

ARTES VISUAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA EXPERIÊNCIA UTILIZANDO OS JOGOS COOPERATIVOS NAS PRÁTICAS ARTÍSTICAS DOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

Autor: Mariana da Costa Paixão
Orientador (a): Prof.^a Dr.^a Marcia Martins de Oliveira
Coorientador (a): Prof. Dr. Marco Santoro Salvador

Mestrado Profissional em Educação Básica no Colégio Pedro II

Introdução

A presente pesquisa dedica-se à temática dos jogos cooperativos como conteúdo de suporte para a disciplina de Artes Visuais, com o objetivo de construir significativo vínculo afetivo e socializador. Para tanto se propõe a seguinte questão: De que maneira os jogos cooperativos podem estimular o fazer artístico nos alunos do 2º ano do Ensino Médio? A fim de responder essa questão, são perseguidos os seguintes objetivos específicos: observar o processo de criação individual e coletivo dos estudantes do segundo ano do ensino médio a disciplina de Artes; proporcionar atividades que incentivam a reflexão sobre a cooperação e a produção artística; analisar a contribuição dos jogos cooperativos para os alunos durante as suas produções coletivas; elaborar um caderno pedagógico voltado para os professores do Ensino Médio contendo jogos cooperativos que incentivam as produções artísticas coletivas nas aulas de artes visuais.

Geralmente, o fazer artístico é visto como um momento desconfortável para alguns alunos, que a partir da contextualização e da leitura das imagens oferecidas ao longo das aulas de artes, precisam deparar-se com o momento da criação artística. Com o intuito de diminuir a quantidade de alunos desmotivados ao longo de suas produções artísticas, este estudo busca proporcionar aos educandos um fazer mais prazeroso e instigante nas aulas de artes visuais, possibilitando a existência de estudantes mais participantes, pensantes, atuantes e interativos.

Segundo SOLLER (2003), a disciplina de Educação Física possui o espaço ideal para o desenvolvimento dos jogos cooperativos, não desconsiderando a possibilidade de vê-los sendo utilizados em outras disciplinas. Sendo assim, o autor considera que todo o universo escolar pode trabalhar os aspectos cooperativos presentes nesses jogos.

Segundo BROTTTO (2001) o surgimento dos jogos cooperativos se deu através da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e a competitividade presente na sociedade moderna. Fábio Otuzi compreende os Jogos Cooperativos, como:

jogos com uma estrutura alternativa, em que os participantes “jogam uns com os outros, ao invés de uns contra os outros” (Deacove,1974, p.01). Joga-se para superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se por se gostar do jogo, pelo prazer de jogar. São jogos nos quais o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos. (BROTTTO, Fábio Otuzi. Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 2001.P.67)

BROTTTO (2001) afirma que um dos objetivos principais dos jogos com ações cooperativas é gerar a harmonia nas diferenças, pois se os limites do outro forem respeitados, superamos a barreira do individualismo e nos conscientizamos de que é possível vivermos bem apesar das nossas divergências.

Ao considerarmos que esses jogos estimulam a inclusão, o companheirismo e o crescimento humano de forma integral sem excluir o aluno, acreditamos que o sentimento de desconforto diante do fazer artístico, pode ser amenizado quando é sugerido uma produção coletiva. Pois, quando o adolescente é motivado através dos jogos, ele se sente sujeito do processo.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa fenomenológica com abordagem qualitativa. A pesquisa fenomenológica segundo Gil (2010), considera o sujeito/ator com um reconhecimento importante no processo de construção do conhecimento. Essa pesquisa não considera a realidade como única, mas sim, com a existência de suas possíveis comunicações e interpretações. Esse tipo de pesquisa foi considerado o mais conveniente, pois preocupa-se com a descrição direta da experiência.

O caráter qualitativo foi escolhido pelo fato da investigação ser de cunho exploratório. Devido a pesquisa qualitativa ser infundável, ela leva em consideração a subjetividade e as especificidades dos pesquisados. O limite previsto na escolha desse tipo de pesquisa é de ordem emocional, pessoal e interpessoal uma vez que a análise é realizada por meio de interpretações e não através de medidas que possam ser controladas.

Ao escolhermos o público que irá participar dessa pesquisa, consideramos a rede escolar e o segmento de atuação da pesquisadora, sendo assim o acesso ao campo de pesquisa será livre a partir da concordância dos responsáveis com o documento de livre consentimento.

Selecionamos os seguintes instrumentos para coleta de dados:

- Registros da turma de especialização do Programa de Residência Docente (PRD), do Colégio Pedro II, mediante o contato com os jogos cooperativos desenvolvidos ao longo da pesquisa, com a finalidade de levantar dados sobre o conhecimento dos mesmos sobre a atividade;
- Registros da aplicação dos jogos cooperativos com os alunos da turma de segundo ano do Ensino Médio;
- Registros em diário de campo das atividades realizadas.

Resultados e Reflexões

Após propor algumas atividades artísticas aos alunos do ensino médio, percebemos as dificuldades que eles apresentam no momento em que precisam elaborar as suas criações artísticas. Embora as aulas de artes sejam compostas pelos contextos históricos, pelas leituras de imagens e pelas características dos movimentos artísticos, o desconforto perante as produções continua sendo frequente nas aulas de artes visuais.

Ao propor atividades artísticas a partir das aulas teóricas sobre a vida e a obra da artista plástica brasileira Lygia Clark, iremos constatar as dificuldades existentes ao longo das produções individuais e coletivas dentro do espaço escolar. As atividades realizadas em grupo possibilitam uma maior interação entre os estudantes, levando os alunos a pensarem e a desenvolverem atividades em conjunto, proporcionando momentos interativos e cooperativo. Acreditamos que os jogos com ações cooperativas podem proporcionar um fazer artístico coletivo mais dinâmico e confortável.

Aula 01- Roda de conversa sobre a importância das ações cooperativas na sociedade.

No primeiro momento, iremos propor uma dinâmica envolvendo os alunos do segundo ano do Ensino Médio. Os estudantes irão relatar em papéis anônimos, os momentos mais solitários que tiveram e que contaram com o apoio de alguma pessoa. Nessa atividade, a pesquisadora irá ficar atenta aos relatos para que se evite a exposição de quaisquer alunos.

Aula 02- Apresentação de slides contendo imagens das obras da artista plástica brasileira Lygia Clark.

Após a apresentação teórica da vida e do contexto histórico que envolve as obras da artista, os estudantes serão estimulados a observar e a debater sobre as características presentes nas obras apresentadas.

Escolhemos os trabalhos da artista Lygia Clark devido a presença de propostas sensoriais e interativas em suas obras. Ao apresentar essas obras em uma sala de aula, acreditamos que os alunos possam entender e experimentar as interações corporais existentes nas obras da artista.

Aula 03- Produção individual da obra “Caminhando” da artista Lygia Clark.

Neste terceiro momento, os alunos irão experimentar e perceber os resultados que terão a partir do contato com a obra “Caminhando”. O trabalho será realizado individualmente. Esta aula irá nos proporcionar um olhar mais atencioso sobre os estudantes ao longo de suas produções artísticas individuais.

A obra “Caminhando” nos possibilita a interação entre a obra de arte e o público. A existência do trabalho de Lygia Clark depende totalmente da ação de cada pessoa. Ao colocar o estudante como participante ativo na obra, possibilitamos a compreensão de que a obra não existe sozinha e que a artista está a serviço desse público.

Essa relação entre a obra de arte e o público se estende as salas de aula. Acredito que a participação ativa dos alunos pode proporcionar um ambiente mais dinâmico e interativo, obtendo aulas atrativas e permeadas de diálogo.

Os alunos receberão uma tira de papel de ofício e irão torcer uma meia volta antes de juntar as pontas com cola ou fita adesiva. Após colar as pontas para formar um círculo, os estudantes irão utilizar uma tesoura para começar a cortar a fita em uma única linha, que irá percorrer calmamente toda a tira de papel.

Lygia Clark desejava relacionar a obra “Caminhando” com a nossa vida, que se resume a um caminho cheio de curvas, representando as marcas das nossas atitudes e as consequências das nossas ações que ficam registradas para sempre. Ao transformarmos o papel, fornecemos a ele uma forma que jamais será igual ao formato inicial.

Aula 04- Produção coletiva de um painel tridimensional a partir de um Jogo Cooperativo.

Após conhecer as características presentes nas obras da Lygia Clark, os estudantes irão participar de um jogo cooperativo elaborado ao longo desta pesquisa. Os alunos terão os seus corpos conectados por linhas de elástico e passarão unidos por um corredor construído com linhas de barbante. Eles serão desafiados a passar juntos por esse caminho e a colher materiais diversos, que farão parte de uma composição coletiva com base nas características das obras da artista plástica brasileira.

Aula 05- Exposição e debate das atividades elaboradas nas aulas anteriores.

Após experimentarem as duas atividades propostas, os alunos irão expor os resultados de suas produções individuais e coletivas. Também será criado um momento onde iremos refletir sobre as experiências vivenciadas mediante o jogo cooperativo da aula 04.

Conclusões

Espera-se que este estudo contribua para as produções artísticas dos estudantes do Ensino Médio, possibilitando um ambiente mais confortável nas aulas de Artes Visuais. Através da presença dos jogos na sala de aula, com base em ações cooperativas, os estudantes podem desfrutar de um ambiente mais aconchegante, sendo assim, adquirindo uma maior tranquilidade ao se depararem com as propostas de atividades apresentadas nas aulas de artes.

Referências Bibliográficas

BARBOSA, Ana Mae & CUNHA, Fernanda Pereira. **A abordagem triangular no ensino das artes visuais e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte-Educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

_____. **A imagem no ensino de arte**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2004.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos, SP: projeto cooperação, 2001.

GODIN, Juliana Martins. **O fazer artístico no espaço escolar: a construção de saberes para o ensino de artes visuais no ensino médio** / Juliana Martins Godin. - Porto Velho, Rondônia, 2015. 204f.:il.

LE BOULCH, Jean, Mattos, 1924-2001. **O corpo na escola no século XXI: práticas corporais**/Jean Le Boulch; [tradução Cristiane Hirata] – São Paulo: Phorte,2008.

POUGY, Eliana Gomes Pereira. **Poetizando linguagens, códigos e tecnologias: a arte no ensino médio** / Eliana Gomes Pereira Pougy. - São Paulo: Edições SM, 2012.- (Somos Mestres)

SANTORO, Marco. **Corpo e controle no cotidiano escolar: desafios na construção do conhecimento**. Disponível em: <http://seminario1ead.blogspot.com.br/2011/07/artigo-corpo-e-controle-no-cotidiano.html>. Acesso em 19 jun.2018.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.