

Mestrado Profissional em Artes

CAMINHOS DO DESENHO ; ARTE E JOGO NA CONSTRUÇÃO DE IMAGENS

Revista Digital -Relato de experiência N°01
Escola Municipal Professora Dalva de Oliveira

LUIZ ELSON DANTAS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE ARTES –
PROFARTES
LUIZ ELSON DANTAS
PROPOSTA PEDAGÓGICA

CAMINHOS DO DESENHO: ARTE E JOGO NA CONSTRUÇÃO DE IMAGENS

BANCA EXAMINADORA

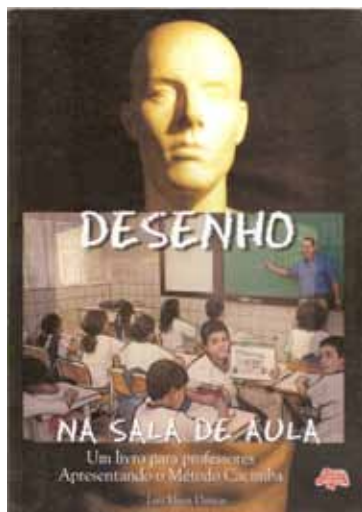
Prof.^a Dr.^a Arlete dos Santos Petry
Prof. Dr. Rodrigo Montandon Born
Prof.^a .Dr.^a Gilvania Mauricio Dias de Pontes
Prof. Dr. Vicente Vitoriano Marques Carvalho
(suplente)



LUIZ ELSON DANTAS ,Nasceu em Angicos RN, em 1963, é graduado em Educação Artística, com habilitação em Artes Plásticas ,pela UFRN, e especialização em Teoria da Arte pela UFPE, É Desenhista de histórias em Quadrinhos, produtor cultural, editor e Professor .É mestrando e bolsista da Capes. Professor concursado ,há mais de 30 anos da rede publica Estadual e municipal na Cidades de Natal/RN, além da sala de aula , atualmente coordena a Gibiteca Potiguar que funciona em uma Biblioteca pública.

foto-Paulo Oliveira

Nossa Proposta esta ancorada em 04 eixos;
Herança Cultural do aluno -
Estética da Formatividade de Pareyson-
Jogos e a Estética do Divertimento -
Desenvolvimento do Grafismo pessoal -



Na construção dos desenhos dos jogos utilizou-se uma metodologia de produção de uma sequência de desenhos chamada Método Cacimba, metodologia que desenvolvi e apresentei no livro Desenho na sala de aula, em 2007.

É um método baseado no desenvolvimento da memória visual, da observação da realidade, da pesquisa iconográfica, que possibilite ao aluno o uso da sua imaginação criadora, sua capacidade de abstrair e criar conceitos a partir das imagens, e assim gerando novas formas. e ampliando o repertorio dos alunos.

voce pode baixar o livro em; [www.academia.edu/20229324/desenho na sala de aula](http://www.academia.edu/20229324/desenho-na-sala-de-aula).

contatos-luiz-elson@hotmail.com

A Escola Municipal Professora Dalva de Oliveira



A Escola Municipal Professora Dalva de Oliveira esta localizada na rua Boa Sorte no Bairro de Nossa Senhora da Apresentação na Zona Norte de Natal,RN, na periferia da cidade,

A proposta foi aplicada para alunos do Ensino de Jovens e Adultos, a EJA, com idades entre 16 a 60 anos , em torno de 08 turmas que tinham em media 25 alunos cada.

Um público bem diversificado de estudantes, sendo alguns donas de casa, trabalhadores, pequenos empresários.jovens fora de faixa da idade escolar, muitos afastados da sala de aula há varios anos,.

Na maioria,moradores do próprio bairro, um bairro residencial embora na rua onde se localiza a escola, existe um comercio bem organizado e vizinho a escola se realiza semanalmente uma feira livre



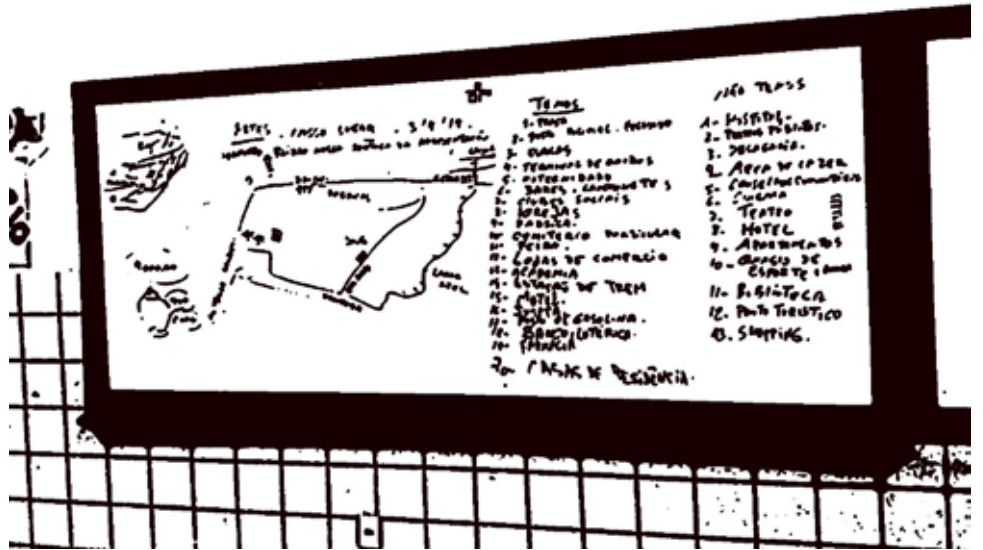
Nosso problema de pesquisa, então é como as dinâmicas presentes nos jogos podem serem também utilizadas como um conjunto de estratégias pedagógicas para estimular , motivar aos alunos a desenvolver o gosto e a ampliação do interesse pelo estudo do desenho na sala de aula, servindo da construção de um jogo de tabuleiro para o desenvolvimento de seu grafismo pessoal ?

Jogando o jogo

Iniciamos explorando o conceito de jogo, seus diferentes tipos e a criação de regras.

O jogo de cartas é o jogo mais conhecido pelos alunos, poucos já tinham jogado um jogo de tabuleiro de percurso, só dama, gamão e xadrez. apesar dos jogos serem um elemento da cultura popular.

Os alunos decidiram por um jogo que tivesse como cenário um mapa do bairro em forma de uma cartografia ilustrada.



JOGOS DE TABULEIROS

Nosso jogo de tabuleiro, será do tipo jogo de percurso, que é o que se usa um tabuleiro onde se desenvolve jogo, normalmente se tem uma trilha, ou rota, cheia de obstáculos e avanços onde cada jogador realiza seu movimento de acordo com a sorte lançada pelos números que os dados revela a cada jogada.

Os jogos se caracterizam por suas regras, resultados variáveis, o esforço e emoção do jogador presente no jogo, e a sua escolha de participar do jogo.



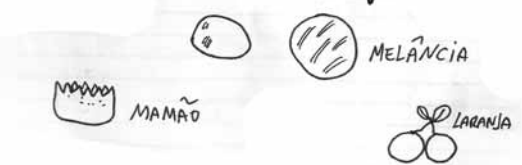
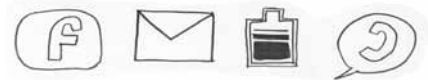
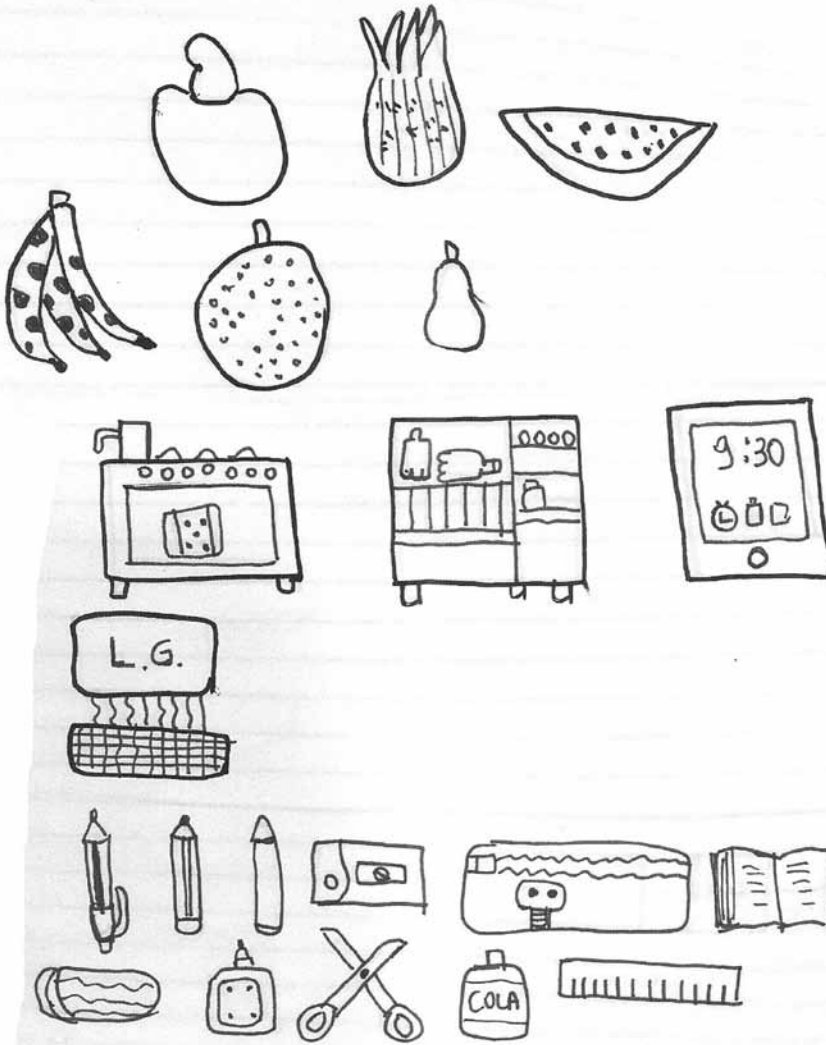
Apesar de ser sugerido um jogo de tabuleiro com o mesmo percurso para todos, da escola para casa, ou da casa para a escola, foram realizados trabalhos diferentes pois, a medida que coletivamente se discutia, surgia em cada percurso sugestões que eram elementos para diferentes construções visuais.

Cada grupo organizava o seu percurso a partir dos debates, então, cada grupo definiu seu próprio roteiro, pois foram surgindo diferentes percursos visuais do mesmo bairro, com diferentes histórias e significação para cada espaço, onde se buscava que prevalecessem os afetos atribuídos a cada local.

PRIMEIROS DESENHOS

Iniciamos Iniciamos fazendo uma sequencia bem simples de desenhos ,como frutas e objetos, icones dos celulares , carros , desenhos bem simples que todos a seu modo conseguem desenhar .

falamos sobre ao desenho como linguagem, como uma forma de comunicar ideias .



Os alunos da EJA, na maioria adultos, apresentam em sua maioria ou em um primeiro momento de avaliação do desenho um conhecimento de nível base, como os que são comuns as crianças de 12 anos , ou seja na maioria seus desenhos são relativamente parecidos com os que fazem as pessoas de idade de até 12 anos .

Nossos alunos não demonstram as características de realizar um desenho de observação com detalhes e esteticamente harmonioso, com demonstração de refinamento técnico , características que se apresentam quando se tem um tempo dedicado ao estudo do desenho, que exigem prática, mais apenas desenhos com suas características básicas .

ESQUEMAS BASEADOS NA TEORIA DE ELEANOR ROSCH DE CATEGORIZAÇÃO MENTAL

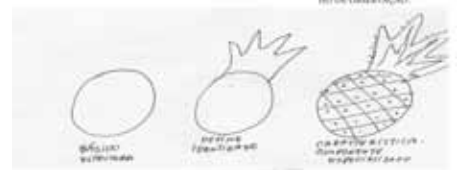
ADOPTADO POR BERNARD DARRAS E COUTINHO

NÍVEL BASE NÍVEL SUBORDINADO NÍVEL SMILES

NÍVEL DE ELEMENTOS CONVENÇIONAIS NÍVEL DOMINANTE

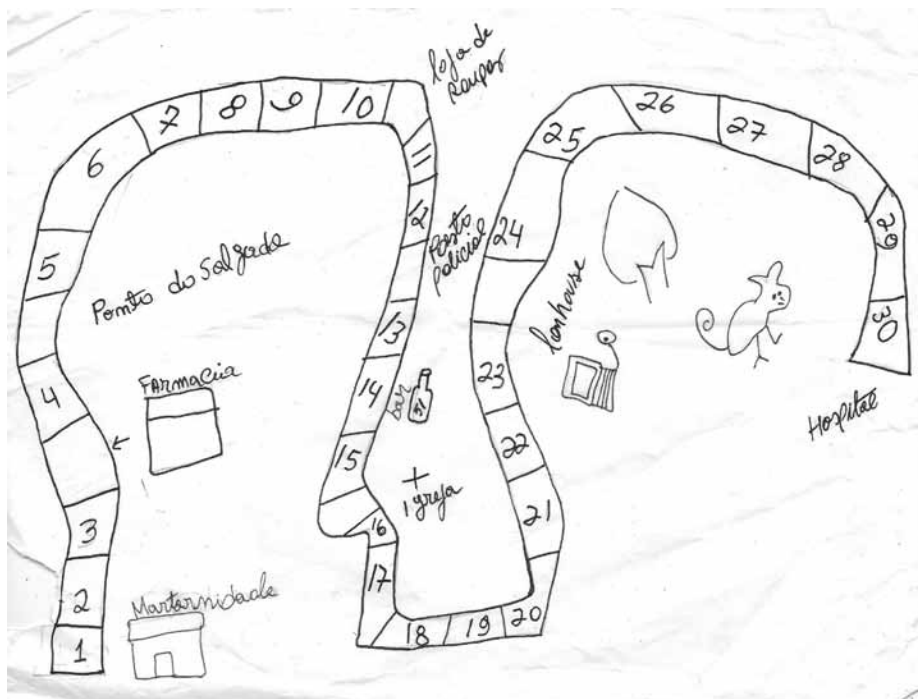
DESENHO MAIS PRÓXIMO AO DESENHO REAL

DESENHO COM SIGNIFICADO DE UMA FORTE RELAÇÃO COM O PROCESSO DE VISUALIZAÇÃO POR MEIO DE OBSERVAÇÃO

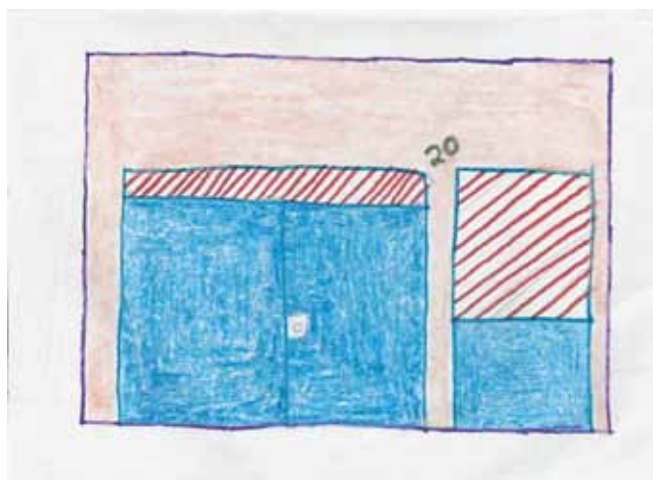


Em nosso trabalho com o uso do desenho, buscamos construir imagens onde as histórias pessoais dialogassem com os desenhos dos alunos e a paisagem do bairro.

O planejamento foi um momento de debates onde cada aluno emitiu opiniões e propôs os locais e situações, para serem feitos os desenhos preliminares



Depois dos desenhos preliminares resultado de discussões coletivas sobre as imagens de locais, pessoas e símbolos presentes e foram discutidos as regras de cada jogo, e quais serão os comandos a serem seguidos, como avançar e recuar nas casas durante o percurso a ser jogado, os obstáculos e as recompensas.



Mapas que podem ser pensados como objetos estéticos, sujeitos a diferentes interpretações, pois foi elaborado seis diferentes mapas na sala de aula. Cada grupo, de 04 a 05 alunos, decidia os locais que colocariam no mapa, as regras de cada jogo, então, apesar de ser sugerido um jogo de tabuleiro em que se fazia um percurso visual pelo bairro, cada grupo definiu seu próprio roteiro, pois cada espaço tem uma história, uma importância, uma maneira afetiva diferente para cada pessoa, e o espaço de um bairro, assim também, se apresenta, e cada pessoa e ela acaba por reconfigurar o espaço, de acordo com sua visão desse espaço



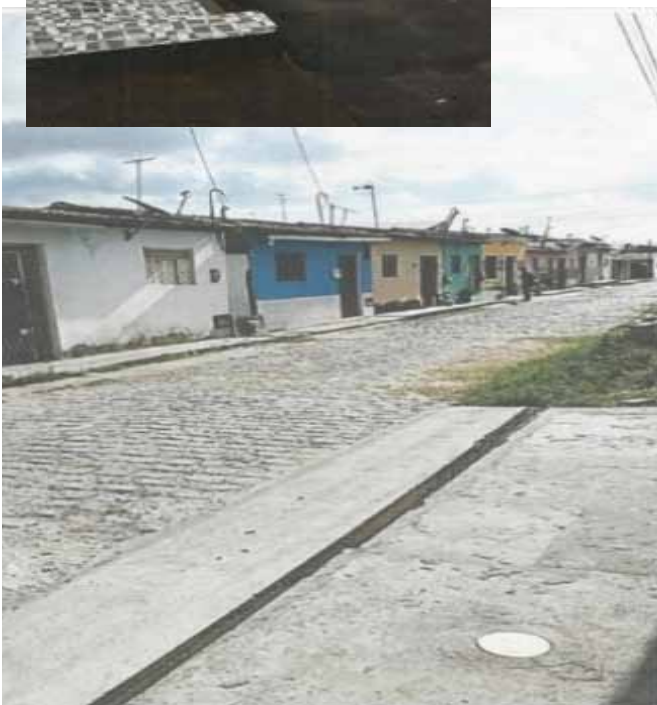
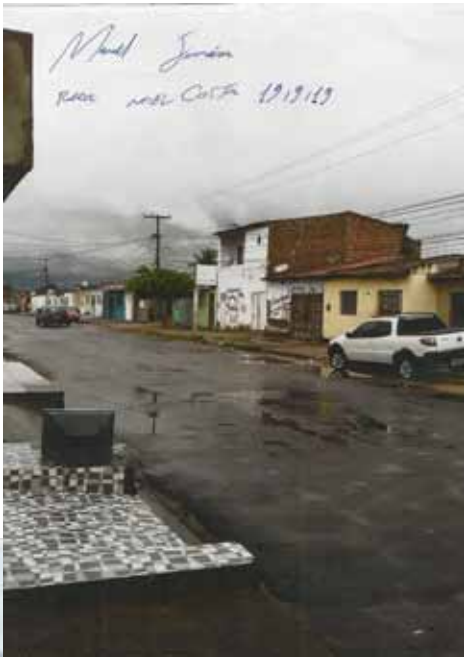


Solicitamos que observassem o caminho de casa à escola, de modo que as percepções de espaço e visualidades fossem se tornando elementos visuais que estarão presentes na concepção e na composição dos mapas.



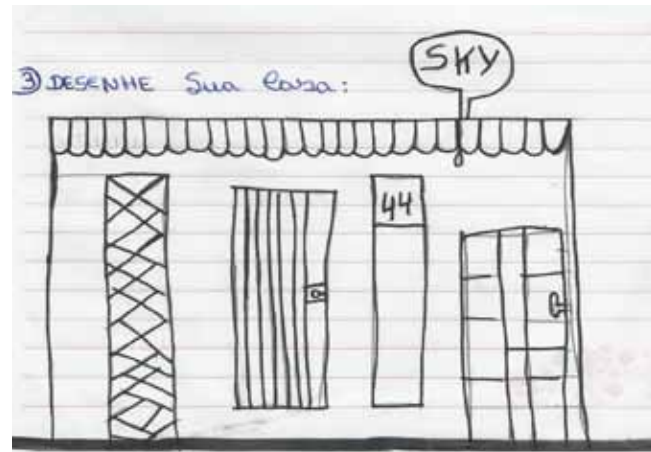
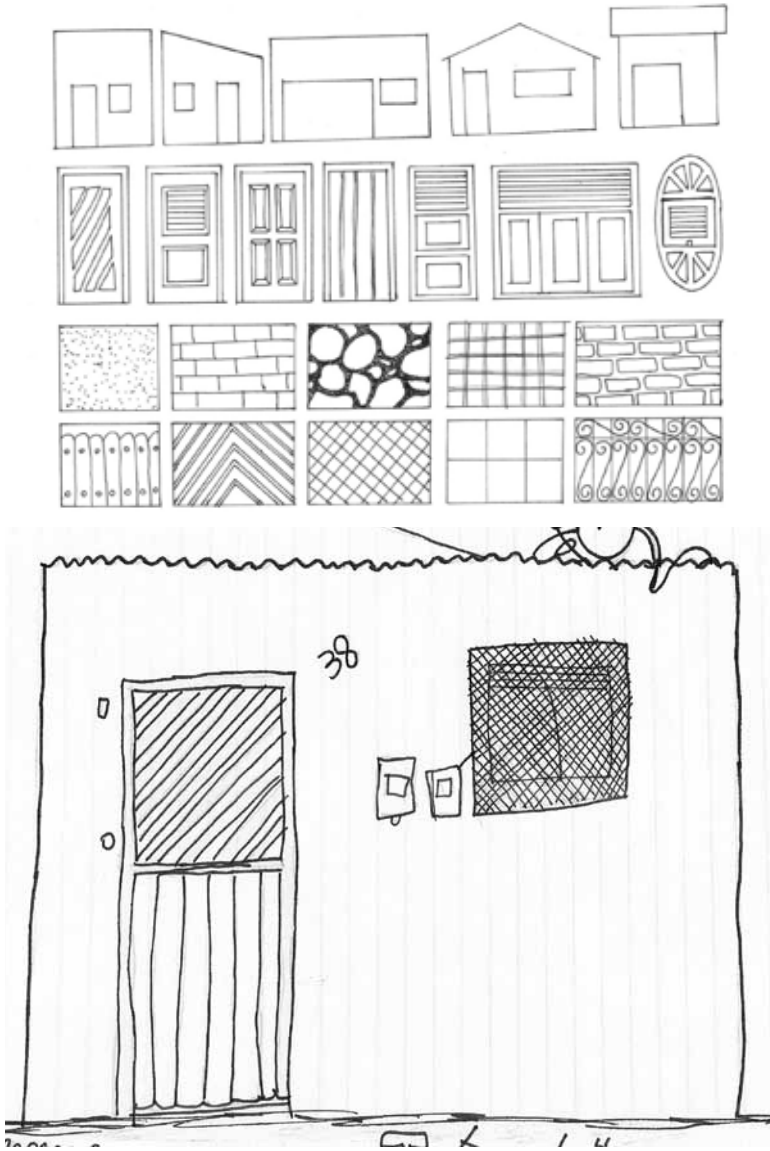
Também nos servimos do uso de fotografias das casas dos alunos ou da sua rua, como referência aos desenhos ou a participação na contextualização e percepção da comunidade em que vivem. O uso de fotografia foi um recurso usado para auxiliar na produção dos desenhos a serem realizados.

Com o uso dos celulares, eles registraram um pouco de seu cotidiano no bairro e essas imagens serviram de base para os debates e discussões dos lugares que estariam presentes nos mapas, pois havia muitos lugares comuns a mais de uma pessoa e cada um poderia ter uma relação emocional e uma história diferente com o mesmo lugar.



DESENHOS DE CASAS

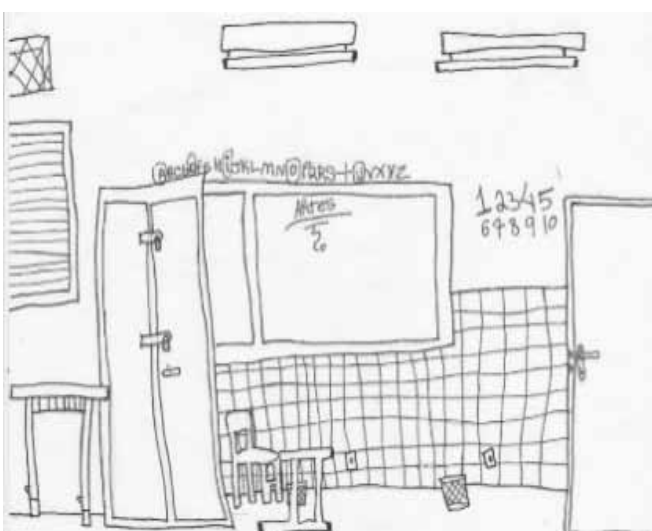
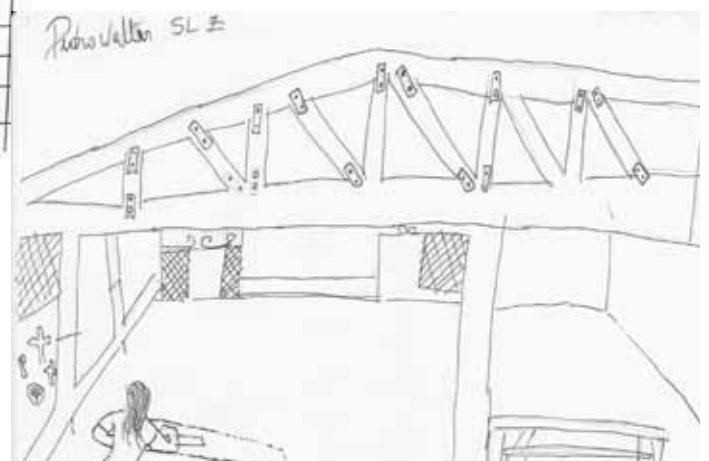
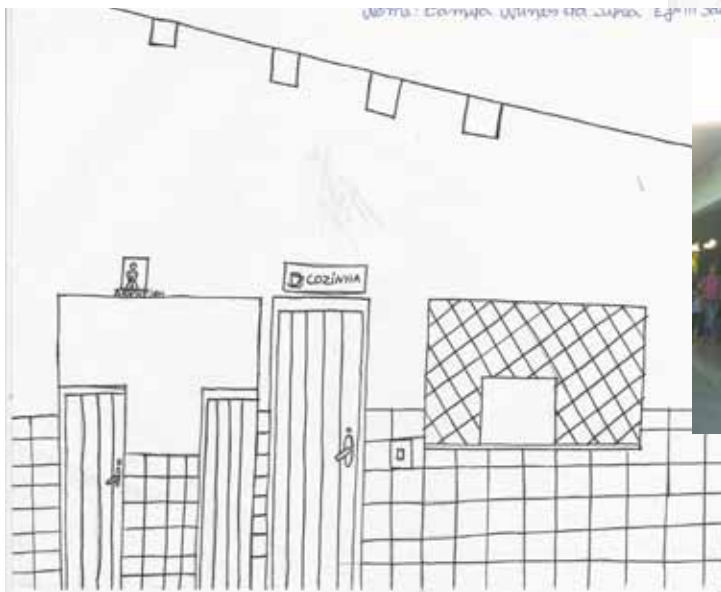
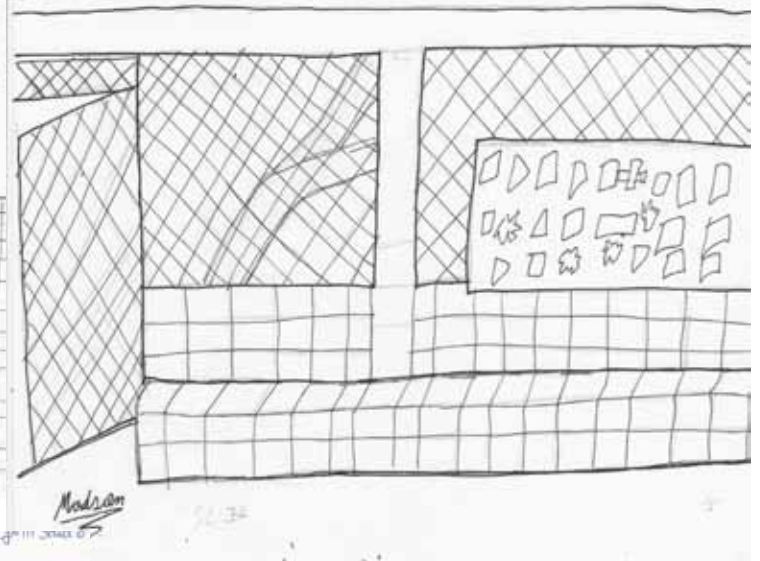
Primeiro mostramos o desenho de diferentes fachadas, depois solicitamos que desenhe suas casas, na sala de aula o desenho de memória, depois se desenha outra vez, agora de observação, onde se registra melhor os detalhes e as texturas das diferentes superfícies.



Inicialmente, os participantes não entendiam o porquê dessa atividade em sala de aula, mas, aos poucos, foram adquirindo confiança ao perceberem que com o conhecimento dos elementos que compõem a linguagem visual, poderiam criar novas imagens carregadas de significados. Ao perder o medo de errar ou mudar sua forma de julgamento de seus próprios trabalhos, em um processo de aceitação de seu desenho, foram superando bloqueios, como o préconceito de valorizar a suas próprias produções.



A ESCOLA COMO CENÁRIO



A Escola também foi usada como objeto de estudo do desenho, ao buscar representar com linhas e formas o espaço que diariamente eles frequentam, deste modo ampliar a visão sobre esses mesmos espaços.

Desenho do interior da Escola Municipal Professora Dalva de Oliveira, uma sala de aula, o estacionamento, o patio interno, e o refeitório.



O desenho de retrato e da figura humana torna visível esses diferentes corpos que compõem esses territórios comuns. Para isso, cada aluno desenhou a si mesmo ou a amigos da sala, cada qual partindo de suas possibilidades e conhecimentos artísticos prévios para, com a orientação do professor no que diz respeito ao uso de materiais, observação e determinadas técnicas, avançar no desenvolvimento dos seus desenhos.

Respeitando porém seus limites, não interferindo muito para não padronizar a forma de cada um de se expressar, mais possibilitar um desenvolvimento pessoal, mediando o conhecimento da técnica e respeitando a forma do desenho de cada aluno observando as mudanças sutis que se desenvolvem em tempos diferentes para cada aluno .

As dinâmicas dos jogos presentes de forma subjetivas e práticas se manifestam nos exercícios de desenho, seja na repetição de um desenho, na superação de uma fase a outra e na flexibilização em reconhecer a beleza em diferentes resultados de diferentes formas de representação do desenho do corpo.



DESENHO DA FIGURA HUMANA

A criação de narrativas visuais vão surgindo a medida que se propoe estudos sobre os hábitos, locais que as pessoas frequentam.

Tambem fazemos uso da fotografia para o registro de locais do bairro de importancia e de como tambem os retratos podem expressar diferentes sensações e emoções através de conhecimentos técnicos, como o uso da iluminação correta



FOTOGRAFIAS

O self é retrato da sociedade da imagem, o uso da fotografia massificada, possível a todos. Antes uma arte tão cara, que fazia com que fosse revelada em papel poucas cópias; hoje, digital, é objeto de uso e desejo de todos, seus celulares com câmera realizam essa mágica, da eternização dos momentos, do registro do cotidiano e até das banalidades da vida.

Conhecer as técnicas de composição, de iluminação e os recursos que possibilitam uma melhor fotografia, sua produção e análise e leitura das imagens, é algo que estimula seu uso em sala de aula.



Escolhidos o local e debatidas as regras, cada jogo foi produzido em sala, usamos como material a cartolina branca, caneta hidrocor, lápis cera, lápis piloto marcador preto, e coleção de lápis de cor.

Cada grupo ilustrou e pintou conforme seu desejo de forma que foram produzidos os seis diferentes mapas.



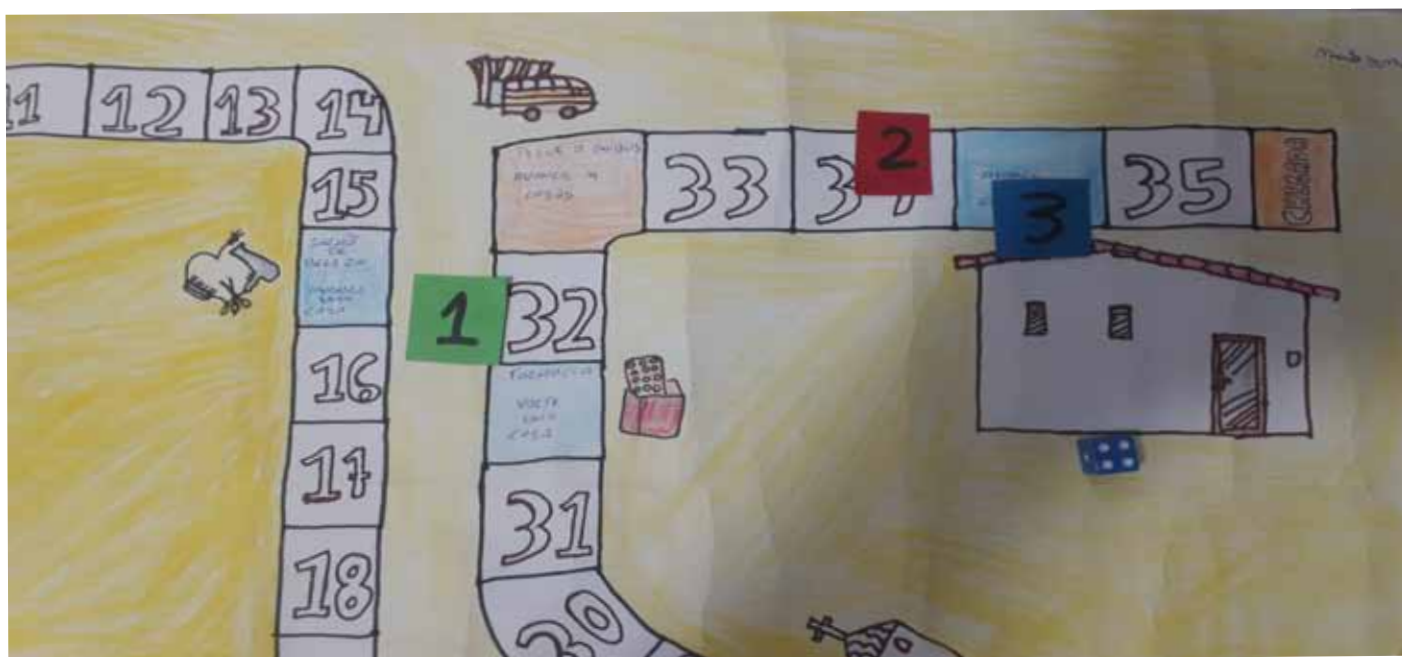
Os alunos ficaram muito felizes, pois tiveram a certeza de que eram capazes de fazer algo novo e importante, muitos não acreditavam em suas potencialidades.

É essa mudança de percepção é uma possibilidade que a arte proporciona, é um caminho que desenvolve a convicção de que tivemos uma experiência significativa de aprendizagem, ao observar essas pequenas conquistas .



Ao verem que possuem o conhecimento e a confiança de representar em linhas, traços e manchas o que está presente em seu cotidiano, como as frutas, os móveis e eletrodomésticos de sua casa ou animais que possuem, foram percebendo que podem olhar as coisas com uma nova percepção, que cada objeto ao seu redor tem uma história carregada de emoções e conhecimentos e que isso também é objeto de estudo e de representação usado pelos artistas em suas obras.

Conforme observou Ana Mae Barbosa , a herança cultural do aluno se revela quando as imagens representam sua fala, sua memória cultural, quando elas são a expressão da sua inteligência .



OS MAPAS



Buscamos nos desenhos observar e refletir com eles, como ao construir imagens de seus espaços, os alunos acabam refletindo um pouco sobre sua personalidade, com suas identidades, gostos, preferências, valores e afetividade, como alguns locais são subjetivamente representados, demonstrando a dualidade de contrastes presentes nos grupos tão plurais como os alunos da EJA.

Vemos em um mesmo mapa imagens de igrejas, bares, bocas de fumo, áreas de lazer e também a presença de coisas ausentes no bairro, como bibliotecas públicas e teatro, frutos de desejos e uma crítica a falta de uma política pública de qualidade para a população, uma diversidade presente, reflexo da vida de pessoas com histórias de vidas tão diferentes, que buscam na EJA uma nova chance de se inserir na vida, agora com o conhecimento da leitura.

Nos mapas realizados por alunos da Educação de Jovens e Adultos, se observa a representação de locais e situações mais presentes a vida adulta, como bares, oficina de carros, posto policial, lojas e um cabaré, escolhas dos alunos que durante a produção dos desenhos dos mapas tinham momentos de brincadeira e descontração onde podiam com liberdade discutir sobre os problemas do bairro e locais que frequentavam e essa liberdade se expressou em imagens como esta .





Francisco Eduardo



Como referencias de artistas que trabalham com a paisagem urbana, apresentamos aos alunos obras dos artistas ; Francisco Eduardo ,Potiguar , e do Artista Paulista João Pinheiro .



João Pinheiro

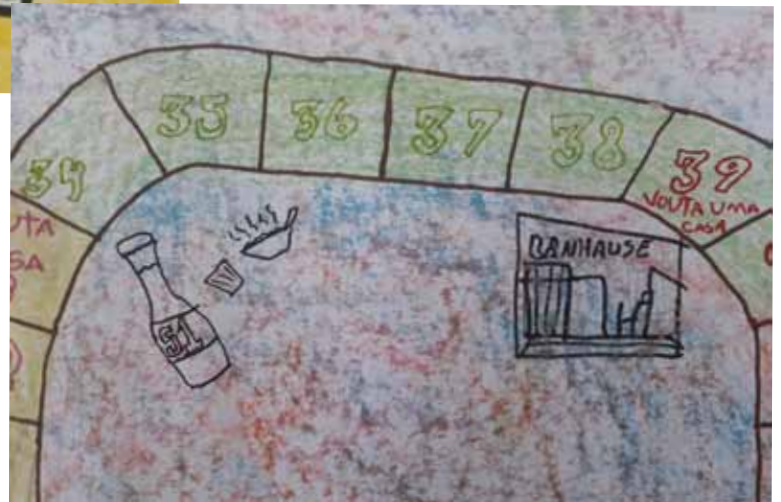
desenho de aluno





Nos Mapas produzido pelos alunos, uma criação coletiva, com percurso da escola para casa, se observam diferentes formas de representação dos espaços comuns, como a da feira, realizada semanalmente próxima a escola, estabelecimentos como Lojas de roupas, farmácia, salão de beleza, padaria, igreja e parada de ônibus, elementos comuns que são percebidos de modo diverso pelos que frequentam um mesmo espaço.

Os problemas do bairro se apresentam em imagens, a falta de saneamento básico, postos de saúde em greve, acidentes de trânsito, assaltos e a violência policial, são histórias contadas em relatos visuais que também foram presentes nos mapas desenhados.





O ato de jogar foi uma experiência muito interessante na sala de aula, pois muitos dos estudantes jovens e adultos nunca tinham jogado um jogo de tabuleiro, nos moldes do que foi produzido. Realizamos três partidas, as duas primeiras, com dois discentes competindo, e a terceira, com três alunos participando. Foi muito gratificante, pois eles jogaram com alegria e interesse, seduzidos pelo ato de jogar, se engajando na proposta e vivendo a experiência do círculo mágico, na qual, se fica imerso no local onde o jogo se realiza, seja físico ou virtualmente, viajando em um mundo temporário, sendo um estado psicológico que o jogo proporciona.

Concluimos a experiência com uma noite dedicada ao ato de jogar, sendo realizada uma exposição de desenhos dos alunos, do processo de construção dos jogos, dos desenhos dos mapas .

Na noite de jogos, as outras turmas, que não participaram da atividade, puderam vivenciar a experiência, como avaliação, foi solicitado dos discentes um portfólio de imagens e textos sobre o processo de produção dos jogos.





A EXPOSIÇÃO

A Exposição ficou por uma semana na escola, depois os alunos levaram seus trabalhos para casa.

Podemos presenciar o orgulho dos alunos ao contemplarem seus trabalhos expostos para os outros alunos.

Nossa proposta de trabalho procurou construir conhecimento em Artes e Desenho, a partir da gameficação, que se utiliza de dinâmicas presentes nos jogos para utilizá-las em sala de aula em atividades colaborativas e metodologias ativas, criando hábitos através do fazer artístico, de forma livre, desenvolvendo a imaginação criadora, de forma lúdica, divertida, relaxante, porém não só recreativa ou contemplativa, mas com regras, como um jogo, que encontra na arte uma forma harmoniosa de aprender e ensinar, respeitando os êxitos, os acasos e os resultados positivos e negativos, valorizando todo o fazer, todo o processo como um ato de conhecimento.



Como última atividade propomos um debate sobre o plano diretor da cidade, que está sendo revisado, e exercemos nossa cidadania, escutando e possibilitando a todos os alunos darem a sua opinião sobre a construção do futuro da cidade.

Medo de Salus Silva Sala 12

Agnônio de Salus Silva

Sobre o bairro

Meu bairro é cheio de lixo pelas ruas, alagamento, ruas cheias de buracos falta de consideração com a população. Acho que nós precisamos construir melhor pois somos seres humanos. Os transportes são imorais quando passa mas paradas que viram um inferno mas para pais devem vir que os idosos também já foram novos. Os Hospitais são uma desgraça o atendimento faz ninguém uma pessoa chega morrendo e quase não é atendido. Isso é falta de consideração com os pobres, etc...

A produção de textos foi uma das formas de avaliação, além de todo o processo de trabalho nas construções das imagens individuais e coletivas,

A respeito dos depoimentos dos alunos sobre o bairro e o jogo, podemos observar que eles expressaram, em suas redações, uma visão crítica e realista de seus problemas e das responsabilidades das autoridades, porém muitas vezes, não apresentaram uma confiança em soluções ou na participação social para mudanças, talvez fruto de desilusões políticas ou da própria construção histórica social de nossa sociedade, tão desigual.



A produção de textos foi uma das formas de avaliação, além de todo o processo de trabalho nas construções das imagens individuais e coletivas e as imagens produzidas sejam desenhos ou fotografias foram também analisadas como produção e registro dos trabalhos. os alunos do EJA enfrentam muitos desafios para chegarem as aulas, muitas vezes a volta a escola é também uma aventura para toda a família, e nas aulas de Arte, todos são acolhidos como participantes do processo.

Muitos jovens, filhos de nossos alunos, ajudam seus pais nas tarefas, interagem, participam das aulas.

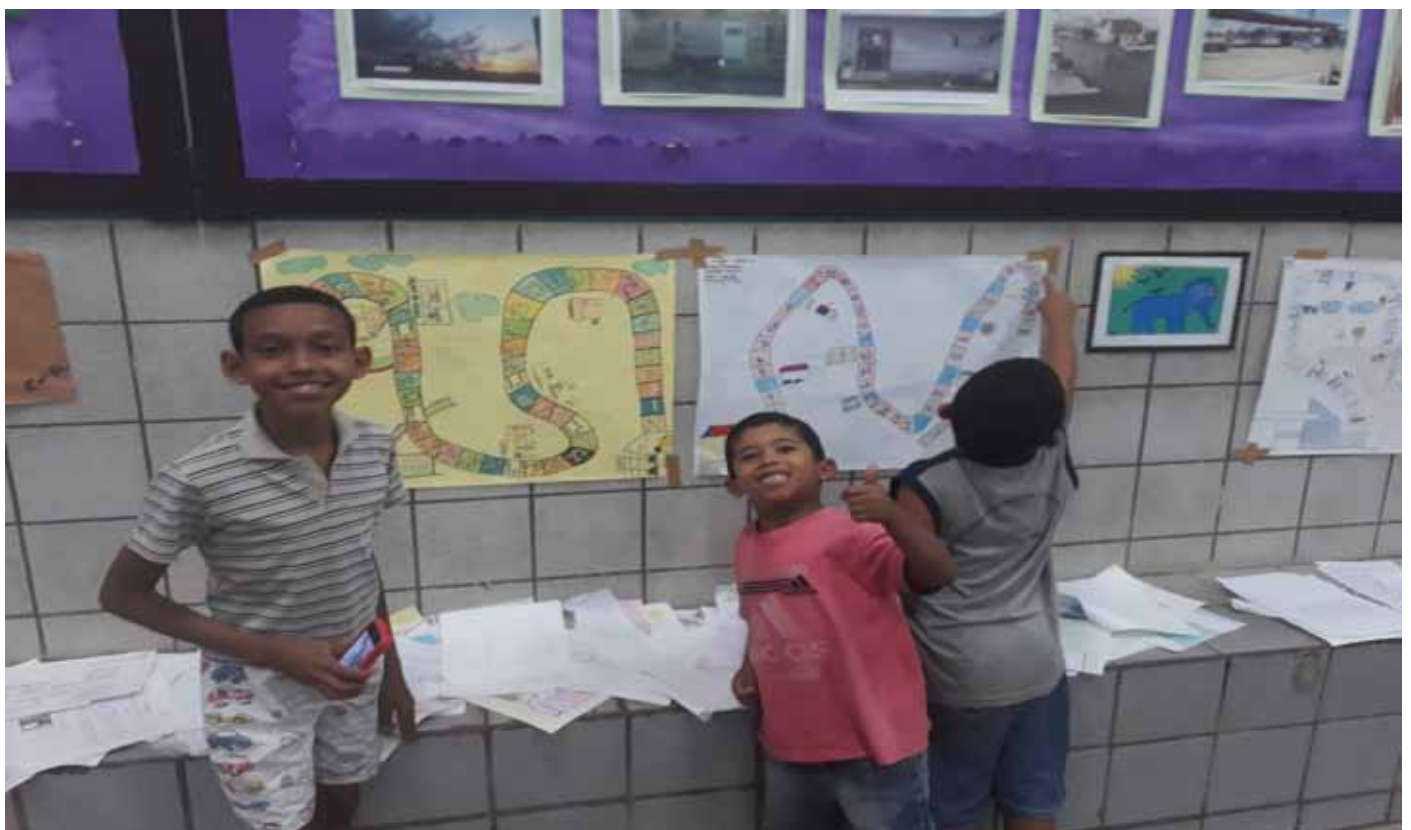


Perguntamos a respeito da experiência de produzirem seus jogos por meio dos desenhos, alguns se manifestaram dizendo:

“Foi bom, porque consegui fazer amizades com algumas pessoas e também mostrou o tanto de problemas que precisam serem resolvidos” (Leandro).

“Sim gostei, foi bom porque pude interagir com a turma e falamos um pouco das coisas boas e ruins do nosso bairro” (Samara).

“Esse jogo foi bem legal, apesar de que além de se divertir nós aprendemos a fazer um jogo que pudemos passar para nossos filhos, além de falar sobre os problemas e coisas boas de nosso bairro”





Dai a importância de se buscar produzir o próprio jogo, inserindo esse momento lúdico, criativo e significativo e que, ao jogar o jogo, possam seus participantes e, também, autores se sentirem como parte integrante do universo dos jogos, considerando que o jogo pode humanizar os humanos, pois é o espaço - um círculo mágico - onde possam sonhar, fantasiar, brincar em um outro mundo, mesmo que seja por poucos momentos: o mundo do jogo

Agradecemos a todos que contribuíram com este trabalho , a direção da Escola , aos amigos professores, os funcionarios, equipe pedagogica, , e principalmete aos alunos e seus filhos que confiaram em nosso trabalho e participaram com alegria ,interesse e nos motivou a fazer e a buscar no divertimentos a chave para a educação ,como propoe Dewey, e percorrer novos caminhos buscando pontos de encontros entre os jogos e desenho novas formas de aprendizagens para sala de aula do ensino da ARTE.



LUIZ ELSON DANTAS .

