais

Mairin Jordane Rutz*
Cláudio Tarouco de Azevedo**

Resumo: Este artigo busca contribuir com as discussões sobre o uso de materiais lúdico/pedagógicos para o ensino de História da Arte, a partir de uma proposta pedagógica realizada no Ensino Médio, no município de Arroio do Padre/RS. A proposição objetiva a criação e utilização de objetos, como malas, mapas, passaporte, carimbos e diários, como estratégias para o ensino de Artes Visuais. Os materiais produzidos foram analisados enquanto dados de pesquisa, bem como as anotações feitas pelos estudantes e a pesquisadora em seus respectivos diários. Os resultados obtidos indicam que a criação da mala promoveu a qualificação da produção de saberes históricos sobre as Artes Visuais e dos conteúdos trabalhados no projeto. A pesquisa contou com bolsa de Iniciação Científica da FAPERGS e promoveu a retroalimentação com o campo de ensino, que fomentou a produção dos dados, oriundos da experiência escolar.

Palavras-chaves: Ensino de Artes Visuais. Viagem. Material lúdico/pedagógico.

TRAVEL FOR THE HISTORY OF ART: a ludic proposal for the teaching of Visual Arts

Abstract: This article aims to contribute to the discussions about the use of playful / pedagogical materials for the teaching of Art History from a pedagogical proposal held in high school, in the municipality of Arroio do Padre / RS. The proposition aims at the creation and use of materials such as suitcases, maps, passports, stamps and travel journals as strategies for the teaching of Visual Arts. The materials produced were analyzed as research data, as well as the notes made by the students and the researcher in their respective journals. The obtained results indicate that the creation of the suitcase promoted the qualification of the production of historical knowledge about the Visual Arts and of the contents worked in the project. It was promoted by FAPERGS scientific scholarship and brought feedback for the field, promoting production of data acquired with the educational experience.

Key words: Visual Arts teaching. Journey. Ludic/pedagogical Material.

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta a incursão realizada com o apoio da bolsa de iniciação científica PROBIC/FAPERGS e a análise dos dados produzidos, no âmbito do campo pedagógico. O estudo esteve vinculado ao projeto intitulado “A produção de

* Graduada em Artes Visuais-licenciatura pela UFPel.

** Doutorado em Educação Ambiental pela Universidade Federal do Rio Grande, Brasil (2013). Professor Adjunto da Universidade Federal de Pelotas, Brasil.

subjetividade em Félix Guattari: experiências com arte, ecologia e saúde”, dentro do grupo de pesquisa Arte, Ecologia e Saúde (GPAES/UFPel/CNPq). O contexto da pesquisa se desenvolveu no âmbito do Ensino Médio, com uma turma da escola pública de Arroio do Padre/RS.

Para promover interação, participação e ludicidade dos estudantes com os conteúdos em Artes Visuais, foi criado um material pedagógico, intitulado “Viagem pela História da Arte”, que é composto por um pequeno livro sobre alguns conteúdos da história da arte, com a localização de onde ocorreram; um mapa, para indicação do conteúdo estudado; um passaporte para carimbar o destino; uma mala de viagem; um diário de viagem, para anotações sobre o tema estudado; alguns carimbos de borracha, confeccionados para marcar no passaporte, e adesivos de monumentos históricos, para colar no mapa e a lista de localização dos mesmos (Fig. 1). Ao final do livro, tem-se a proposta de que os alunos se tornem autores, ao decidirem para qual local viajar, a partir de interesses próprios, podendo fazer as marcações no mapa e anotações no diário de viagem.

FIGURA 1 – Imagem do material produzido



Fonte: acervo da pesquisadora

O aspecto lúdico reside no potencial brincante do material, capaz de “transportar” o aluno pelo “tempo” e/ou “espaço”, através da imaginação e do estudo sobre movimentos artísticos, monumentos, períodos históricos, obras e artistas. A mala e seus itens são uma estratégia de aprendizagem dos conteúdos por meio do exercício de jogar, como se estivesse viajando pela História da Arte.

Considerando a mala como uma abertura para o mundo, é possível instigar a curiosidade e encantar os alunos a conhecerem mais sobre Arte e cultura, pois, ao perceberem a vastidão que têm para explorar, poderão ampliar, também, a dimensão lúdica de viajar atrelada a produção de novos saberes.

O ponto de partida do estudo foram os materiais didáticos usados nas aulas de Artes, a partir dos estudos desenvolvidos por Hofstaetter (2015; 2016; 2017) e do lúdico (HUIZINGA, 1998), que trouxeram contribuições importantes no campo da arte, apresentadas no próximo tópico. Busca-se, também, apresentar como foi desenvolvida metodologicamente a proposta, utilizando o material pedagógico e os resultados obtidos com a experiência no campo pedagógico das Artes Visuais.

MATERIAIS DIDÁTICOS E LUDICIDADE

Muitos educadores já sabem do potencial dos materiais didáticos, como os jogos e brincadeiras. No entanto, nem todos contribuem de forma adequada e instigante para a criação de situações de aprendizagem, em que o aprendiz se sinta envolvido e amplie seus conhecimentos.

Andrea Hofstaetter¹, (2015) compartilha a concepção de Geraldo Loyola² (2010) referente a características do material didático para a Arte, considerando que o mesmo deve ser atrativo, instigante e estimular a curiosidade dos alunos, tocando-os esteticamente. O potencial desse tipo de material pode oportunizar a interação entre os aprendizes e o conhecimento, bem como promover a dimensão poética e criativa destes. Dessa maneira, Hofstaetter (2017) propõe chamá-los de objetos propositores³.

Para a autora, é importante a experimentação e a ação no processo de aprendizagem, pois os materiais terão o papel de possibilitar que aconteça a construção

¹ Professora Associada do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, com doutorado em Artes Visuais pela UFRGS (2009).

² Geraldo Loyola, Professor Adjunto na Escola de Belas Artes da UFMG, com doutorado em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG, 2016), em um de seus trabalhos, trata de Abordagens sobre o material didático no ensino de Arte (2010) - utilizado por Andrea Hofstaetter,- Disponível em: <http://crv.educacao.mg.gov.br/sistema_crv/banco_objetos_crv/%7B7F6FCD05-5ACA-45DF-96F3-E1AEDFD5E93D%7D_Abordagens%20sobre%20o%20material%20did%C3%A1tico%20no> Acessado: 30 de ago. de 2019

³ Lygia Clark que, em determinado momento de sua trajetória, na década de 1970, passou a se denominar como propositora e não mais como artista, é inspiradora para esta denominação e forma de atuação.

de conhecimento por parte do aprendiz. Tanto o conteúdo quanto o processo de aprender podem ser significativos.

Os objetos propositores são, portanto, objetos que realizam a função de mediação entre os sujeitos, o meio e os conhecimentos, incluindo a imaginação, a fantasia e a capacidade inventiva de cada um. Objetos propositores abarcarão as diferenças que constituem cada um, oportunizando novos agenciamentos e diálogos entre a multiplicidade e a pluralidade do laço social. Objetos propositores se abrem ao novo, ao inusitado, ao não previsto e não esperado. (HOFSTAETTER, 2017, p. 2083).

Segundo Hofstaetter (2017), é importante considerar que a criação de objetos propositores demanda alguém interessado em propor situações de aprendizagem, proporcionando àqueles que as vivenciam experiências diferenciadas e únicas. O professor propositor (UTUARI, 2014) será o mediador e o curador daquilo com o qual os estudantes entrarão em contato e fará as provocações necessárias para que este encontro seja produtivo. Este professor criará percursos de aprendizagem, que serão percorridos em conjunto, onde as experiências serão compartilhadas.

Acreditamos que quando somos propositores podemos na ação de educar exercer o ideal colocado por Lygia, o de aproximar a arte dos alunos. Também se abre a possibilidades de potencializar conceitos em arte. (UTUARI, 2014, p. 58).

Trazendo a dimensão lúdica, fator que é importante para provocar atividades com significado e com envolvimento, é possível criar materiais didáticos ou objetos propositores que se aproximam da noção de jogo. Acredita-se que esses materiais, que apresentam o aspecto da ludicidade, são uma grande potência no ensino, pois podem atuar como facilitadores e como motivadores da aprendizagem, além de melhorarem a autoestima dos alunos, ao proporcionar que se percebam criativos e com autonomia na construção de saberes.

Segundo Huizinga (1998), ao longo da história do desenvolvimento humano, recebemos inúmeras designações, a saber: *Homo Sapiens*, porque possui o raciocínio para aprender e conhecer o mundo; *Homo Faber*, porque fabrica objetos e utensílios; e *Homo Ludens* porque é capaz de dedicar-se às atividades lúdicas, ou seja, ao jogo.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras surgiram há muitos anos. Primeiramente, com um aspecto de preparação para a vida e, posteriormente, como uma marca da infância. Jogar é uma atividade constituinte do ser humano, é tão antigo quanto a própria humanidade. Huizinga (1998), que estudou o jogo em diferentes línguas e culturas, em seu livro *Homo Ludens*, apontou o jogo como elemento da cultura, não somente como parte dela, mas como aquilo que a fundamenta.

O jogo faz parte de qualquer cultura e é importante em qualquer idade. Na vida adulta, aparece em práticas como cerimônias, festas, rituais, atividades profissionais e desafios de todo tipo. Já o termo lúdico vem do latim *ludus*, de *ludere*, de onde deriva diretamente *lusus*. Segundo Huizinga (1998), *ludus* era utilizada no latim para designar os jogos infantis, recreação, competições, representações litúrgicas e teatrais e jogos de azar. O termo *ludi*, plural de *ludus*, abrange também os jogos públicos.

O autor reitera que o jogo não é exatamente definível, mas caracterizável, sendo algumas das suas principais características: aliar realidade e imaginação, romper com a lógica do cotidiano, provocar o prazer, ser espaço privilegiado de simbolização e compreender ordem, tensão, movimento, mudança, ritmo e entusiasmo. Também apresenta uma noção que parece capaz de abranger tudo aquilo que é chamado de jogo.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'. (HUIZINGA, 1998, p. 33).

Corroborando com o autor, sobre a citação, o lúdico pode trazer à aula um momento de descontração, acrescentando leveza à rotina escolar, acompanhado de um sentimento de alegria, mas também de tensão, por trazer uma ideia de ser diferente da vida cotidiana. A alegria surge em meio às atividades, inicialmente pelo fato de sair do cotidiano, onde alunos deixam de sentar enfileirados, copiando monotonamente, passando, por vezes, a sentar em grupos ou por realizar tarefas diferenciadas, como jogos. A alegria está em meio à ficção e à imaginação, presentes nesses momentos.

A ludicidade pode ajudar a construir saberes, a partir de ações e interações com

os colegas, porque corresponderão sempre a novas descobertas e novas noções, além de apresentar possibilidades de construção do conhecimento com mais alegria, como apontado por Rodrigues (2013, p. 49):

Falar sobre aprendizagem lúdica é mergulhar em possibilidades de construção do conhecimento com mais alegria e perceber que utilizar estratégias diversificadas, bem como, desafios e situações problemas, histórias envolventes e instigantes é adotar uma postura favorável à aprendizagem que enfatiza a sensibilidade de criação e educação.

Segundo Ferraz e Fusari (1993), considera-se importante a inclusão do brinquedo e da brincadeira, como parte integrante dos métodos e procedimentos incorporados às aulas de Arte, pois as experiências com brincadeiras, quando estruturadas adequadamente, podem motivar processos construtivos e expressivos dentro dos conteúdos da disciplina. Também oferecem outras possibilidades, como apontado por Caetano (2008, p. 3):

Os jogos são dinâmicos e oferecem várias possibilidades de interação e socialização. Por meio deles os estudantes podem adquirir conhecimentos e informações, podem fazer simulações, realizar experimentos, participar da História, viajar pelos espaços geográficos.

Ao professor não cabe, apenas, despertar o aluno através de brincadeiras, mas ajudá-lo a construir efetivamente seus conhecimentos. A aula não deve ser só brincadeira, sem nenhum conteúdo, mas combinar ambos, possibilitando que o aprendente perceba que não está apenas brincando em sala de aula, mas que está construindo conhecimentos e registrando melhor os ensinamentos, que lhe chegam de forma mais significativa. (ROLOFF, 2010).

No tópico abordado a seguir, serão apresentados os encontros desenvolvidos na ação pedagógica e seu desdobramento metodológico. Logo após, abordaremos a análise dos resultados obtidos no campo de investigação.

Uma viagem pela História da Arte

A ação pedagógica foi realizada com uma turma de 1º ano do ensino médio,

com 25 alunos, com idades em torno de 14 a 16 anos⁴. No primeiro encontro procurou-se explorar o que sabiam sobre História da Arte e, com as respostas, suspeitamos de que houve carência no que diz respeito a esse assunto no ensino fundamental. Também se realizou perguntas exploratórias referentes ao tema “Viagem”, que foi o fio condutor e elemento envolvente das atividades para pensar cada aula como uma nova descoberta de conhecimentos pela História da Arte (seus períodos, movimentos artísticos, monumentos históricos, linguagens e artistas). Uma viagem no tempo (por meio dos períodos) e no espaço (por sua localização).

No primeiro encontro, fez-se o estudo sobre os Artistas Viajantes⁵, apresentando uma vasta produção, artistas e o contexto que essas obras foram produzidas, como forma de ampliação de repertório. Foi apresentado, como tática propositora, o material gerador da investigação, produzido pela pesquisadora e o material educativo desenvolvido pelo Museu Oscar Niemayer (Fig. 2 e 3), para propor a criação de materiais semelhantes ao longo das aulas. Buscou-se enfatizar que o trabalho a ser confeccionado se relacionaria com o caráter documental presente na produção dos Artistas Viajantes, atribuindo, também, a dimensão de construção de conhecimentos, saberes, novas paisagens e olhares.

⁴ É importante ressaltar que a escola consentiu e autorizou a realização da pesquisa, assim como os alunos estavam cientes de sua participação e da proposta. Salienta-se ainda que, mesmo com o consentimento, optamos por preservar a identidade dos estudantes nas imagens inseridas ao longo do texto, mantendo seus rostos incógnitos. Ressaltamos o nosso cuidado com as questões éticas ao longo de todos os processos da pesquisa. Ao final, realizamos a restituição dos dados à comunidade escolar como retorno ao grupo implicado com o campo de estudo. Essa etapa está apontada ao final deste texto.

⁵ Esses artistas integram expedições artísticas e científicas que nas Américas, desde sua descoberta, no século XVI, atravessam os territórios recém-conquistados com a finalidade de registrar a flora, a fauna e seu povos. Fonte: Itaú Cultural. Disponível em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3778/artistas-viajantes> Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

Segundo DIENER e COSTA, Esses artistas buscavam conhecer diferentes lugares com suas paisagens naturais e urbanas, tipos humanos, ritos de vida, e registrar as impressões que os lugares lhes causavam, em suas cadernetas de bolso, os carnet de Voyage, ou nas suas pastas de desenhos, a lápis, a aquarela e mesmo a óleo. Fonte: DIENER, Pablo; COSTA, Maria de Fátima. A Arte de Viajantes: de documentadores a artistas-viajantes. Perspectivas de um novo gênero. Revista Porto Arte, v.1, n.1, p. 75-90, jun. 1990.

FIGURAS 2 e 3 – Material produzido pelo MON sobre Tarsila do Amaral.



Fonte: coleção o olhar aprendiz

Na segunda aula, foi dada continuidade ao conteúdo e, logo a seguir, dividimos a turma em grupos para as criações coletivas, ao longo das aulas. Os alunos se mostram curiosos e entusiasmados com os objetos iniciais do trabalho e suas possibilidades.

O primeiro item confeccionado foi a mala, com a finalidade de utilizada como suporte e armazenamento dos demais, também simbolizando a bagagem de conhecimentos e saberes que carregamos. A partir daí, iniciou-se a confecção dos passaportes individuais. A ideia para o passaporte é marcar o nome de um país visitado, monumento, obra ou conteúdo estudado. Foi proposta a realização de um autorretrato, no espaço destinado à foto de identificação. Os grupos se mostraram muito envolvidos e participativos durante a confecção dos itens (Fig. 4 e 5).⁶

FIGURAS 4 e 5 – Grupos trabalhando na elaboração das malas e dos passaportes.



Fonte: Acervo da pesquisadora

No encontro posterior, foi dado início à produção dos diários de Viagem, a partir

⁶ Os rostos dos alunos nas fotografias foram censurados como estratégia para preservar a identidade dos mesmos.

dos livros de artistas. Pensou-se esses diários como suporte para o registro dos alunos com informações a respeito das atividades e dos conteúdos, curiosidades, desenhos e esboços. Para a atividade, foram levados alguns exemplares produzidos por mim, outros pertencentes ao acervo do Espaço Dobra⁷, do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, para servirem de referência para a criação de seus Diários de Viagem e ampliação de repertório (Fig. 6). Foi, também, feito um estudo sobre livros de artistas, suas possibilidades de formato e criação e sobre como esses livros podem ser consideradas obras de arte.

FIGURA 6 – Exemplares de Livros de Artistas apresentados.



Fonte: Acervo da pesquisadora

Os alunos mostraram-se maravilhados com os livros de artistas, ao manuseá-los, e descobrirem seus conteúdos, possibilidades e conceitos. Afirmaram que, até então, não sabiam sequer da existência de obras nesse formato. Após o manuseio dos livros de artistas, iniciou-se a confecção dos diários de viagem. Os alunos se mostraram participativos com a atividade e, apesar de ser um trabalho individual, buscaram auxiliar uns aos outros.

No encontro seguinte, passamos ao estudo de uma vanguarda artística para fazer uso dos materiais confeccionados. A proposta objetivou “fazer uma viagem” para conhecer a Vanguarda Surrealista⁸, que surgiu como reação ao racionalismo da

⁷ Espaço Dobra é um espaço/atelier localizado no Centro de Artes – UFPel para estudo e produção de publicações artísticas (cartazes, livros, lambes, material didático e de divulgação etc.). Fonte: Lugares livros/UFPel, disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/lugareslivro/espaco-dobra/>

⁸ Vanguarda-artística surgida em 1924 na França, vanguarda da Arte Moderna, séc. XX. A escolha se deu a partir do conteúdo programático para o ensino médio que tem grande probabilidade de ser tema do ENEM Exame Nacional do Ensino Médio.

sociedade, em busca de uma arte mais espontânea. Para isso, foi contextualizada sua origem e projetou-se imagens de algumas obras, remetendo à ideia de viagem no tempo, ao ano de 1924, levando-os a conhecerem um outro período e espaço de manifestações artísticas, no caso a França.

Outro objetivo dessa atividade foi ampliar as relações dos alunos com as obras, oferecendo-lhes a oportunidade de contato com reproduções em dimensões reais, possibilitando criação de novas relações e olhares perante a imagem (Fig. 7 e 8).

FIGURAS 7 e 8 – reprodução das obras *Dutch Interior* de Joan Miró e *A Tentação de Santo Antônio* de Salvador Dalí, em dimensões reais.

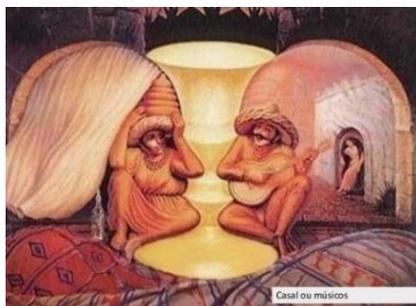


Fonte: Arquivo da pesquisadora

“Retornando” para a atualidade, buscou-se fazer uma relação com o tema, apresentando obras contemporâneas como fotografias e pinturas digitais que possuíssem um caráter surreal. Lançou-se o desafio de criarem algo com esse caráter utilizando a fotografia, neste momento não souberam o que e como fazer. Então lhes foi apresentada algumas imagens com perspectiva forçada⁹ ou distorcida (Fig. 9 e 10). Ao questioná-los sobre como essas imagens teriam sido produzidas, não demonstraram dificuldades em responder.

⁹ Fotografias que propõem ilusão de ótica a partir da distância entre elementos de primeiro e segundo plano.

FIGURAS 9 e 10 – *Casal ou músicos* (1930) *E sem título* – pintura de Rob Gonsalves.



(Conheça ilusões de ótica criadas por mestres da pintura ¹⁰)

Para a tarefa prática, nos deslocamos até a área externa da escola e trabalhamos em grupos através da fotografia a questão da perspectiva e pontos de vista. Alguns demonstraram dificuldades e afirmaram não ter criatividade para inventarem algo, então comentamos sobre as imagens vistas em aula, buscando recapitular com eles o que haviam observado. Logo, foram percebendo as possibilidades visuais exercitando a distância entre os elementos de primeiro e segundo plano da composição, proporcionando relações distorcidas entre os objetos escolhidos e seus corpos. A partir daí eles demonstraram empolgação com a atividade de saída de campo para criar fotografias e trabalhar em grupo (Fig. 11).

FIGURA 11 – Montagem com produções fotográficas dos alunos

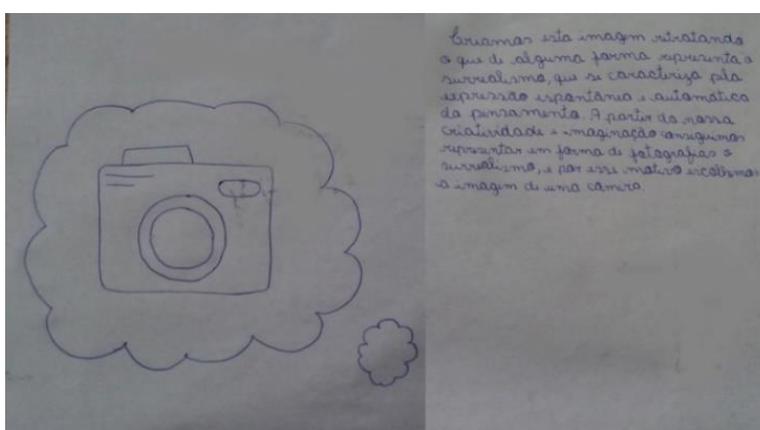


Fonte: Acervo da pesquisadora

¹⁰ Ilusões de ótica criadas por mestres da pintura. Disponível em: <https://www.altoastral.com.br/ilusoes-otica-mestres-pintura/> Acesso em: 30 mar. 2019.

Ao retornarmos à sala, foi solicitado que cada grupo buscasse sintetizar o conteúdo estudado (Surrealismo) em uma imagem, símbolo ou palavra e que justificassem essa escolha. Isso, tendo em vista, posteriormente, criarmos os carimbos para marcarem nos passaportes. Nesse momento, alguns demonstraram dificuldade, mas conseguiram desenvolver a proposta, como verificado na imagem abaixo (Fig. 12).

FIGURA 12 – Imagem e legenda criadas por alunos



Fonte: acervo da pesquisadora

Para finalizar, analisou-se a produção fotográfica. Neste momento foram apontados por eles mesmos pequenos erros de posicionamento e enquadramento da câmera como, por exemplo, a distância que deveriam ter tomado para criar determinada foto. Ficou evidente o distanciamento entre o que idealizavam e as imagens que, efetivamente, produziram. Nesse sentido, a análise de imagem se apresenta como exercício fundamental na elaboração dos conceitos compositivos da fotografia e seus fundamentos.

No encontro seguinte, retomamos o conteúdo por meio de questionamentos e discussões sobre as imagens realizadas. Então, foi proposto, a partir das fotografias confeccionadas, criar postais como forma de divulgar suas produções. Essa ideia também está relacionada com a proposta de viagem quando, por vezes, compra-se postais dos lugares visitados para presentear amigos ou simplesmente para guardá-los de recordação (Fig. 13). Foi apresentada uma contextualização quanto à Arte Postal, que surge como uma alternativa aos meios convencionais das exposições de arte e como forma de veicular informação e críticas.

FIGURA 13 – Postais confeccionados pelos alunos



Fonte: Acervo da pesquisadora

Neste mesmo encontro, iniciamos a confecção dos carimbos. Apresentamos trabalhos de artistas que utilizam a técnica, possibilidades expressivas por meio da técnica, bem como carimbos feitos pela pesquisadora e impressões (Fig. 14), ferramentas utilizados – como as goivas¹¹ e técnicas semelhantes como a xilogravura e o linóleo. Os alunos demonstraram grande interesse e curiosidade com os materiais e técnicas analisadas, que até pouco tempo, não conheciam, ficando ansiosos para começarem a produção de seus próprios carimbos.

FIGURA 14 – Impressões de carimbos produzidos por colegas na faculdade, na disciplina de Introdução à Gravura em 2017/1 e carimbos produzidos por mim.



Fonte: Acervo da pesquisadora

¹¹ Ferramentas utilizadas na gravura para criar incisões na matriz.

Com base na imagem/palavra síntese escolhida pelos grupos na aula anterior sobre o surrealismo, buscou-se executar a criação dos carimbos. Foi explicado e demonstrado como proceder com a feitura dos carimbos, em borrachas. Passamos, então, para um momento de experimentação e exploração da materialidade da borracha e dos demais materiais, como madeira e linóleo, também utilizados na gravura. Alguns alunos procuraram criar o carimbo referente à atividade, outros criaram de forma mais livre, demonstrando um olhar curioso e investigativo sobre as possibilidades expressivas dos materiais. Ao final, carimbamos os passaportes (Fig. 15 e 16). Foi entregue, também, uma lista de alguns dos monumentos históricos mais conhecidos, para que pesquisassem a localização geográfica e informações, para a próxima aula, para que fosse marcado no mapa.

FIGURAS 15 e 16 – Imagens dos carimbos produzidos pelos alunos.



Fonte: Acervo da pesquisadora

No encontro posterior, marcou-se a localização da região de origem da vanguarda Surrealista, que havia sido estudado anteriormente e criada uma legenda, no canto inferior, para identificação. Em seguida, por meio de uma dinâmica de grupos, foram sendo sorteados os nomes dos monumentos pesquisados, onde deveriam acertar a localização e colar no mapa um adesivo¹² com a imagem na região correspondente. (Fig. 17).

¹² Os adesivos foram confeccionados pela pesquisadora, e se resumem a uma imagem de cada monumento impressa em papel adesivo.

FIGURA 17 – Mapa confeccionado a partir de imagem projetada. Com imagens de monumentos colados na região e localização do surrealismo e legenda.



Autora: pesquisadora

A ideia do mapa é proporcionar um exercício de marcar os conteúdos estudados¹³, além de despertar a curiosidade e o prazer em descobrir o que ainda não sabem sobre algum país e/ou continente, produzindo conhecimentos concretos por meio da experiência prática envolvendo conteúdos artísticos, culturais e geográficos, como também oferecer um panorama sobre a arte no mundo.

Foi questionado aos estudantes o que mais poderíamos marcar no mapa, além da vanguarda estudada e dos monumentos pesquisados. Eles sugeriram os idiomas, as etnias, a fauna e a flora. Sendo, então, uma possibilidade de criar um mapa para cada elemento, aproximando-se do conceito de atlas Mnemosyne de Aby Warburg¹⁴. O Atlas Mnemosyne passou a ser a forma como o historiador Aby Warburg, a partir do ano de 1926, organizava e trabalhava com suas imagens em painéis negros (Fig. 18) instalados na Biblioteca de Warburg.

Nesses painéis/pranchas eram fixadas cópias de quadros, reproduções fotográficas, pedaços de periódicos, cartões postais, imagens e textos retirados de material gráfico, que eram organizados, a partir de eixos temáticos, não necessariamente de forma linear ou cronológica. O atlas aparece como possibilidade de pensar a História da Arte de forma não cronológica, relacionando obras de diferentes

¹³ No caso o conteúdo estudado com a turma foi a Vanguarda surrealista, podendo se expandir a outros. Sugere-se que sejam criadas legendas de identificação para cada um.

¹⁴ Historiador alemão de arte (1866-1929).

tempos para pensar as imagens através de suas associações. Como, por exemplo, pode-se também fazer associações entre as imagens do Surrealismo na História da Arte com as fotografias com perspectiva forçada criadas pelos alunos, tais produções relacionam-se pelo aspecto surreal, mesmo sendo de períodos diferentes.

FIGURA 18 – Atlas Mnemosyne instalado na Sala Oval da *Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg*, Hamburgo, 1926.



Fonte: (CAMPOS, 2016, p. 17).

No último encontro foi realizada uma exposição dos trabalhos para a comunidade escolar no corredor da escola, local de livre acesso aos alunos, funcionários e professores (Fig. 19, 20 e 21), onde ficou evidente a admiração da comunidade escolar para com a produção de seus estudantes. Um misto de orgulho e curiosidade com os trabalhos e as técnicas experimentadas.

FIGURAS 19, 20 e 21 – fotografias da exposição realizada na escola, 2018.



Fonte: acervo da pesquisadora

RESULTADOS/RESPOSTA

A utilização da proposta de viagem, a construção dos materiais por parte dos alunos, sua utilização e exposição apresentaram resultados positivos. Ao longo das aulas, percebeu-se um grande envolvimento com as atividades, desde a curiosidade manifestada até a construção dos elementos constitutivos da mala.

Os diários de campo e de viagem foram fundamentais para analisar os impactos das ações junto ao grupo. Os estudantes demonstraram envolvimento, declarando: “Nossa, que legal esses livros de artista, nem sabia que ‘isso’ existia”. (DIÁRIO DE CAMPO, 12/06/2018). Sobre as atividades afirmaram: “[...] todos se enturmaram para fazer um bom trabalho e trazer um bom resultado” (DIÁRIO DE VIAGEM DE ALUNA, sobre os livros de artista). A expectativa com relação aos materiais era uma constante. “O passaporte creio que vai ficar legal, ótima ideia a dos carimbos” (DIÁRIO DE VIAGEM DE ALUNA).

Quanto à atividade de saída de campo para criar fotografias com perspectiva forçada, inspiradas no Surrealismo, foi apontada, por muitos alunos, como a que mais significativa:

A aula que mais gostei foi a da representação da arte surrealista, onde fomos para o pátio para retratarmos essa arte. Juntamente com nosso grupo conseguimos fazer belas fotos e ao mesmo tempo nos divertimos e interagimos com toda turma. Foi bastante divertido e ao mesmo tempo uma aula bem válida, pois nunca tive essa experiência (DIÁRIO DE VIAGEM DE ALUNA).

[...] a melhor aula para mim foi no dia que tu explicou sobre o surrealismo e fomos fotografar na rua, eu já era apaixonada por fotos nesse estilo e com aquela aula eu consegui compreender o conteúdo e ainda fazer várias fotografias legais (DIÁRIO DE VIAGEM DE ALUNA).

A atividade de saída de campo e a análise da produção dos colegas foram identificadas como estratégias fundamentais no exercício pedagógico, envolvendo a alegria e o jogo, além de outros vestígios, como a ludicidade.

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação, não podem ser explicados por análises biológicas. É contudo, nessa intensidade, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos puramente mecânicos. Mas não ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo. Este último elemento, o divertimento do jogo resiste a toda análise e interpretação lógicas. (HUIZINGA, 1998, p. 5).

De fato, foi verificado, por meio dos diários de viagens dos estudantes, o quanto o divertimento foi significativo para eles, na construção dos conhecimentos estudados. Ao expressar que o lúdico, desperta interesse e curiosidade, aspectos que contribuem na aprendizagem. O mesmo pode ser evidenciado durante as aulas e em meio às afirmações, por parte dos alunos.

As aulas foram muito lúdicas. Nossas aulas foram mesmo uma viagem, muito legal e divertida. Parecia que estávamos brincando, mas estávamos aprendendo. (DIÁRIO DE CAMPO DO PESQUISADOR, 10/08/2018).

No último encontro foi feito alguns questionamentos sobre as aulas visto a necessidade da avaliação da proposta. O conceito de “viagem”, como pano de fundo das atividades, possibilitou o encantamento e envolvimento dos estudantes na confecção e usos dos diferentes materiais na produção das malas, bem como a ludicidade que permeou todos encontros. Para Huzinga (1998), dois aspectos fundamentais são encontrados no jogo de forma geral, “uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa” (Ibid., p. 16, grifos do autor). Na proposta de viagem, existe algo a ser representado por meio da imaginação e do “faz de conta”, criando-se uma outra realidade, um cenário fictício, pois se viaja imaginando.

Quanto ao uso do diário de viagem como forma de registro, apontaram que foi uma experiência nova e diferente. Uma aluna afirmou que escrevendo as informações no diário acabou fixando mais os conteúdos do que só copiando. “Escrever no diário foi bem legal, acho que vou guardar mais o que aprendi” (DIÁRIO DE VIAGEM, 10/08/2018). Apenas um aluno achou difícil, porque não gosta de escrever. No entanto,

outros também demonstraram dificuldades na escrita, fazendo poucas anotações. Contudo, a utilização do diário é uma forma de estimular os estudantes e contribuir com sua expressividade, escrita e a apropriação de conhecimentos.

Quanto ao mapa, afirmaram que foi importante para saberem onde fica a localização dos monumentos, que até então não conheciam. E, também, para despertar a curiosidade sobre o que existe nos demais locais referente a Arte e outros assuntos.

Agora sei onde realmente ficam esses monumentos. Nem sabia que o Egito ficava na África. Fiquei curiosa para saber o que tem sobre Arte, nas outras regiões, aluna se referindo a locais onde não foram colados adesivos. (DIÁRIO DE VIAGEM, 07/08/2018).

Referente a curiosidade expressada pela aluna em seu diário, visto que era um dos objetivos com a proposta, trago Paulo Freire (2008) visto a importância que dá a esse elemento na educação, considerando que a curiosidade do ser humano é a pedra fundamental da educação. “É ela que me faz perguntar, conhecer, atuar, mais perguntar, re-conhecer” (p.86). A escola deve instigar, constantemente, a curiosidade do educando em vez de “amaciá-la” ou “domesticá-la”. “Com a curiosidade domesticada posso alcançar a memorização mecânica do perfil deste ou daquele objeto, mas não o aprendizado real ou o conhecimento cabal do objeto” (*Ibid.*, p. 85).

Em meio aos questionamentos, uma aluna afirmou estar animada: “Adorei as aulas, agora somos artistas viajantes!”. Dialogando com ela, acredito que – assim como os artistas viajantes apresentados a eles, que desbravaram uma vastidão de paisagens para conhecer e retratar o mundo –, despertaram possibilidades para instigar a busca por novos conhecimentos pelo universo da arte e novos lugares.

Outro aluno, em seu diário de viagem, evidenciou o aspecto prático e criativo dos encontros como um diferencial com relação às demais disciplinas por ele cursadas. Essa comparação, segundo Ostrower (2012), é uma necessidade existencial. O homem cria não apenas por que quer ou por que gosta, mas porque precisa. Ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando.

O homem elabora seu potencial criador através do trabalho. É uma experiência vital. Nela o homem encontra sua humanidade ao realizar

tarefas essenciais à vida humana e essencialmente humanas. A criação se desdobra no trabalho porquanto este traz em si a necessidade que gera as possíveis soluções criativas. Nem na arte existiria criatividade se não pudéssemos encarar o fazer artístico como trabalho, como um fazer intencional produtivo e necessário que amplia em nós a capacidade de viver. (*Ibid.*, p. 31).

Além dos dados obtidos por meio dos diários e das produções, como já mencionado, realizou-se uma exposição no ambiente da escola, com as malas e seus objetos. Neste momento, alunos, funcionários e professores tiveram contato com os trabalhos da turma, o que resultou em diálogos sobre a estratégia metodológica a partir de “uma viagem pela história da arte” como proposta pedagógica.

Surgiram afirmações positivas e questionamentos quanto aos materiais. Diversos estudantes vinham acompanhados de colegas e faziam comentários e indagações uns aos outros. “Que legal esses carimbos, são de borracha?!, como será que se faz? [...] Bem que poderíamos ter algo assim nas aulas, ne?!” Aluna de outra turma, questionando a colega. (DIÁRIO DE VIAGEM, 10/08/2018).

Foi possível ouvir de outros professores sobre o quanto é bom desenvolver atividades que instiguem os alunos, mas, às vezes, devido à sobrecarga e aos desestímulos, acabam não conseguindo desenvolver atividades como essas. A diversificação das aulas é de suma importância e associá-las à ludicidade é uma grande contribuição para motivar os alunos ao prazer do conhecimento, bem como é uma forma de impedir que se tornem monótonas, fazendo com que os estudantes percam o interesse de aprender.

Considerando a importância de investigar as práticas e seus impactos no contexto pedagógico para a inovação das estratégias de ensino, no campo das Artes Visuais, buscou-se, ao fim da pesquisa, apresentar os resultados a comunidade escolar, onde o estudo foi realizado, como forma de dar um retorno por me acolher ao longo da pesquisa. Foi entregue um protótipo criado, baseado nas aulas, para que demais professores pudessem fazer uso da proposta. O material é composto por uma mala, onde estão inseridos: diário, passaporte, postais, borrachas para criação de carimbos, adesivos, mapa e a monografia de conclusão de curso que trata da proposta.

O presente estudo apresenta-se importante para o aprofundamento dos conhecimentos referentes a propostas lúdicas, associadas a materiais didáticos no ensino de Arte. Essa proposição, se apresenta como pertinente ao ambiente escolar, além de possibilitar ao professor e à escola estratégias para o ensino de Artes e outras disciplinas, podendo estimular, inclusive, atividades interdisciplinares. Tais estratégias podem aguçar o interesse e a curiosidade, tendo como relevância a contribuição para a formação dos alunos e a ampliando de seus conhecimentos.

Com a presente experiência pedagógica relatada e analisada, verificou-se o interesse despertado nos estudantes para os assuntos e as práticas artísticas desenvolvidas. A turma demonstrou grande envolvimento com as atividades e cooperação, promovendo a solidariedade entre si. Em meio às aulas, observou-se os constantes relatos de curiosidade, que instigaram a construção de novos saberes artísticos, em meio a ludicidade.

A partir do engendramento dessa proposta de viagem, atrelada à mala e a seus itens, surgiu a ativa construção do saber, através das discussões e de estudos em sala de aula, no fazer artístico, na pesquisa, nas anotações realizadas nos diários, na confecção dos carimbos por meio da síntese do conteúdo, na experimentação de novas técnicas e na dinâmica de marcação, no mapa dos elementos culturais.

Além disso, é fundamental ponderar o envolvimento dos alunos com a proposição e com os colegas. O Surrealismo estudado alavancou uma práxis de saberes trabalhados no encontro entre os envolvidos, promovendo valores como companheirismo, trabalho em equipe e solidariedade. Percebe-se que o aspecto lúdico/pedagógico, aqui enunciado, foi potencializador no Ensino de História da Arte, apresentando-se como uma possibilidade a ser utilizada e adaptada, de acordo com a necessidade, por demais professores.

Referências

Artistas viajantes. *In*: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3778/artistas-viajantes>. Acesso em 07 de nov. 2018.

BÖHM, Otto Paulo. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. Chapecó: Universidade Comunitária da Região de Chapecó, 2015.

CAETANO, Alexandra Cristina Moreira. **GAME-ARTE: Objetos de Aprendizagem em Artes Visuais**. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL ABED DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 14, 2008. **Anais [...]**. Santos. Anais do 14º CIEAD. São Paulo: ABED, 2008.

CAMPOS, Daniela Queiroz. Um pensamento montado: Aby Warburg entre uma biblioteca e um atlas. **Fênix - Revista de História e estudos culturais**, v. 13, ano XIII, p. 1-20, 2016.

Conheça ilusões de ótica criadas por mestres da pintura. *In*: Alto astral. Disponível em: <https://www.altoastral.com.br/ilusoes-otica-mestres-pintura/> Acesso em: 30 mar. 2019.

DIENER, Pablo; COSTA, Maria de Fátima. A Arte de Viajantes: de documentadores a artistas-viajantes. Perspectivas de um novo gênero. **Revista Porto Arte**, v.1, n.1, p. 75-90, jun. 1990. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/PortoArte/article/view/10537>.

Espaço Dobra. **Lugares-livro**. UFPel: Pelotas. 2018. disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/lugareslivro/espaco-dobra/> acesso em: 07 de nov. 2018

FERRAZ, Maria Heloiza Correa De Toledo.; FUSARI, Maria. Felisminda Resende. **Metodologia do ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1993.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia** - saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

HOFSTAETTER, Andrea. Possibilidade e experiências de criação de material didático para o ensino de Artes Visuais. *In*: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 24º, 2015, Santa Maria, Rs. **Anais [...]**. 24º Encontro da ANPAP. Santa Maria, 2015. p. 607-622.

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 [...]**. 25º Encontro da ANPAP. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 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 [...]**. 26º Encontro da ANPAP. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p. 2077-2092.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

MON. **Coleção o olhar aprendiz**. n. 4. O mundo de Tarsila. Pasta de atividades.

Curitiba: Museu Oscar Niemeyer; Núcleo de ação educativa, s./d.

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

RODRIGUES, Lúcia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Brasília, 2013.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. Porto Alegre: PUC RS, 2010. Disponível em:
<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf> Acesso em: 07 nov. 2018.

UTUARI, Solange. **O professor proposit**. In: 24º SEMINÁRIO NACIONAL DE ARTE E EDUCAÇÃO: Arte e Educação: Os desafios do professor de arte no mundo contemporâneo. Anais. Montenegro: Ed. da FUNDARTE, 2014. Disponível em:
<https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/Anaissem/article/view/42/128> Acesso em: 22 mai. 2018.

Submissão em: 14-05-2019

Aceite em: 09-07-2020

EDITORA E GRÁFICA DA FURG
CAMPUS CARREIROS
CEP 96203 900
editora@furg.br