



## JOGOS DE MODERNISMO EM SALA DE AULA: Vanguardas Europeias e Brasileiras

DA ROCHA FORNAZARI, Helena <sup>1</sup>  
CECILIA CAMARGO FAUSTIN, Merlyn <sup>2</sup>  
RODRIGUES SUAREZ, Adriana <sup>3</sup>

**RESUMO:** Este resumo traz as experiências de aplicação de jogos didáticos em sala de aula, para alunos do 1º ano do Ensino Médio, no Colégio Linda Bacila, na cidade de Ponta Grossa (PR). O jogo foi baseado na brincadeira “rouba monte” e teve como tema o Modernismo nas Artes Visuais e as Vanguardas Europeias e Brasileiras. A problemática apresentada: Como realizar uma revisão sobre o Modernismo nas Artes Visuais e as Vanguardas Europeias e Brasileiras, com a participação efetiva dos alunos? Logo, o objetivo se pautou na compreensão/revisão dos movimentos artísticos dos períodos citados, a partir de jogos didáticos. A estrutura do jogo foi desenvolvida com pesquisas sobre a História da Arte correspondentes às Vanguardas Europeias e Brasileiras e durante o processo buscamos aplicar a leitura de imagem dentro do próprio jogo para maior compreensão teórica dos alunos. Apesar de contratempos como a dificuldade da leitura em voz alta e certa competitividade entre os estudantes, as turmas se mostraram capazes de compreender o conteúdo e reconhecer as pinturas, assim como manifestaram interesse na continuação do jogo. Os resultados apontam para a necessidade de uma educação mais ativa e que considere a ludicidade mesmo em etapas como o Ensino Médio, assim como demonstram a importância da socialização dentro da escola.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos Didáticos; PIBID; Leitura Visual; Educação ativa; Arte-Educação.

### 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho refere-se à aplicação de jogos didáticos em sala de aula como atividade proposta pela professora coordenadora do Subprojeto do PIBID em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), Professora Dr<sup>a</sup> Adriana Rodrigues Suarez, como uma maneira de explorar a criatividade e incentivar o lúdico na produção didática dos participantes do subprojeto.

O tema escolhido para inspirar os jogos didáticos foi o Modernismo nas Artes

<sup>1</sup> Graduando em Licenciatura em Artes Visuais, Bolsista PIBID subprojeto de Artes Visuais, UEPG, *Campus Uvaranas*, 21001787@uepg.br

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, Bolsista PIBID, UEPG, *Campus Uvaranas*, Merlyncecilia05@gmail.com

<sup>3</sup> Pós Doutora em Educação, Professora Coordenadora do PIBID subprojeto de Artes Visuais, UEPG, *Campus Uvaranas*, arsuarez@uepg.br

Visuais e as Vanguardas Europeias e Brasileiras. Com base nos materiais previamente fornecidos pelas disciplinas na Graduação de Artes Visuais, os “pibidianos” realizaram suas pesquisas e desenvolveram jogos que revisassem, apresentassem ou instigassem os alunos das escolas parceiras, participantes do PIBID.

Neste resumo expandido será apresentado o processo de desenvolvimento, aplicação, análise e conclusões resultantes dessa ação pedagógica realizadas pelas graduandas Helena Fornazari e Merlyn Faustin. As integrantes do PIBID atuam no Colégio Estadual Professora Linda Salamuni Bacila na cidade de Ponta Grossa, e a atividade didática foi desenvolvida para ser aplicada nas turmas de primeiro ano do Ensino Médio do período matutino.

Os movimentos de vanguardas escolhidos para o jogo foram: Surrealismo, Impressionismo e Expressionismo, contando também com a presença de artistas que transitaram entre os movimentos ou não pertenceram abertamente a nenhum, como Cézanne ou Van Gogh. Não apenas foram abordados artistas internacionais como artistas nacionais, dentre eles: Anita Malfatti, Tarsila do Amaral, Cândido Portinari e Maria Martins.

O jogo produzido consiste em dois conjuntos de cartas, uma com o título da obra, outra com a imagem da obra e uma ação no jogo. O objetivo para atender as regras do jogo, é unir cartas e coletar pontos a partir desta união, podendo uma das cartas exercer um ataque sobre outro jogador, reduzindo os pontos do mesmo ou do grupo. Quem obtivesse o maior número de cartas com o título de obras se tornaria o vencedor.

A problemática apresentada foi como poderíamos realizar uma revisão sobre o Modernismo nas Artes Visuais e as Vanguardas Europeias e Brasileiras, com a participação efetiva dos alunos? Logo, o objetivo se pautou na compreensão/revisão dos movimentos artísticos dos períodos citados, a partir de jogos didáticos.

Os Jogos didáticos, de acordo com as várias definições apresentadas por Campos, Bortoloto e Felício (2003) são ferramentas de auxílio de aprendizagem e assimilação de conteúdo que adicionam ao conhecimento adquirido com o material pedagógico. E citando Miranda (*apud* Campos, Bortoloto e Felício, 2002), ela nos aponta a capacidade de desenvolvimento cognitivo, afetivo social e motivacional de um jogo didático.

Durante a aplicação do jogo, os alunos participantes demonstraram maior foco

para encontrar as obras com base nos títulos e lembrar das mesmas para uma próxima jogada, assim como atitudes de colaboração em equipe. Entre os contratemplos encontrados podemos apontar a dificuldade de leitura dos alunos, resultando em perda do conteúdo didático do jogo e a redução de verba que limitou a quantidade de cartas que poderiam ser produzidas.

## 2 METODOLOGIA

Dado o desafio foi de articular um jogo didático para ser utilizado em sala de aula como atividade extracurricular. Este estudo classifica-se como uma pesquisa exploratória que tem como objetivo investigar o impacto e as diferenças encontradas na utilização de jogos didáticos na aprendizagem e nas articulações de conteúdos em sala de aula e se insere como uma das atividades do subprojeto do programa de iniciação à docência PIBID de Artes Visuais, na Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Sendo desenvolvido em uma abordagem qualitativa, método que não considera dados numéricos, mas sim observações e ações dentro de um convívio (Malhotra, 2006). No caso deste estudo, em uma sala de aula com alunos dos 1º anos do Ensino Médio, na faixa etária de 14 e 16 anos. A proposta didática e articulatória era sobre a História da Arte e as Vanguardas Europeias e Brasileiras, temas já estudados durante o subprojeto.

Durante o processo, foram categorizadas, características dos movimentos já estudados como Surrealismo, Impressionismo e Expressionismo, para criar um jogo coeso, atendendo ao objetivo. Infelizmente nem todos os elementos foram incluídos. No entanto, acreditamos que os alunos foram capazes de analisar as características distintivas de cada movimento artístico, relacionando-os às obras de arte específicas a seus respectivos movimentos artísticos e desenvolverem habilidades de leitura crítica e análise visual.

O “*jogo de rouba monte*” foi escolhido como uma referência para promover a compreensão desses movimentos, pois, sendo dividido em dois montes, um contendo a obra e a outra o nome do artista, exigindo assim, que os alunos identificassem os pintores de cada obra de arte apresentada, tendo em seu verso, um breve texto que colaborou com a leitura de imagem da obra, constituindo assim, vinte e três (23) obras de artes.

Para a segunda e última parte, realizamos uma breve revisão em conjunto com os alunos para explorarmos o que já foi proposto em sala. Em seguida, a sala foi dividida em grupos de seis (6) integrantes sentados com uma carteira no centro onde as cartas foram distribuídas. Neste momento, as professoras colaboraram com os alunos, mas com cuidado para não interferir, tendo uma observação direta em sala de aula da prática dos estudantes, registrando suas interações e divagações enquanto jogavam.

Por fim, realizamos entrevistas informais com os estudantes para compreender suas preocupações e percepções do jogo e como impactou em sua aprendizagem.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação do jogo nas turmas foi possível observar inicialmente uma falta de compreensão dos alunos sobre as regras do jogo. Quanto ao conteúdo do jogo, apresentaram fácil entendimento, uma vez que as vanguardas foram assuntos de anos anteriores e ainda as estagiárias/acadêmicas realizaram uma breve revisão de conteúdos referentes aos temas abordados. Desta forma, uma vez que os alunos começaram a jogar, identificar as cartas correspondentes, percebemos que se tornou fácil a ação entre eles e a dinâmica.

Um dos pontos que percebemos dificuldade foi a leitura em voz alta ou mentalmente das informações contidas nas cartas com as obras, o que era fundamental para a compreensão teórica e leitura da obra. Foi requisitado que os alunos lessem as cartas em voz alta para evitar equívocos, porém, alguns grupos de jogadores liam apenas a parte final da carta onde havia a ação da jogada, devido em muitos casos, à uma dificuldade na leitura e dicção. Com relação a isso, Jéssica Rates (2022) aponta:

[...] Os professores precisam se compreender como propulsores dos conhecimentos conversados e brincados. Ao utilizar um jogo na sala de aula, há de se proporcionar aos alunos momentos de motivação para com a aprendizagem, para com a leitura, utilizando princípios de liberdade e criatividade com equilíbrio entre didático e lúdico, sem perder de vista o conhecimento objetivado no ensino com as brincadeiras, replanejando se necessário. (RATES, 2022, p.36)

No caso mencionado pela autora, a pesquisa realizada por ela foi no Ensino Fundamental, mas gostaríamos de ressaltar a importância da continuidade do

incentivo da leitura através da ludicidade em outras etapas da educação utilizando de atividades correspondentes à idade de seu público-alvo.

Quanto à relação entre colegas, os grupos apresentaram variadas atitudes. Tivemos grupos em que os alunos colaboraram entre si para conseguir cartas, sem o objetivo de ganhar a partida, mas de combinar corretamente as cartas. Por outro lado, aconteceram situações em que alunos de um grupo ficaram exaltados por não conseguirem ganhar, não apenas por causa do conhecimento dos colegas sobre Artes Visuais em comparação com seus conhecimentos próprios, mas também, devido a quão traiçoeiras as cartas poderiam ser (fator avisado previamente pelas estagiárias). Levando esse momento em consideração, passamos a compreender que a competição “deve ser empregada com moderação e cuidadoso senso de adequação, para que se desenvolva as boas qualidades e encoraje a aprendizagem esclarecida – e deve ser reprimida antes que se torne prejudicial”. (Highet *apud* Berger, 2022)

Não podemos pensar que seria proveitoso aniquilar a competitividade dos alunos por ser um “instinto” enraizado e forte em estudantes (Berguer, 2022). Ao contrário de repudiar a competitividade, os docentes podem se beneficiar dela, pois como Gonçalves (2018) aponta:

Competir é uma atividade que, quando realizada em grupos e bem mediada, é uma abordagem que proporciona um cenário ideal para interdependência positiva de finalidades, interações face a face como o incentivo e a autorreflexão de grupo. Tudo isso porque os jogos de competição são instrumentos que diretamente relacionados com a interdependência positiva de celebração, quem compete quer ganhar. (GONÇALVES, 2018, p.23)

Apesar das dificuldades iniciais, a partir da segunda rodada – em alguns casos, iniciada pelos próprios alunos sem incentivo dos professores estagiários –, os estudantes apresentaram maior facilidade para jogar e identificar as obras e seus títulos, o que levou a uma curta segunda partida. Após as equipes compreenderem o jogo, os montes de cartas foram intercalados entres os grupos para que os alunos aprendessem sobre novas obras ou autores, porém como algumas cartas eram repetidas, o esforço de identificar e unir as cartas novas não aparentou ser tão grande quanto no primeiro jogo, onde todas as peças eram inéditas.

Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a

construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico, levando-os a ter uma vivência, mesmo que virtual, de solução de problemas que são muitas vezes muito próximas da realidade que o homem enfrenta ou enfrentou. (CAMPOS, BORTOLO E FELÍCIO, p.48, 2003)

Levando em consideração o maior interesse e facilidade em assimilação do conteúdo observado a partir do uso do jogo ou outras atividades didáticas em sala de aula, passamos a compreender a importância do lúdico no ambiente escolar, não apenas na Educação Fundamental, como no Ensino Médio. O sucesso dos jogos e atividades se dá, principalmente, devido às diferentes associações que os alunos podem fazer do conteúdo; à questão da recompensa imediata, que é a aquisição dos pontos no jogo; e à necessidade de estímulos mentais principalmente para os jovens.

O jogo foi aplicado após as avaliações finais do ano letivo de 2023, portanto, os alunos não foram capazes de provar seus conhecimentos ao redor das pinturas e leituras do conteúdo das cartas de maneira formal, porém, os jogos não precisam ser aplicados apenas quando há necessidade de revisão, sendo uma boa ferramenta para avaliação, instigação ou apresentação de um conteúdo.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No decorrer do desenvolvimento, considerando as análises realizadas, o projeto do jogo demonstrou ser fundamental para a articulação de novos mecanismos de ensino em sala de aula, proporcionando, uma abordagem lúdica e interativa para os alunos. Destacando que o lúdico não apenas torna o aprender mais divertido, mas também enfatiza o que foi ensinado.

A importância de envolver os alunos ativamente em sua própria educação revela-nos um rico meio de desenvolvimento, conforme comentado por Campos, Bortoloto e Felício (2003). Essa abordagem estimula os alunos a se sentirem parte integrante de seu meio social, contribuindo para o desenvolvimento intelectual do mesmo. Os jogos, como o de rouba-monte, oferecem um espaço significativo para que o estudante mostre e articule seus conhecimentos e contribuam para uma melhor absorção dos mesmos e trabalhem a leitura de imagem e a cooperação.

É fundamental ressaltar a importância da socialização em sala de aula e a promoção de uma cultura de respeito e colaboração, visando uma melhora na educação para todos. Durante a realização do jogo, observamos que os alunos se mostraram abertos à dinâmica de grupo e as trocas de conhecimento se tornaram mais dinâmicas e frequentes entre os mesmos.

A dificuldade encontrada no decorrer do projeto, especificamente relacionada à leitura em voz alta, serve como ponte para discussão sobre a importância da alfabetização e da comunicação de maneiras mais abrangentes no contexto educacional. Quanto ao sucesso da segunda rodada do jogo, destacamos a importância de uma educação consciente e contínua, que requer a constância nas adaptações de estratégias educacionais para se atender as necessidades individuais e coletivas de cada estudante.

Em geral, a aplicação de materiais didáticos lúdicos como o jogo de “*roubamento*” de obras de artes, não apenas demonstrou ser uma ferramenta valiosa para o ensino e a aprendizagem, mas também promoveu uma abordagem mais ativa e a construção de um ambiente escolar estimulante e mais inclusivo.

Essa experiência mostra a importância de explorarmos materiais dinâmicos em sala construindo novas abordagens pedagógicas, visando o desenvolvimento integral dos alunos. Isso reflete diretamente na formação de cidadãos mais críticos, criativos e engajados, preparados para enfrentar os desafios da sociedade.

## 5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio da coordenação de aperfeiçoamento de pessoal de nível superior (CAPES), por meio do subprojeto programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID) e pela coordenadora Professora Dr<sup>a</sup>. Adriana Rodrigues Suarez e a supervisora Prof<sup>a</sup>: Taíze Euleutério pelo apoio, orientação e valiosas reflexões ao longo de todo o processo. Além disso, expresso minha gratidão a UEPG, por fornecerem recursos e oportunidades que foram fundamentais para o desenvolvimento de projetos como este, sem vocês, este trabalho não teria alcançado seus objetivos.



## REFERÊNCIAS

BERGER, O. F. A competição pode ser usada em sala de aula? **Revista Brasileira de Educação Básica**. Disponível em:

<https://rbeducacaobasica.com.br/2022/12/12/a-competicao-pode-ser-utilizada-em-sala-de-aula/>.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Cadernos dos Núcleos de Ensino**. p.47-60, 2003.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada**. 4.ed. Porto Alegre: Bookman, 2006. P 10-11.

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, Brasília, v.8, n.14, p.21-34. 2002. Disponível em: <https://doi.org/10.26512/lc.v8i14.2989>.

GONÇALVES, C. N. **Jogos de Competição como Cenário de Aprendizagem Cooperativa no Ensino de Física**. 2018. 116 p. Dissertação (Mestrado Profissional) Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2018. Disponível em: <http://mnpef.ararangua.ufsc.br/files/2016/09/SBF-CAMILA-N.GONCALVES.pdf>

RATES, J. T. B. **Pensando as Brincadeiras no incentivo à leitura**. 2022, 42 p. Monografia (Graduação em Pedagogia) Instituto Federal do Espírito Santo, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/2313>