

**BAMBO-ARTE: DESENVOLVIMENTO DE JOGO PEDAGÓGICO
COMO RECURSO INTERDISCIPLINAR COM FOCO EM ARTES**

**BAMBO-ARTE: DEVELOPING A PEDAGOGICAL GAME AS AN
INTERDISCIPLINARY RESOURCE WITH A FOCUS ON ARTS**

Nathalia Cristina Sales (Universidade Ibirapuera)

Andreise Regina Miranda Silva (Universidade Ibirapuera)

Leia Larissa Rodrigues (Universidade Ibirapuera)

Camila Soares (Universidade Ibirapuera)

camila.soares@ibirapuera.edu.br

GT 1 – Educação e os Desafios Contemporâneos

Resumo

O ensino de artes é essencial para o conhecimento, sendo defendido nos Parâmetros Curriculares Nacionais, na Lei de Diretrizes e Bases e pela nova Base Nacional Comum Curricular. Neste sentido, tomando como ponto de partida a ideia de Vygotsky sobre a importância do "outro" e da interação social no processo de desenvolvimento do indivíduo, este artigo tem como objetivo propor desenvolvimento de um jogo pedagógico, auxiliar ao professor, com foco em artes para trabalhar função cognitiva, interação com o ambiente e social, linguagem artística e função motora de seus participantes. Apresentado em evento social oferecido na Universidade Ibirapuera, no segundo semestre de 2019, foi possível perceber na prática e a partir do relato de seus jogadores o desenvolvimento de habilidades pro meio do lúdico e a descoberta de prazeres, obstáculos e novas experiências, bem como percepção das diferentes linguagens artísticas.

Palavras-chave: Artes; Jogo Pedagógico; Ludicidade

Introdução

A arte é um meio de representação da realidade, uma construção social, que permite ao indivíduo assumir modelos de identidade e comportamento. Tais representações do mundo inspiram à compreensão do presente e criação de alternativas para o futuro. Nos PCNs, os *Parâmetros Curriculares Nacionais*, de 1997, a arte é definida a partir de expressões como "conquista da significação", "experiência de apropriação", "desenvolvimento da percepção estética", "consciência

**SEMINÁRIO ONLINE DO CURSO DE PEDAGOGIA
“O PAPEL DO PROFESSOR NO CENÁRIO ATUAL”**

FACULDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO – 22 A 26 DE JUNHO DE 2020

do lugar no mundo", evidenciando o papel ativo do indivíduo no processo de construção de sua identidade.

As experiências de desenhar, cantar, dançar ou dramatizar não devem ser encaradas como atividades para distração e entretenimento. Por meio da arte o aluno percorre caminhos que propiciam conhecimentos específicos sobre sua relação com o mundo. Além disso, desenvolve potencialidades como percepção, observação, imaginação e sensibilidade que contribuem para apreensão significativa dos conteúdos das outras disciplinas do currículo (BRASIL, 1997, p. 32).

Ao tratar do ensino de Arte, a BNCC, Base Nacional Comum Curricular, apresenta cinco unidades temáticas em que estão citadas as quatro linguagens artísticas: teatro, dança, artes visuais e música, ampliando também para as Artes Integradas. Os encaminhamentos sugeridos no documento propõem que as linguagens artísticas sejam trabalhadas em suas particularidades ou na relação umas com as outras, estabelecendo caminhos interdisciplinares entre as várias expressões artísticas.

Conforme o Artigo 26 da Lei 9.394/96, o ensino de Artes se tornou obrigatório na educação básica, conforme dispõe o parágrafo 2º: “O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos.”

Neste sentido, as práticas pedagógicas estão diretamente ligadas como ferramenta para a construção do ensino-aprendizagem e precisam estar em uma relação dialética entre prática-teoria. É atribuição do educador, a busca de condições necessárias à sua realização, com finalidade de transformação real, objetiva, de modo natural ou social (VEIGA, 1989). E por meio da prática pedagógica, a escola pode oferecer experiências significativas aos educandos nas esferas social, motora e cognitiva. Um dos caminhos para essas experiências pode ser o trabalho com a arte.

Fundamentando-se nas ideias de Vygotsky a respeito da relação entre desenvolvimento humano e arte, é possível dizer que o desenvolvimento humano acontece pela interação com o meio. Ao nascer, a sobrevivência da criança depende das pessoas que a cercam. A interpretação dos movimentos e expressões emotivas da criança permite ao adulto satisfazer suas necessidades físicas e afetivas. Enquanto cresce, em contato com meio, a criança recebe estímulos que

**SEMINÁRIO ONLINE DO CURSO DE PEDAGOGIA
“O PAPEL DO PROFESSOR NO CENÁRIO ATUAL”**

FACULDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO – 22 A 26 DE JUNHO DE 2020

impulsionam seu desenvolvimento físico, emocional e cognitivo. Para Vygotsky (1991), é por meio da interação social que a criança se desenvolve.

Dentre os contextos que têm papel central na aprendizagem e desenvolvimento humano por meio dessa interação está o escolar. O professor organiza o ambiente de modo a provocar a união de conhecimentos que as crianças possuem ao interesse a aprender. Neste sentido, a arte pode ajudar na educação da criança, visando estimular a sensibilidade do aluno, incentivando-o a pensar, sentir e agir de maneira diferente, por meio do uso das diversas linguagens artísticas, buscando favorecer o desenvolvimento do potencial criador do indivíduo. De acordo com Ferraz e Fusari (1993, p. 17), “a arte se constitui de modos específicos de manifestação da atividade criativa dos seres humanos ao interagirem com o mundo em que vivem.”

Desenvolvimento

Com base nas teorias e pesquisas o presente artigo tem como objetivo apresentar o jogo pedagógico Bambo-Arte. O nome vem da utilização do bambolê base para a formação de um jogo de tabuleiro de tamanho natural, coberto por TNT (sigla do material "tecido não tecido"), conforme apresentado na Figura 1.

Figura 1: Tabuleiro Bambo-Arte



Fonte: autoras

**SEMINÁRIO ONLINE DO CURSO DE PEDAGOGIA
“O PAPEL DO PROFESSOR NO CENÁRIO ATUAL”**

FACULDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO – 22 A 26 DE JUNHO DE 2020

O público-alvo do jogo são crianças a partir de sete anos por estarem alfabetizadas. Ao jogar os dados gigantes e percorrerem o tabuleiro, as crianças realizam atividades para seguirem até o final, conforme Quadro 1:

Quadro 1: Atividades do jogo Bambo-Arte

- A casa do símbolo das máscaras do teatro: o integrante deverá imitar o personagem proposto na caixa;
- A casa do coração: o participante deverá cortar um coração e abraçar um amiguinho. Papel e tesoura na caixa.
- A casa do “certo ou errado?”: o integrante deverá responder uma questão da caixa que se encontrará do lado da casa;
- A casa dos emoticons: o integrante montará as expressões do rosto do personagem no papel, que se encontra ao lado da casa;
- A casa das cifras musicais: o participante pegará um papel na caixa que se encontra do lado da casa, e cantará uma música remetente ao personagem;
- A casa do ponto de interrogação: a orientadora deverá mostrar uma imagem não verbal para ele e perguntar o que entendeu;
- A casa do lápis: o participante deverá desenhar 3 formas geométricas;
- A casa dos símbolos: o participante deverá fazer uma livre expressão (dançar, cantar e outros).

Fonte: autoras (2020)

O jogo foi apresentado na Universidade Ibirapuera, no evento Ensino Responsável, organizado pela Associação Brasileira de Mantenedoras de Ensino Superior (ABMES), que tem por finalidade promover uma grande mostra de ações resultantes de projetos de ensino pesquisa e extensão que as instituições desenvolvem durante todo o ano, além de oferecer serviços para os participantes. O evento tem como objetivo geral organizar, anualmente, nas instituições e/ou em espaços escolhidos por elas, uma mostra de suas ações, isto é, expor os seus feitos nos projetos sociais nas áreas de educação, saúde, cultura, meio ambiente, dentre outros, desenvolvidos ao longo de todo o ano.

O evento, promovido pela ABMES, ano após ano quebra novos recordes. O ponto alto do projeto já reuniu, em uma semana de atendimentos, mais de 1,3 milhão de pessoas em todo país, entre professores, alunos, técnicos e voluntários, durante a Campanha. Na Universidade Ibirapuera, o evento foi organizado no dia 23 de novembro de 2019, com intensa participação do curso de Pedagogia.

Ao analisar os resultados obtidos do projeto Bambo-Arte, da Figura 1, foram atendidas 28 pessoas, no horário das 9h às 12h. Dezenove foram do sexo feminino

**SEMINÁRIO ONLINE DO CURSO DE PEDAGOGIA
“O PAPEL DO PROFESSOR NO CENÁRIO ATUAL”**

FACULDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO – 22 A 26 DE JUNHO DE 2020

e nove do sexo masculino, com escolaridade do Ensino Infantil à pós-graduação (stricto sensu). O público-alvo do jogo foram crianças a partir de sete anos em diante, porém, pessoas de diversas idades participaram. Entre as crianças: de oito anos (cinco participantes), crianças com dez anos (quatro participantes), crianças de seis anos (quatro participante), crianças com nove anos (três participantes).

Considerações finais

Neste artigo, o objetivo foi utilizar a disciplina Arte como base para o Bambo-Arte, devido a articulação que ela faz com as competências para aprender e o espaço cultural que abrange. Principalmente por desenvolver a função cognitiva, interação com o ambiente e social, linguagem artística e função motora. A partir das coletas de dados, foi possível perceber que a arte tem sua importância não apenas para crianças, mas também para interação entre adultos e crianças e entre pais e filhos. Portanto, o jogo pedagógico com foco em artes pode ser um método alternativo para uma aula expositiva e desenvolvimento da função cognitiva, interação com o ambiente e social, linguagem artística e função motora, por meio do brincar.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental. Brasília, MEC/SEF. 1997.

_____. Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF: 20 de dezembro de 1996.

_____. Ministério da Educação. Base nacional comum curricular. Brasília, DF: MEC, 2015. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf. Acesso em: 28 setembro. 2019.

FUSARI, Maria F. R; FERRAZ, Maria H.C.T. Metodologia do ensino da arte. São Paulo: Cortez, 1993. (coleção magistério 2º grau. Série formação geral).

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. A prática pedagógica do professor de didática. Papirus Editora, 1989.

VYGOTSKY, Lev. Semyonovich. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.