UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

RONALD DE ALMEIDA

O JOGO COMO DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO PARA O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

VITÓRIA/ES
2023

RONALD DE ALMEIDA

O JOGO COMO DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO PARA O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Graduação apresentado ao Departamento de Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), como requisito para obtenção do título de licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Margarete Sacht Góes

VITÓRIA/ES
2023

RONALD DE ALMEIDA

O JOGO COMO DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO PARA O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Graduação apresentado ao Departamento de Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), como requisito para obtenção do título de licenciado em Artes Visuais.

Aprovado em _____ de _____ de 2023.

COMISSÃO AVALIADORA:

_____

Prof.ª Dr.ª Margarete Sacht Góes
Universidade Federal do Espírito Santo
Orientadora

_____

Profª. Drª Maira Pêgo de Aguiar
Universidade Federal do Espírito Santo

_____

Prof. Dr. Erick Orloski
Universidade Federal do Espírito Santo

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Vivian, minha namorada, companheira e amiga, pelo apoio, carinho e paciência, pelas parcerias em todos os projetos e pelos acalentos em momentos de medo. Minha gratidão e meu carinho serão eternos.

À minha irmã, Daiany, por todo o apoio e escuta durante todo o processo, por encontrar tempo em meio aos seus compromissos para me oferecer ajuda fundamental e por toda a parceria amiga ao longo da vida.

A minha mãe, Ivanete, e meu pai, Paulo, por me proporcionarem o sustento que foi o pilar para que eu pudesse continuar a realizar este sonho, e por saber que sempre serão apoio para os outros sonhos que virão.

À Ana e Kamila, pelas parcerias presentes nesse trabalho e por toda a troca e compreensão no momento do desenvolvimento delas.

Aos programas PIBID e Residência Pedagógica, aos coordenadores à época, Maira e Erick, e às professoras Claudia e Raiara. Tais experiências me proporcionaram conhecer a Educação Infantil. Isso fez eu me encontrar no curso e na vida.

E a minha orientadora, Margarete Sacht Góes, por me acolher como seu orientando. Sou extremamente grato pelo olhar sensível e cuidadoso, por confiar e não desistir de mim mesmo em minhas dificuldades. Acredito que esse trabalho não existiria sem isso.

“Um dia desse eu tava meio cabreiro sem saber o que pode me acontecer e não ver o fruto que eu plantei em algum janeiro mas tive um relampejo de que já estão aí e a gente pode ser feliz agora mesmo”.

Don L

RESUMO

Este Trabalho de Graduação (TG) tem como objetivo **investigar o uso do jogo como dispositivo pedagógico eficaz para promover o aprendizado e o desenvolvimento da criança no ensino da Arte na Educação infantil**. Para isso, discute a possibilidade do ensino inclusivo na arte-educação infantil a partir dos jogos, analisa esse dispositivo como potencial para estimular a autonomia e a cooperação entre as crianças e observa, por meio do lúdico, a aprendizagem delas sob perspectivas criativas, afetivas, históricas, sociais e culturais. Propõe-se a relatar duas experiências vividas pelo autor e apresenta uma base teórica fundamentada em Vygotsky (2012), Leontiev (2012), El'konin (2010), Caillois (2017), Huizinga (2022), Kishimoto (2010), Ribeiro (2010) e Pasqualine e Lazaretti (2022). Metodologicamente, realiza uma pesquisa bibliográfica sobre jogos que atendam aos objetivos do estudo. Finaliza afirmando a potência do jogo como objeto educativo no ensino da arte na Educação Infantil, pois ele pode ser um dispositivo poderoso de acessibilidade para crianças com deficiência, promovendo a autonomia e a participação nas atividades.

Palavras-chave: Educação Infantil; Ensino da arte; Inclusão; Jogos; Mediação.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Especificação do material pesquisado 35

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Print da Tela inicial do jogo “Cores e Afetos com Walter Firmo” 16

Figura 2 – “Cores e Afetos com Walter Firmo” com o texto escrito, imagem e audiodescrição 16

Figura 3 – Print da Tela do jogo “Cores e Afetos com Walter Firmo” com a audiodescrição e imagem 17

Figura 4 – Fotografias selecionadas frente e verso 21

Figura 5 – Envelope plástico grosso juntamente com frente e verso de um dos cartões 22

Figura 6 – Cartão de apresentação do artista Walter Firmo 23

Figura 7 – Ana Paula Ximenes demonstrando o funcionamento da máquina analógica 24

Figura 8 – Crianças em roda com os cartões do jogo em mãos 25

Figura 9 – Crianças deitadas segurando os cartões do jogo 25

Figura 10 – Crianças sentadas a mesa brincando com o jogo da memória 26

Figura 11 – Print do jogo “Jogo dos 7 Erros, Hokusai” com a obra original 37

Figura 12 – Print do jogo “Jogo dos 7 Erros, Hokusai” com a obra alterada e a confirmação do acerto 37

Figura 13 – Print da página principal do jogo “Pudim e Chuchu. Livro de histórias interativo” 39

Figura 14 – Print da página de perguntas do jogo “Pudim e Chuchu. Livro de histórias interativo” 39

Figura 15 – Fotografia do “JOGO DA CURADORIA” com a caixa, as obras e as missões 41

Figura 16 – Fotografia do “JOGO DA CURADORIA” com as obras posicionadas na parede da galeria 42

Figura 17 – Obra "Estou de olho em você" de Chica Granchi. D 40,5 cm. Tinta Acrílica sobre tela 44

Figura 18 – Peças do jogo. Com variados tamanhos e texturas 44

Figura 19 – "Livro Brinquedo: uma forma de olhar, sentir e interagir” 46

Figura 20 – "Livro Brinquedo: uma forma de olhar, sentir e interagir" 46

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....8

2.JOGO COMPARTILHADO: EXPERIÊNCIAS COLABORATIVAS.....10

2.1 INICIANDO O JOGO COMPARTILHADO.....13

2.2 O JOGO CONTINUA 18

2.3 EXPERIÊNCIAS LÚDICAS: VIVENCIANDO O JOGO COM AS CRIANÇAS.....22

3. DIÁLOGOS PEDAGÓGICOS ENTRE A ARTE E O BRINCAR INCLUSIVO.....29

4.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA.....32

5.O JOGO COMO DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO: PROPOSIÇÕES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL.....36

6.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....48

REFERÊNCIAS 50

APÊNDICES 55

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa tem uma motivação pessoal gerada a partir de uma experiência vivida na disciplina de Estágio Curricular Supervisionado do ensino das Artes visuais na Educação Infantil, no qual o interesse por jogos como dispositivos de mediação no ensino da Arte surgiu.

Nesse contexto, buscamos compreender as possibilidades desses dispositivos de ensino e como eles podem ser aproveitados se forem mediados por uma professora ou professor atentos a promoverem uma compreensão crítica e inclusiva sobre o poder das representações visuais na constituição de identidades, em um ambiente escolar participativo.

Assim, o objetivo desta pesquisa é **investigar o uso do jogo como dispositivo pedagógico eficaz para promover o aprendizado e o desenvolvimento da criança no ensino da Arte na Educação Infantil**, analisando a potencialidade de experiências sensoriais e vivências concretas do/no ensino da Arte contemporânea através do brincar que, em nossa perspectiva é de extrema importância na infância.

Nosso interesse se amplia ao tentarmos compreender como a junção de jogos e a criação artística em atividades voltadas para o ensino da Arte podem auxiliar na inclusão e no aprendizado das crianças.

Esse duplo interesse surgiu tendo como base o projeto da Professora D.[1] que atuava em um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI), do município de Vitória, a qual acompanhamos durante a disciplina de estágio que foi realizada no ano de 2021, no modelo Ensino Aprendizagem Remoto Temporário e Emergencial (EARTE) adotado pela Universidade Federal do Espírito Santo durante a pandemia Covid 19, o qual discorreremos em um capítulo à parte.

Nesse contexto, esta pesquisa está estruturada em cinco tópicos. A partir da Introdução, trazemos no capítulo 2 a discussão sobre o “Jogo compartilhado: experiências colaborativas”, no qual reflito sobre duas experiências envolvendo o jogo, a arte-educação e a inclusão vividas durante a graduação. No Capítulo 3, apresento os “Diálogos pedagógicos entre a arte e o brincar inclusivo”, que consiste em minha

[1] Por uma questão de ética na pesquisa utilizaremos somente a inicial da letra do nome da professora.

fundamentação teórica, buscando o diálogo entre os tópicos a partir das/os escritoras/es escolhidas/os e das experiências vivenciadas. No capítulo seguinte, encontra-se a “Fundamentação teórico-metodológica” do trabalho, onde discorro sobre os caminhos e métodos escolhidos. O penúltimo capítulo é onde busco entender melhor “o jogo como dispositivo de mediação: proposições para a Educação Infantil”, trazendo, a partir de uma pesquisa bibliográfica, jogos que abordam a arte e discorrendo sobre sua possibilidade de inclusão. Por fim, as considerações finais encerram a pesquisa.

2. JOGO COMPARTILHADO: EXPERIÊNCIAS COLABORATIVAS

Este capítulo reúne dois relatos de experiências que construí durante minha trajetória no curso de Artes Visuais; Vivências advindas de trabalhos feitos em parceria com 2 colegas de curso[2] nos Centros Municipais de Educação Infantil (CMEI) do Município de Vitória/ES. Aqui trato essas experiências como um jogo colaborativo, jogado em duplas, relatos de momentos distintos, mas complementares que tem a escola, a arte e os jogos como um de seus pontos de encontro principais.

Como qualquer jogo, o que percorri com minhas colegas também é composto por regras, que mesmo não colocadas de forma explicita no momento da execução das experiências, existiram de forma subliminar, pois consideramos a necessidade dos participantes em assimilar certas regras para assim adentrar no universo lúdico dos jogos (PICCOLO, 2008). Algumas destas regras foram. Regra 1: A cooperação e o diálogo entre os componentes do grupo; Regra 2: Respeito às professoras; Regra 3: Valorização da arte nacional e da representatividade; Regra 4: A escuta e observação das crianças, considerando suas vontades e bagagens. Além de outras que adotamos considerando o contexto de cada experiência.

Abordar a temática de jogo no ambiente escolar foi algo tranquilo. Nas duas experiências não houve complicações ou entraves por parte da escola, porém, nem sempre é um tema simples de ser trabalhado devido a visão que muitas pessoas ainda têm dos jogos, reduzindo-os à pura recreação e classificando-os como hora da bagunça, inutilidade, futilidades ou até mesmo o considerando contravenção fazendo associação com jogos de azar (KISHIMOTO, 1997).

Além disso, um ponto complexo em se trabalhar os jogos na escola é lidar com a competitividade que alguns deles podem trazer, fazendo com que muitos educadoras/es prefiram por trabalhar com os jogos cooperativos no lugar dos jogos competitivos.

E para entendermos estes processos tentarei descrever brevemente a ideia de jogo cooperativo e de jogo competitivo, compreendendo que a “[...] Competição e

[2] Ambas autorizaram a escrita sobre as nossas experiências.

Cooperação, são processos sociais e valores humanos presentes no Jogo, no Esporte e na Vida" (BROTTO 1999, p. 34).

Começando pelo **"**Jogo Competitivo" que Caillois (2017) vai classificar dentre suas categorias fundamentais, em um campo especifico chamado "Agôn", que tem a finalidade de estimular a competição entre os participantes que deverão ter uma artificial igualdade de oportunidades, para que assim, quem ganhar tenha uma vitória de valor incontestável uma vez que esta partiu de condições iguais entre as/os jogadoras/es. Ainda segundo Caillois (2017, p.50), "[...] no interior da igualdade das oportunidades previamente estabelecida arranja-se uma desigualdade auxiliar proporcional à suposta força relativa dos participantes". E tal característica de desigualdade vai existir tanto para jogos mentais quanto para jogos de caráter físico.

Assim, segundo Brotto (1999, p.35) "[...] Competição é um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos e as ações são benéficas somente para alguns". Ou seja, em jogo competitivo existe um único objetivo que será alcançado somente pela figura da/o vencedor/a e, para que exista essa figura que se caracterizará por aqueles que conseguem alcançar o objetivo, deverá, necessariamente, existir a figura do perdedor como aquele que terá seu objetivo frustrado.

Para algumas pessoas a competitividade nos jogos é defendida sob o argumento que vivenciar esse tipo de jogo é uma preparação para uma sociedade essencialmente competitiva, porém muitas vezes só jogam os mais habilidosos e com isso, os participantes que perdem sentem menos à vontade para participar, pois imaginam que sua chance de vitória será reduzida, causando problemas de autoestima e exclusão.

Percebemos assim, que estimular a competição através dos jogos para se adaptar a uma sociedade como a capitalista, _ que enquanto regime sócio-político-econômico se baseia no princípio da livre concorrência e da igualdade formal de direitos passando a ideia de que o mais adaptado será vencedor na sociedade, pode ser uma decisão que parte de um equívoco, pois como citado em Piccolo (2008 p.7).

> [...] a tão propalada igualdade de condições não quer dizer, em hipótese alguma, possibilitar aos indivíduos as mesmas condições de desenvolvimento, mas, sim, através de regras delimitadas, as quais não podem ser violadas, buscando fazer com que os participantes se adaptem a um sistema rígido de comportamentos e padrões a serem seguidos para que os melhores vençam a disputa de forma leal e justa.

A ideia de livre concorrência em uma sociedade que é desigual em oportunidades é uma ideia falsa e, perpetuar este pensamento ajuda a fomentar a ideia de vencedores e perdedores.

Dito isso, pensemos o **“**jogo Cooperativo” como uma alternativa que pode ser mais inclusiva. Para Brotto (1999, p.35) “[...] Cooperação é um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos”. No jogo cooperativo o propósito é o mesmo para todos os membros e pode ser alcançado através da interação social, da cooperação e ações compartilhadas fazendo com que os benefícios alcançados sejam distribuídos para todos.

Esses aspectos ajudam a unir as pessoas e reforçar a confiança em si mesmas e nos seus pares, em uma situação cooperativa as/os participantes percebem que alcançar seus objetivos tem ligação direta com a ação das pessoas. Com isso existe uma ajuda mutua e frequente, a qualidade da produtividade é maior e os membros tem uma maior sensibilidade com a solicitação dos outros.

Realizando a leitura de Caillois (2017), notamos que a cooperação, diferentemente da competição, não vai estar posta diretamente em nenhuma das 4 categorias fundamentais descrita pelo autor, deixando-nos a ideia de que a cooperação pode estar presente em todas as categorias de jogo, inclusive nos competitivos, como no caso da competição-cooperativa trazida por Brotto (1999), no qual o objetivo não se sobressai ao bem-estar das/os competidoras/es. Assim, a cooperação fica em primeiro plano, ou seja, o meio para se alcançar um alvo pessoal não é uma tentativa de anular ou retirar valor dos outros participantes.

No entanto algumas pessoas acreditam que a competitividade é uma condição intrínseca ao desenvolvimento e a evolução humana, quando na verdade somos ensinados e aprendemos a competir e/ou cooperar e, não entender esta complexidade, pode fazer com que se reproduza o mito da competição como traço inseparável do ser humano, assim cabe a nós “[...] assumirmos a responsabilidade por nossas escolhas, mesmo que a escolha seja, não escolher ou deixar-se escolher por outros” (BROTTO 1999, p.41), pois a cooperação ou a competitividade contribuem com construção de traços de uma sociedade e isso vai refletir no jogo de preferência dessas pessoas. Piccolo (2008 p.6) infere que:

> [...] sociedades cooperativas tendem a construir seus jogos de uma forma mais harmônica e altruísta, enquanto nas sociedades competitivas, o maior prazer dos jogos consiste em vencer o outro, o desenrolar dessa atividade só tem graça quando um perde e outro ganha.

A Competição e a Cooperação, são aspectos que compõem uma à outra e, conhecer essas categorias nos ajudará a dosar os pontos e construir algo como complemento (BROTTO, 1999).

Tendo ciência destas questões, teci meus escritos à partir das parcerias que relatarei nos próximos subcapítulos semelhante a um jogo cooperativo, não se tratando de ser contra a competição, mas sim, por ser a favor da cooperação, percebendo que se nossa subsistência futura depender disso, será fundamental cooperar (ORLICK, 1989 *apud* BROTTO, 1999).

2.1 INICIANDO O JOGO COMPARTILHADO

A partir do projeto da professora supervisora do estágio na Educação Infantil, em parceria com a minha colega de turma Kamila Bodevan[3], fizemos um desdobramento que se constituiu na sequência didática "Cores e afetos: através da fotografia de Walter Firmo" (APÊNDICE 1), que foi proposta em quatro momentos distintos: a mediação da história do Fotógrafo Walter firmo e sua trajetória na fotografia; escolha pelas crianças das imagens que mais gostavam para a elaboração do jogo / material educativo (APÊNDICE 2); construção do Jogo da Memória - Cores e Afetos, com as fotografias de Walter Firmo; montagem de um cenário a partir de objetos escolhidos e disponibilizados pelas/os educadoras/es para fotografar e serem fotografados e, por fim, uma exposição no corredor da escola com os retratos produzidos pelas crianças.

Sendo assim, a sequência didática Cores e Afetos através da fotografia de Walter Firmo, foi criada no intuito de proporcionar experiências sensoriais e vivências concretas do ensino da Arte Contemporânea por meio do brincar, envolvendo jogos e a criação artística através do uso da linguagem fotográfica, tendo como meta promover

[3] A divulgação do nome foi autorizada pela parceira do trabalho e colega de estudos.

uma compreensão profunda e a necessária crítica sobre o poder das representações visuais na construção de identidades Franz (2007), por meio dos retratos produzidos pelas crianças.

Ademais, a escolha do artista Walter Firmo teve como princípio a valorização da cultura e da arte nacional, muito bem representada através dos seus registros fotográficos do cotidiano e da cultura popular brasileira, desviando o foco do ensino da Arte com referências eurocentradas.

Entretanto, no contexto da pandemia, o trabalho da professora de Arte estava sendo desafiador, pois fazer projetos longos e complexos não era possível e, quando possível, não se conseguia realizá-los de maneira plena com o devido aprofundamento em conceitos e na materialidade.

Apesar da baixa adesão das atividades *online*, a professora relatava que, sempre que possível, a comunidade se envolvia com a escola, mas isso dependia muito da forma como os projetos de sala (institucionais) eram propostos pelas/os professoras/es e pela escola também.

Sobre o planejamento a prof. D[4]. explicava que ele ocorria de forma compartilhada com outra dinamizadora de Arte, do matutino. Destacava que a equipe pedagógica sempre dava autonomia de pesquisa e trabalho, mas que dinamizadoras/es de Arte não trabalhavam necessariamente com conteúdo próprio, mas com noções preliminares da psicomotricidade, estudos das cores, formas geométricas, desenho.

Trabalhar artistas, materialidade e criatividade em Arte, ainda era um jogo de combinados entre professoras/es e estava muito pautado ou atrelado aos projetos institucionais da escola, e não a um currículo prescrito da rede, como ocorre no ensino fundamental.

Pensando em todas essas especificidades e no trabalho compartilhado pela professora D. é que pensamos nas atividades envolvendo Walter Firmo, que ficou conhecido por retratar, em suas fotografias, a beleza dos momentos mais banais da vida por meio das

[4] Por uma questão de ética na pesquisa utilizaremos somente a inicial da letra do nome da professora.

cores. O artista Walter em muitas de suas fotografias retrata pessoas, gestos comuns, festas populares ou até mesmo o afeto, algo que achamos importante de levar para as crianças.

Pensamos primeiramente em um jogo *online*, pois era possível através da ludicidade e da brincadeira passarmos importantes informações, e querendo ou não, a fotografia tinha muito a ver com um jogo da memória. Criar um jogo *online* direcionado a uma turma que nunca conhecemos por estarmos inseridos em um ambiente remoto foi um desafio muito grande, pois tentávamos compreender o que melhor se encaixaria para as crianças dessa escola e organizar isso de uma maneira compatível em pensamentos.

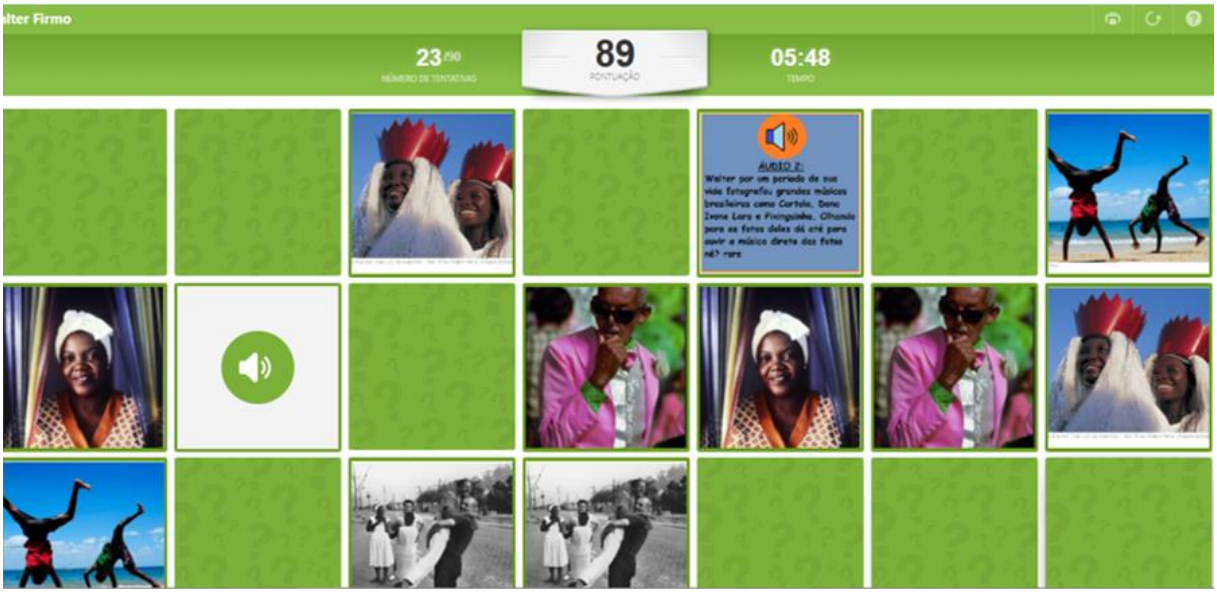
O desconhecimento das turmas às quais direcionaríamos o jogo nos levou a refletir sobre a necessidade de tornar a atividade inclusiva, abrangendo o maior número possível de crianças. De acordo com a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008), a inclusão compreende o acesso e a participação plena e efetiva de todas as crianças, especialmente aquelas com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, em igualdade de condições no contexto educacional.

A partir dessa perspectiva, decidimos incorporar diversas formas de linguagem ao jogo, como as fotografias de Walter para estimular o aspecto visual e imagético, criando então o Jogo da memória “Cores e Afetos: através da fotografia de Walter Firmo” (Figuras 1 e 2). Além disso, incluímos textos breves descrevendo a trajetória do artista, proporcionando uma contextualização histórica. Como estratégia para incluir ao jogo as crianças surdas e as em processo de alfabetização, adicionamos áudios (Figura 3) que apresentavam a mesma informação dos textos.

Figura 1 – Print da Tela inicial do jogo “Cores e Afetos com Walter Firmo”

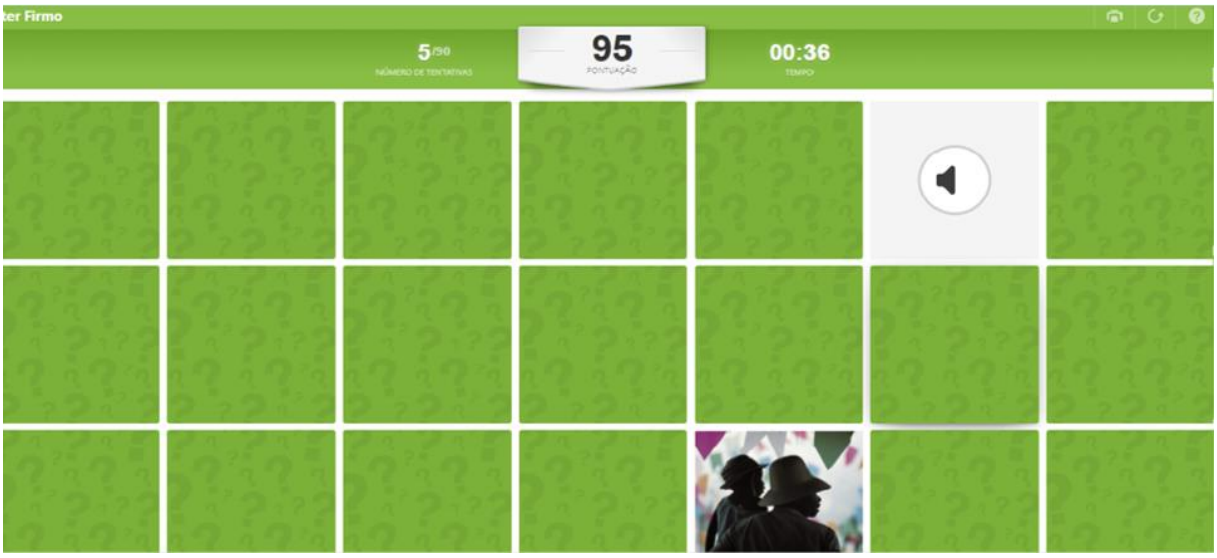
Fonte: Do autor

Figura 2 – “Cores e Afetos com Walter Firmo” com o texto escrito, imagem e audiodescrição



Fonte: Do autor

Figura 3 – Print da Tela do jogo “Cores e Afetos com Walter Firmo” com a audiodescrição e imagem



Fonte: Do autor

Em se tratando de um trabalho em dupla, nos demandou tempo e paciência. Ir e voltar de ideias se adequando e escutando um ao outro e, principalmente, nas trocas com a nossa professora de estágio e com a professora que estava nos supervisionando no CMEI, lembrando que tudo isso acontecia nos ambientes virtuais.

Posteriormente, pensamos também que este mesmo jogo *online* poderia ser levado para dentro da sala de atividades, uma vez que devido a pandemia o atendimento às crianças começou a ser feito de forma híbrida.

Imaginamos que uma brincadeira, um jogo em que as crianças participassem ativamente do processo de produção, seria uma ótima maneira de captar sua atenção. Dessa forma, poderíamos transmitir informações sobre o artista e sobre a fotografia e, posteriormente, aprofundar a discussão sobre esse assunto. Conforme destacado por Leontiev (2010), a utilização do lúdico nesse contexto proporciona propósito e objetivos para o desenvolvimento das crianças.

Compreendemos que o ensino de Arte na Educação Infantil precisa ser tratado como uma disciplina tão importante quanto às outras, pois, por meio dele possibilitamos a interpretação e a experiência com as diversas linguagens ao nosso redor e a manifestação dos sentimentos em representações como: símbolos, gestos, desenhos,

pinturas, dança, música, teatro e, nesse sentido, a ludicidade, o jogo, a brincadeira, precisam ser utilizados como dispositivos de mediação em todo o processo ensino aprendizagem.

2.2 O JOGO CONTINUA

Pouco tempo depois da experiência vivenciada no estágio na Educação Infantil, tive a oportunidade de dar sequência na experiência do jogo da memória “Cores e Afetos: através da fotografia de Walter Firmo”, agora pelo Residência Pedagógica, um programa de bolsas para aperfeiçoamento de formação inicial coordenado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). A experiência foi novamente vivenciada em dupla, dessa vez em cooperação com minha colega também residente Ana Paula Ximenes[5].

A residência teve seu início no ano de 2021 em caráter completamente remoto obedecendo protocolos que ainda eram adotados para contenção do vírus da Covid19, por isso até este momento todo nosso contato com a escola tinha sido totalmente virtual, onde elaborávamos atividades para serem executadas remotamente e fazíamos conversas periódicas que aconteciam, principalmente, por meio de chamadas de vídeo em que a professora “R.” relatava as atividades desenvolvidas e as dificuldades que estavam sendo enfrentadas.

A escola que residíamos ficava localizada em um Bairro abastado da capital do Espirito Santo. Ela, tem uma excelente estrutura com um terreno amplo, um prédio relativamente novo que possui dois andares com salas de atividades, parquinhos, sala de artes e um pátio aberto e arborizado.

Mas mesmo com toda a estrutura e recursos da escola, a professora “R.” nos contava que executar atividades práticas que utilizassem da arte contemporânea e trabalhassem a exploração do ambiente escolar, era algo desafiador e gerava atritos com a equipe pedagógica. Ela mencionava que a movimentação das crianças e

[5] A divulgação do nome foi autorizada pela parceira do trabalho e colega de estudos.

alteração do espaço para alguma atividade, mesmo que de forma temporária, muitas vezes era visto como um problema.

Apesar das barreiras, a professora relatava que com a devida insistência era possível executar suas atividades, que eram explicadas com detalhes em nossas reuniões virtuais, nas quais ela aproveitava para nos passar dicas e estratégias sobre como lidar com tais situações. Era possível perceber que sua prática se pautava pelo respeito e escuta ativa das crianças, principalmente considerando o momento de pandemia que interferia diretamente na rotina da Educação Infantil que detém momentos específicos como a própria entrada, lanche, almoço e soneca, e que tiveram suas dinâmicas alteradas para se inserir protocolos como entradas alternadas, higienização de mãos e máscaras, situações que muitas vezes geravam estresse e cansaço nas crianças.

No início do ano de 2022 considerando o avanço na imunização contra a Covid-19 na capital e com a volta às aulas presenciais para todas as turmas da Educação Infantil sem o revezamento, houve o convite da coordenação da residência pedagógica para que as/os residentes que se sentissem confortáveis apresentassem projetos à professora, a fim serem aplicados presencialmente e assim, ter contato com as crianças e com a escola que residíamos de forma virtual há um ano.

A proposta do programa incluía a realização das atividades em duplas, o que consideramos uma excelente ideia. Essa abordagem permitia que compartilhássemos experiências e otimizássemos as tarefas por meio de um trabalho cooperativo, praticando a convivência e a cooperação e “[...] Como tal, é necessário que seja aprendido, aperfeiçoado, incluído como uma experiência interior, compartilhado com o mundo exterior e, então, reaprendido ... num ciclo permanente de ensinagem” (BROTTO 1999, p.154).

Foi a partir de uma dessas trocas de experiências que o jogo da memória com fotografias de Walter Firmo ressurgiu em consenso imediato, pois contemplava várias questões pessoais que, tanto minha dupla quanto eu, tínhamos interesse de abordar, além de considerarmos que se adequaria a práticas já trabalhadas pela professora “R”.

Definido isso jogamos juntos o jogo virtual e conversamos um pouco sobre o que foi vivido no estágio com a professora “D”, destacando os pontos principais e os que deveriam ser remodelados para adequar o projeto à prática presencial, considerando também que o mesmo estaria inserido em uma nova escola, com um ambiente completamente novo e poderia interferir, fato que precisaria ser acrescentado e/ou modificado

Como primeiro passo da adaptação do jogo fomos até a escola para conhecer as turmas com quem trabalharíamos e mapear o espaço físico da sala de artes e da sala de atividades pensando possibilidades e ajustes para que, a partir daí, com as ideias alinhadas e tendo certeza de que o jogo que iria ser proposto atrairia o interesse das crianças, elaboraríamos um plano de atividades com um jogo pensado especificamente para a turma em questão.

Definimos a fotografia como poética principal do jogo, pois contemplava um dos pontos de convergência da dupla que era o interesse de se trabalhar através do jogo uma poética contemporânea, atual e que funcionasse como estratégia de promoção de uma familiaridade das crianças com a arte, já que o ato de fotografar e ser fotografado se tornou algo natural para qualquer idade depois da popularização dos *smartphones*.

Optamos por manter a obra de Walter Firmo como temática do jogo porque além de ser mais um ponto de convergência da dupla, a pluralidade representada pelo artista fazia com que suas obras se encaixassem perfeitamente na estratégia de aproximação das crianças ao mundo da arte em universo onde ancestralidade de músicos tidos como mestres e gestos banais do cotidiano são mesclados, quando o artista se utiliza das cores que nos saltam os olhos, valorizam o afeto e promovem identificação.

Conservamos sobre o formato de jogo na atividade porque ao conhecermos a turma e analisarmos os relatos feitos pela professora percebemos que poderia ser bem aceito pelas crianças, uma vez que se assemelhava ao formato das atividades já desenvolvidas por “R”. Ademais, consideramos o momento de pandemia que fez com que as crianças tivessem sua rotina nas salas de atividade retomada somente depois de estarem há quase 2 anos aprendendo de forma remota ou híbrida e, tal retorno exigia um processo de readaptação no qual a dinâmica do jogo se encaixava

perfeitamente por carregar características intrínsecas como a ludicidade, liberdade e a brincadeira.

Conforme afirmam Pasqualini e Lazaretti (2022), o lúdico atua como mediador entre a criança e a cultura, enriquecendo o conhecimento e estimulando a percepção estética. Essa abordagem considera as habilidades adquiridas e em desenvolvimento, bem como as características individuais do desenvolvimento psíquico.

A montagem do jogo físico foi dividida em etapas, onde primeiro fizemos uma curadoria selecionando 7 das 9 fotografias de Walter Firmo que se encontram na versão virtual, cuidando em escolher apenas as que tinham uma boa resolução para serem impressas no formato escolhido (Figura 4).

Figura 4 – Fotografias selecionadas frente e verso.

Fonte: Do autor

Em seguida criamos uma arte gráfica exclusiva para ilustrar a parte de trás dos cartões. Imprimimos um par de cada fotografia selecionada em papel Couchê 170g, tamanho A4 e revestimos cada uma delas com um envelope plástico grosso para que o contato com o suor e a gordura das mãos das crianças e adultos não danificassem as peças, promovendo a elas uma maior longevidade (Figura 5).

Figura 5 – Envelope plástico grosso juntamente com frente e verso de um dos cartões.

Fonte: Do autor

2.3 EXPERIÊNCIAS LÚDICAS: VIVENCIANDO O JOGO COM AS CRIANÇAS

Nessa perspectiva, a etapa agora era vivenciar nossa sequência didática e o jogo, juntamente com as crianças. Assim, fizemos a contextualização do artista contando um pouco sobre sua trajetória profissional, o lugar onde nasceu e o que costumava fotografar, tudo isso enquanto passávamos de mão em mão os cartões do jogo que

continham os trabalhos de Walter e também uma impressão da foto dele, para que as crianças pudessem visualizar quem era o artista (Figura 6). E como nas fotos que selecionamos estavam presentes artistas icônicos como Dona Ivone Lara, Cartola e Pixinguinha achamos que seria interessante contarmos também um pouco sobre essas figuras importantes do cenário artístico brasileiro.

Figura 6 – Cartão de apresentação do artista Walter Firmo.

Fonte: Do autor

Consideramos também, que seria necessário fazermos uma breve contextualização da fotografia antes de falarmos sobre o jogo em si. Então, levamos para a sala de atividades, algumas câmeras fotográficas analógicas e explicamos do que se tratavam, como funcionavam e contamos que era por equipamentos semelhantes a esses que o artista realizava seu trabalho (Figura 7). Como se tratavam de aparelhos sem uso há muito tempo não fotografamos utilizando as máquinas, mas deixamos livre para que

as crianças manuseassem e brincassem o tempo que quisessem, no qual ficou evidente o quanto a fotografia é algo presente no cotidiano destas crianças, porém nos dias de hoje tendo como ferramenta mais frequente os *smartphones*.

Figura 7 – Ana Paula Ximenes demonstrando o funcionamento da máquina analógica.

Fonte: Do autor

Antes de jogar, tivemos uma conversa com as crianças e com a professora que nos fez tomar a decisão de dividir a turma em dois grupos no qual um deles ficou no parquinho e o outro ficou na sala e, passado a metade do tempo, trocamos os grupos. Tal divisão foi uma sugestão da professora “R”, pois naquele horário o parquinho era reservado à nossa turma e, caso não fossem naquele momento perderiam a vez. Além disso, a divisão nos auxiliava, pois, com a turma reduzida o trabalho seguia de forma mais fluida.

Fizemos a introdução ao jogo igualmente para os dois grupos iniciando com a explicação das regras, o modo de jogar e apresentamos às crianças cada uma das peças (Figuras 8 e 9). Após isso colocamos canções dos músicos retratados por Walter Firmo para tocar em uma caixa de som que havia disponível na sala de artes funcionando como música de fundo para a brincadeira.

Figura 8 – Crianças em roda com os cartões do jogo em mãos

Fonte: Do autor

Figura 9 – Crianças deitadas segurando os cartões do jogo

Fonte: Do autor

Posicionamos os cartões sobre as mesas e deixamos livres para que as crianças pegassem e brincassem da forma que se sentissem mais confortáveis seja sozinhas, em duplas ou grupos (Figura 10), o que fez surgir de forma espontânea diferentes maneiras de jogar como a de um grupo que tendeu para o jogo competitivo, 1 versus 1, com a vitória sendo do que achasse o maior número de peças e, a partir da nossa mediação, decidiram mudar sua forma de jogar para um 2 versus 2, em dupla e com uma dinâmica mais próxima da competição cooperativa que, segundo Brotto (1999, p.51) “[...] O bem estar dos competidores é sempre mais importante do que o objetivo extrínseco pelo qual se compete”. Mostrávamos sempre a eles que, mesmo que a orientação fosse em direção ao objetivo pessoal, devíamos sempre levar em consideração todas/os as/os participantes.

Figura 10 – Crianças sentadas a mesa brincando com o jogo da memória.

Fonte: Do autor

Outros momentos curiosos surgiram, como quando ao tocar uma música animada algumas crianças rapidamente abandonaram o jogo, se dirigiram a um canto específico da sala onde não havia mobílias e começaram a dançar, nos convidando a fazer o

mesmo; ou quando, repentinamente, várias crianças pediram para ir ao parquinho, pois não queriam mais jogar e outras que já tinham tido o momento do jogo e estavam no parque ao ver tal cena decidiram voltar para sala e jogar mais. Momentos como esses nos fazem lembrar de Huizinga (2022) e que o jogo deve ser uma forma de promover prazer e, portanto, deve ser uma atividade totalmente voluntaria e livre, caso contrário com a obrigação de se jogar a atividade deixa de ser jogo.

Considerar a liberdade presente na brincadeira foi de extrema importância na execução da atividade, pois além de preservar essa característica fundamental do jogo, funcionava também como uma prática inclusiva. Já que na sala haviam duas crianças com transtorno do espectro autista e, como alertado de antemão pela professora, forçar a participação delas poderia desencadear crises.

É descrito na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) a atividade lúdica e a convivência como ferramenta do desenvolvimento da criança. Logo, percebemos que o jogo poderia ser utilizado como estratégia de aproximação, já que sua característica desafiadora, como descrita por Caillois (2017), é geradora de interesse, mas só pode ser obtida pela iniciativa de quem joga.

O jogo durou enquanto o interesse das crianças esteve presente. Com isso, não subvertemos o objetivo livre do jogo. Ao término da atividade, conversamos com intuito avaliativo e percebemos um resultado positivo, tanto nas crianças quanto em nós, como educadoras/es, que ficamos mais atentas/os a aspectos importantes que o lúdico nos traz. Com isso, notamos a potencialidade do jogo regrado como dispositivo mediador das atividades na Educação Infantil. Conseguimos colocar de forma leve as informações desejadas, incluir de forma respeitosa crianças da Educação Especial e estabelecer identificação, ou melhor, produzir sentidos a partir do tema escolhido.

3. DIÁLOGOS PEDAGÓGICOS ENTRE A ARTE E O BRINCAR INCLUSIVO

O ato de brincar e jogar é uma atividade lúdica de extrema importância para o desenvolvimento infantil, a qual estimula a criança a protagonizar papéis sociais, potencializando sua imaginação e criatividade. Tal prática também ajuda a criança a pensar de maneira descentralizada, de modo que não limite seu pensamento sobre as relações sociais, fazendo com que sejam capazes de compreender e interagir de forma mais ampla, além de ajudar a refletirem sobre suas ações e a compreenderem as regras (ELKONIN, 2009).

As atividades lúdicas, em suas diversas manifestações, como jogos e brincadeiras, apresentam semelhanças e diferenças em sua natureza, como vemos em Kishimoto (2010). A brincadeira é caracterizada por ocorrer de forma espontânea, sem regras explícitas, objetivos definidos ou restrições temporais e espaciais rígidas. Por outro lado, o jogo é uma atividade que se desenrola dentro de limites estabelecidos, tanto em termos de tempo quanto de espaço, seguindo regras predefinidas que foram desenvolvidas socialmente ao longo do tempo.

Nesse sentido, fica evidente que a ludicidade é de essencial importância para a criança, pois estimula a imaginação e reflexão. Além disso, como algo que se construiu com o passar do tempo em diversas sociedades, tanto brincar quanto jogar são fundamentais para a criança, pois compõem sua rotina dentro e fora das salas de atividades. Portanto, neste trabalho iremos nos debruçar especificamente sobre o jogo e como essa atividade pode servir como dispositivo para a mediação do/no ensino da Arte na Educação Infantil.

Tanto para Caillois (2017) quanto para Huizinga (2022) _ autores que discutiram o conceito de jogo e sua importância na sociedade_, os jogos caracterizam-se como algo livre, que acontece em tempo e espaço delimitado, contendo regras e sendo algo improdutivo. Para Caillois (2017, p.37) “[...] Um jogo ao qual fôssemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo: tornar-se-ia uma obrigação, um fardo de que teríamos pressa em nos libertar”.

No entanto, tal liberdade para participar, não significa liberdade para participar a qualquer maneira, pois os jogos exigem que se cumpram com combinados, regras que são carregadas no bojo de cada brincadeira e se alguém faz com que “[...] as regras sejam quebradas, todo o mundo do jogo entra em colapso. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida ‘real’ recomeça” (HUIZINGA, 2022, p.13).

Com isso, percebemos que o jogo é uma atividade que pode ser praticada em diferentes contextos e culturas, assumindo formas diversas e adaptando-se às necessidades e interesses, mas que apesar de livre, possui regras que incluem objetivos na brincadeira. E todas essas características adicionam complexidade, transformando-o em um mecanismo lúdico poderoso e presente na vida das crianças.

A existência de um objetivo na atividade orienta em direção a um resultado. Essa situação pode nos fazer pensar que o jogo com regras fixas pode ter perdido sua essência, uma vez que se afastou de suas características fundamentais, tais como a improdutividade e a liberdade. Porém, isso não acontece, pois como evidenciado por (LEONTIEV, 2010, p.138) “[...] O motivo do jogo continua, como antes, a estar no próprio processo lúdico, mas o objetivo é agora o intermediário entre o processo e a criança.” Os objetivos atuam como um meio para envolver a criança no processo lúdico, incentivando sua participação ativa e promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Desse modo, mesmo o jogo regrado possuindo objetivos definidos, estes não subvertem a natureza lúdica da brincadeira, mas agem como facilitadores no engajamento das crianças na atividade. Nessa mesma linha, podemos dizer que quando o jogo é utilizado na Educação Infantil como atividade mediada visando o aprendizado dentro ou fora de um Centro Municipal de Educação Infantil - CMEI, ele também não perde sua essência, desde que o objetivo não seja imposto como algo engessado para a criança e que o foco não seja somente o aspecto produtivo.

Logo, a atividade lúdica é extremamente bem-vinda na mediação, pois dominar as regras implica em adquirir controle sobre o próprio comportamento, aprendendo a direcioná-lo (LEONTIEV, 2010). Segundo Leontiev (2010), os jogos com regras vão colaborar no desenvolvimento da autoavaliação na criança. Ao brincar com diferentes

jogos a criança consegue avaliar sozinha em qual atividade se sai melhor e assim, passa observar de forma consciente e independente suas próprias ações.

Autores como Huizinga (2022) argumentam que o jogo se distancia das artes plásticas por ela, diferentemente de outras manifestações artísticas, não possuir características lúdicas suficientes, estando presa às limitações formais. No entanto, devemos considerar um recorte histórico, uma vez que a primeira publicação do livro aconteceu em 1938. Depois de tal período tivemos diversos momentos na história da arte em que as manifestações artísticas já não estavam diretamente ligadas a matéria e, além disso, tinham uma relação direta à interpretação e interação do público para adquirir sentido, algo que o próprio autor caracteriza como fator lúdico ao comparar o jogo com a música.

Os jogos e as Artes se aproximam, pois, ambos criam relações históricas e sociais. Elkonin (2009) destaca que ambas as atividades compartilham a capacidade de criar um mundo imaginário e estimular a criatividade nas crianças. Por isso, podemos afirmar que o lúdico pode sim ser utilizado na mediação das atividades com as crianças no ensino da Arte, pois, o jogo revela suas semelhanças ao abranger o sentido e as motivações da vida.

Da mesma forma, é possível aproximar o jogo como dispositivo para o ensino da Arte na Educação Infantil, utilizando-a para promover uma educação inclusiva, pois, muitas vezes, nos deparamos com abordagens estereotipadas para com as crianças da educação especial, que limitam o potencial delas ao oferecerem atividades desinteressantes e nada desafiadoras, como mencionado por Ribeiro (2010).

Entretanto, como presente na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008), na Educação Infantil os estímulos cognitivos, psicomotores, físicos, emocionais e sociais são favorecidos pelo convívio com a diferença e somado as atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, tais elementos se tornam essenciais para um ambiente educacional inclusivo e enriquecedor, pois auxiliam no convívio respeitoso de todas as crianças.

Logo, as atividades com jogos podem então adquirir papel significativo para a criança com deficiência, pois carregam a incerteza como característica marcante, algo que gera caráter desafiador. Ademais, a iniciativa por parte da/o jogador/a é algo obrigatório. Tais elementos fazem com que a criança não se sinta deslocada das demais, pois assim como as outras tem seu potencial positivado.

O jogo pode ser utilizado nas salas de atividades da Educação Infantil como um apoio a um ensino da arte inclusivo, promotor de aprendizagens, além das habilidades físicas, sociais e afetivas. Torna-se fundamental então, utilizarmos as atividades lúdicas como dispositivos para acessar todas as crianças e fazer com que produzam sentidos a partir do que vivenciam. Porém, para isso se faz necessário um/a professor/a compromissado/a e que saiba lidar com as possíveis frustrações que a natureza livre do jogo possa trazer.

Fazer uso desse dispositivo lúdico na Educação Infantil significa para Kishimoto (2010, p.41) “[...] transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora”. Além disso, a autora nos alerta que nem sempre a intencionalidade planejada e desejada pelo/a professor/a será o mesmo que a criança realizará.

Por isso, vemos que o jogo pode ser um potente dispositivo para a mediação da arte na Educação Infantil por abordar aspectos importantes da formação da criança, além auxiliar em um ensino inclusivo e respeitoso. Nessa perspectiva, ter intencionalidade e consciência das ações pedagógicas como educador/a se faz então, fundamental, para que pensando de forma crítica se favoreça as experiências lúdicas e brincantes de todas as crianças, com deficiência ou não.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

Este estudo apresenta como base metodológica uma pesquisa bibliográfica, qualitativa e descritiva com a finalidade investigar o uso do jogo como dispositivo pedagógico eficaz para promover o aprendizado e o desenvolvimento da criança no ensino da Arte na Educação infantil, investigando a potencialidade de experiências sensoriais e vivências concretas do/no ensino da arte contemporânea através do brincar que, em nossa perspectiva é de extrema importância na infância.

A pesquisa bibliográfica, é uma pesquisa feita com base em materiais já existentes como "[...] livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet" (DE FREITAS; PRODANOV 2013, p.55). Esse método possibilita o acesso a informações relevantes e atualizadas sobre o tema de estudo.

No presente trabalho, a pesquisa bibliográfica será conduzida por meio da internet, mais especificamente através da página do Instagram do Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil – GEPAEI, [6] o qual possui a #brinquedotecadaArte, com várias sugestões de materiais educativos para se trabalhar ludicamente com o ensino da Arte na Educação infantil. O objetivo foi encontrar jogos *online* e materializados (concretos) que abordassem temas relacionados ao ensino da Arte, a inclusão e às infâncias, a fim de realizarmos uma análise descritiva comparando-os com as experiências vivenciadas e relatadas no início deste estudo.

Ressaltamos que essa pesquisa tem uma base teórica fundamentada nos estudos de diferentes autoras/es como Lev Vygotsky (2012), Alexei Leontiev (2012), Daniil El'konin (2010), Roger Caillois (2017), Johan Huizinga (2022), Tizuko Morchida Kishimoto (2010), Jorge Larrosa (2001), Maria Luisa Ribeiro (2010) entre outras pensadoras e pensadores que realizam trabalhos sobre o assunto.

A BNCC (BRASIL, 2018) também foi utilizada como base, com destaque para o enfoque dado às interações e brincadeiras. Além disso, a Política Nacional de

[6] Sou integrante do Grupo de pesquisa GEPAEI da Universidade Federal do Espírito Santo desde 2020.

Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) também foi considerada.

A escolha desses referenciais foi feita com o objetivo de abarcar diversos tópicos de interesse, como a inclusão, experiência, Educação Infantil, conceituação do jogo e o papel do lúdico na infância, sob a ótica do pensamento histórico crítico. Para isso, foram selecionadas as principais obras relacionadas a cada um desses temas.

Compreendemos que na Educação Infantil, por meio da mediação e do ensino da Arte, o jogo pode ser utilizado como dispositivo promotor da autonomia e da inclusão das crianças, por isso, conforme discorremos anteriormente, nossa inspiração se deu a partir do material educativo elaborado na disciplina de Estágio Curricular Supervisionado do ensino das Artes Visuais na Educação Infantil, realizado por mim e pela também estudante de artes visuais da UFES Kamila Bodevan e que, posteriormente foi utilizado no projeto Residência Pedagógica com a participação de outra estudante, a Ana Paula Ximenes.

O material educativo “Cores e Afetos” é um jogo da memória virtual, feito com fotografias do artista Walter Firmo, contendo também textos e áudios sobre o fotógrafo e suas obras. O Material foi escolhido por tratar de uma experiência local, atual, que aborda a inclusão e a tecnologia partindo de um artista que apesar de seu renome é pouco trabalhado em escolas.

Sendo assim, desenvolvemos uma pesquisa qualitativa e descritiva, que se utilizou de uma pesquisa bibliográfica a partir de materiais educativos que envolveram diálogos entre o jogo, a inclusão e as crianças no contexto do ensino da Arte.

Destacamos como objetivos específicos verificar se o dispositivo de jogo pode, através do imaginário das crianças, proporcionar autonomia e cooperação nas atividades realizadas; observar o desenvolvimento da criança sob as perspectivas criativa, afetiva, histórica, social e cultural; descrever as maneiras das quais o jogo pudesse auxiliar na acessibilidade e autonomia de crianças com deficiências.

A pesquisa bibliográfica feita a partir da rede do perfil do GEPAEI na social Instagram, utilizou da palavra-chave #brinquedotecadaArte, na qual foram encontradas um total

de sessenta e oito postagens feitas com tal temática, dentre as quais, três eram referentes ao Repositório das artes visuais da UFES, [7] dois se tratavam da apresentação do quadro “#brinquedotecadaArte” e os outros sessenta e três eram jogos desenvolvidos para o ensino da arte na Educação Infantil.

Dos sessenta e três jogos encontrados, fizemos um recorte selecionando apenas 5 tendo como critério de escolha os que tivessem em seu bojo a inclusão de crianças com deficiência, ou que tivessem abertura para uma aplicação inclusiva. As temáticas são variadas, bem como a escolha do jogo dos materiais educativos. No quadro presente na (Tabela 1) estarão presentes o título dos jogos, os nomes das autoras, o tipo do jogo e o ano da postagem do material no Instagram do GEPAEI.

[7] Disponível em: https://repositorioartesvisuais.ufes.br/repositorio-de-artes-visuais-ufes Acesso em 21 jul. 2023.

Tabela 1 – Especificação do material pesquisado

Título do jogo	Propositoras(es)	Ano da postagem
Jogo dos 7 Erros, Hokusai	SOUZA, Álvaro Gonçalves e SANTOS, Ana Carolina Calezani dos	2022
Pudim e Chuchu	COELHO, Carolina Sperandio e GOMES, Vivian Siqueira	2023
JOGO DA CURADORIA	TINTORI, Danielly	2020
Jogo Sensorial	DECARLI, Thalia	2020
Livro Brinquedo: uma forma de olhar, sentir e interagir	LEITE, Vania Lopes	2020

Fonte: Elaborada pelo autor

5. O JOGO COMO DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO: PROPOSIÇÕES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

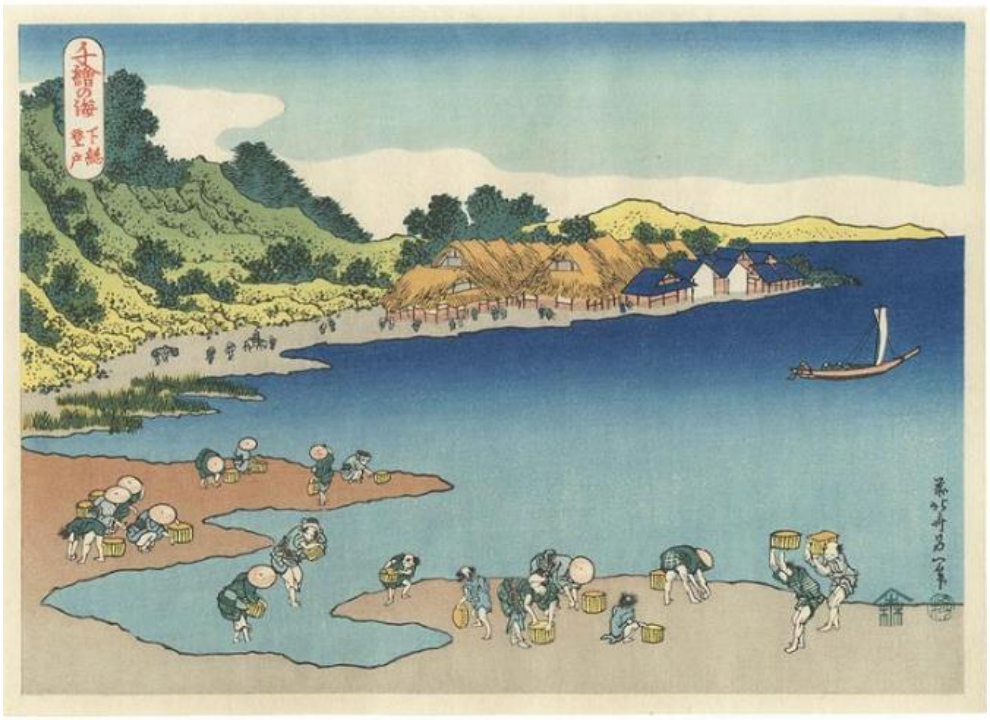
Neste capítulo, abordaremos os materiais educativos selecionados, discutindo suas temáticas, o tipo de brincadeira escolhida para cada material, sua potencialidade quando trabalhada na Educação Infantil e se a acessibilidade para crianças com deficiência é promovida ou não em tais jogos. Além disso, apontaremos adaptações inclusivas para alguns jogos.

Após a leitura cuidadosa dos trabalhos, organizamos os 5 materiais educativos selecionados de forma a que suas características se complementassem, ficando da seguinte forma: Santos e Souza (2022), Coelho e Gomes (2023), Tintori (2020), Decarli (2020) e Leite (2020).

O material educativo **"Jogo dos 7 Erros, Hokusai",** elaborado por Santos e Souza (2022), enquanto ambos cursavam a disciplina de Estágio Curricular Supervisionado no ensino da Arte na Educação Infantil, do curso de Artes Visuais na Universidade Federal do Espírito Santo - UFES, teve como inspiração as Olimpíadas de Tóquio, realizadas em 2021, o que levou à escolha da obra "Escavando ostras em Noboto, na província de Shimosa" - Série: Mil vistas do mar e da orla, do artista Hokusai (1760-1849).

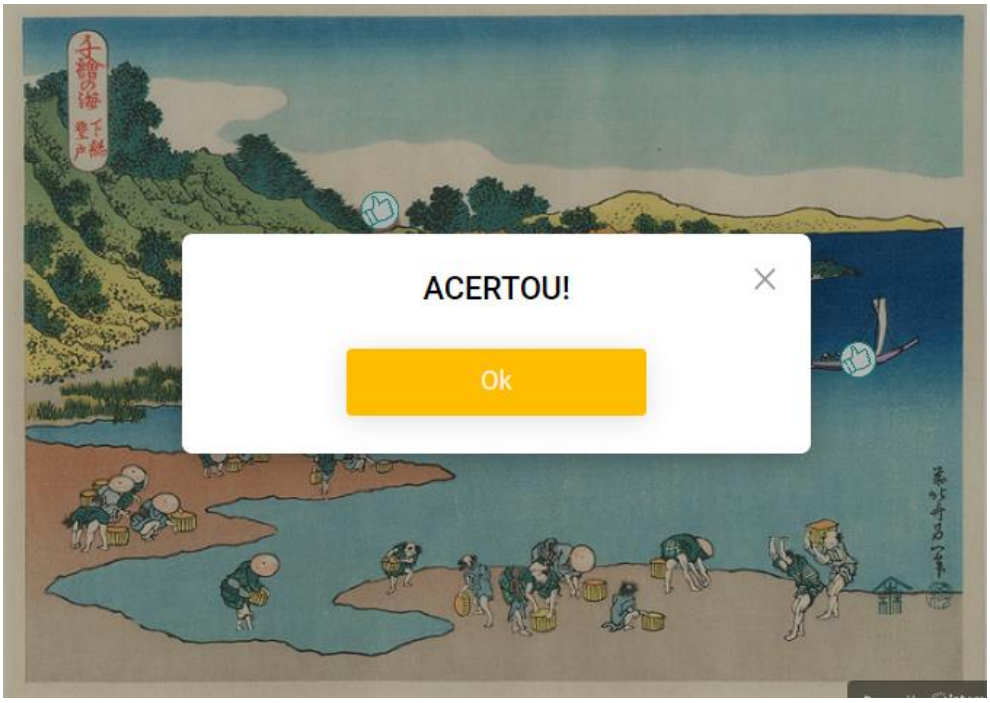
O jogo foi criado utilizando a plataforma *online* chamada *interacty.me*, que possibilita aos usuários desenvolver seus próprios jogos *online*. Ao acessar o jogo com a obra de Hokusai, estarão disponíveis duas imagens: a original (Figura 11), logo abaixo, a imagem com 7 alterações, representando os 7 erros. Ao clicar nos elementos modificados, um sinal de polegar aparece sobre o erro apontado pelo jogador, seguido por uma mensagem de confirmação na tela, indicando que ele acertou (Figura 12).

Figura 11 – Print do jogo “Jogo dos 7 Erros, Hokusai” com a obra original



Fonte: Instagram GEPAEI

Figura 12 – Print do jogo “Jogo dos 7 Erros, Hokusai” com a obra alterada e a confirmação do acerto



Fonte: Instagram GEPAEI

O tipo de jogo escolhido por Santos e Souza (2022) tem uma grande sinergia com as artes, pois auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico da criança por meio da análise visual, estimula a observação, a comparação, a memória e a concentração. Além disso, a brincadeira é bastante desafiadora e, de acordo com Huizinga (2022), essa característica de tensão faz com que o jogador se envolva na atividade de tal forma que nem perceba que tudo é apenas um jogo.

Apesar disso, o "Jogo dos 7 erros, Hokusai" não se mostra uma atividade muito inclusiva, pois além de ser totalmente dependente da imagem, não possui em seu site textos descritivos que facilitariam o trabalho das ferramentas de acessibilidade utilizadas por pessoas com deficiência visual. Para tornar o jogo mais acessível, seria interessante incluir elementos que vão além da visualidade, como obras com linguagens sensoriais, como o tátil ou o audível.

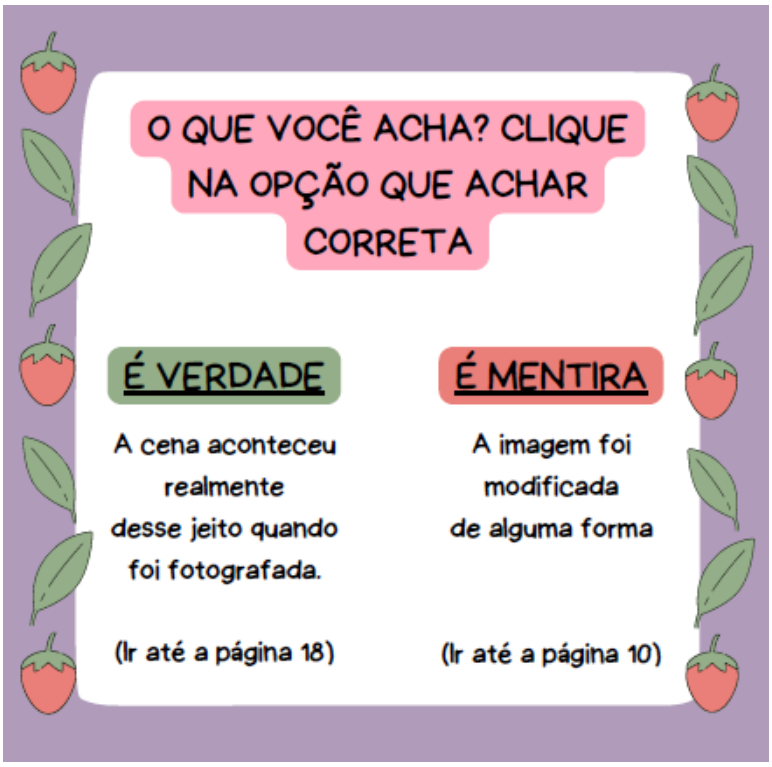
Coelho e Gomes (2023) buscam, por meio de seu jogo-livro intitulado de **"Pudim e Chuchu",** estimular de maneira crítica a leitura visual, introduzir antigas formas de manipulação de imagens e, assim, promover discussões sobre o problema das *Fake News*. Elas também elaboraram o material educativo durante o período em que cursaram a disciplina de Estágio Curricular Supervisionado no ensino da Arte na Educação Infantil, do curso de Artes Visuais na Universidade Federal do Espírito Santo - UFES.

A atividade lúdica, que se trata de um jogo-livro digital (Figura 13), também pode ser realizada de forma física por meio da impressão do material. No jogo, o cachorro Pudim solicita a ajuda da criança para auxiliar seu amigo, o gato Chuchu, a determinar se as imagens que ele viu na internet são verdadeiras ou falsas (Figura 14). Os personagens interagem com a/o jogador/a e direcionam para páginas específicas do livro de acordo com a resposta fornecida em um campo clicável do jogo.

Figura 13 – Print da página principal do jogo “Pudim e Chuchu. Livro de histórias interativo”

Fonte: Instagram GEPAEI

Figura 14 – Print da página de perguntas do jogo “Pudim e Chuchu. Livro de histórias interativo”



Fonte: Instagram GEPAEI

Em caso de crianças não leitoras ou que possuam deficiência visual, a presença do mediador é fundamental para ler e descrever o conteúdo do livro, além de questioná-las sobre qual opção escolher. Contudo, uma alternativa de acessibilidade para o jogo-livro em questão, seria a implementação de dois botões com gravações de áudio descritivo, um com a parte visual e outro com o conteúdo textual da atividade, ambos gravados com a voz do/a mediador/a.

Segundo Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) “[...] a convivência com as diferenças favorecem as relações interpessoais, o respeito e a valorização da criança”. A ferramenta do áudio nesse contexto acrescentaria ao jogo a autonomia das crianças, e contribuiria para a não distinção das crianças com deficiência.

Entretanto, o jogo é bastante potente, pois permite utilizar a linguagem visual para debater com as crianças pequenas temas efervescentes da atualidade, como a disseminação de notícias falsas. Conforme FRANZ (2006, p.1), "[...] Aparentemente inócuas, presentes nas horas de lazer, as imagens impregnam o cotidiano das crianças e adolescentes sem que seja dado o devido valor informativo e formativo a elas". Tais imagens têm uma influência direta na concepção da realidade e na visão do mundo, podem transmitir valores e crenças, mas se faz necessária a mediação para que isso seja percebido por quem as consome.

Por isso, o jogo elaborado por Coelho e Gomes (2023) pode ser um oportunidade de instigar a reflexão das crianças sobre o poder das imagens, seu impacto na sociedade e como elas podem ser utilizadas para manipular informações. Esse processo pode auxiliar as crianças a desenvolverem habilidades críticas e discernimento ao consumirem conteúdos visuais, tornando-as mais conscientes e responsáveis em relação às informações que encontram no dia a dia.

O material chamado de **"Jogo da Curadoria"** de Tintori (2020), integrante do Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil – GEPAEI, proporciona uma nova perspectiva para as atividades de arte educação com crianças, que geralmente, ao adentrarem o imaginário da arte, essas atividades envolvem apenas os personagens da/o artista e/ou espectador/a.

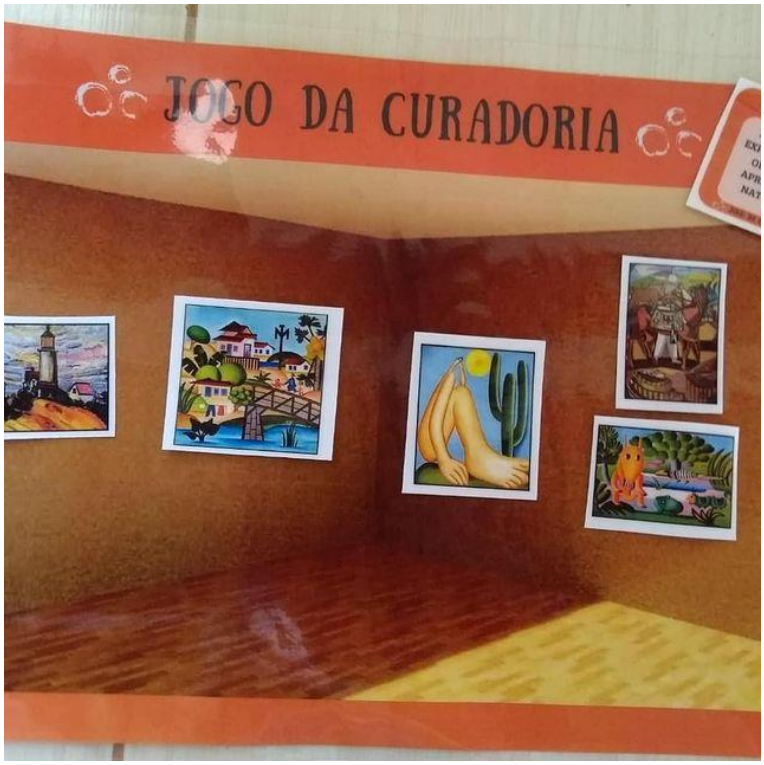
O jogo é composto por 20 a 25 imagens de obras de artistas brasileiros, cada uma medindo 6 x 5 cm e impressa em tamanho adequado. Além disso, inclui um tabuleiro "parede de galeria", impresso em folha A3, 6 cartas com missões curatoriais e uma caixa de papelão para armazenamento do material (Figura 15).

Figura 15 – Fotografia do “JOGO DA CURADORIA” com a caixa, as obras e as missões

Fonte: Instagram GEPAEI

Tintori (2020) proporciona, através de seu material lúdico, a inserção de um novo participante nesse jogo de papéis, e agora entra em cena o/a curador/a. A criança, curadora é responsável por selecionar as obras e posicioná-las na "parede da galeria" de acordo com a "missão curatorial" selecionada (Figura 16). O jogo não possui um único ganhador e permite que uma ou mais crianças brinquem ao mesmo tempo.

Figura 16 – Fotografia do “Jogo da Curadoria” com as obras posicionadas na parede da galeria



Fonte: Instagram GEPAEI

O material é bastante interessante, pois além de trabalhar com o jogo regrado, aborda também o jogo de papéis (ELKONIN, 2009), que é muito potente para as crianças pequenas. De acordo com Pasqualini e Lazaretti (2023), participar dessa brincadeira protagonizada significa para a criança reproduzir o papel social de um adulto, reconstruindo de forma fictícia comportamentos como os de trabalho.

Entretanto, para que a criança desenvolva o interesse em representar esses papéis, é necessário que ela experiencie tais possibilidades. O jogo de Tintori (2020) proporciona o encontro com personagens importantes do cenário da arte, que muitas vezes passam despercebidos aos olhos dos/das arte educadores/as.

A proposta do jogo, tal como se apresenta, pode não ser muito acessível, uma vez que se concentra exclusivamente na visualidade, excluindo crianças com deficiências visuais. No entanto, uma espécie de "expansão" que inclua esculturas ou obras táteis poderia resolver parte desse problema. Uma estratégia para isso seria introduzir o tema e, em seguida, incentivar a produção das obras pelas crianças. Posteriormente,

seria possível trabalhar com essas próprias obras no "Jogo da Curadoria". Isso proporcionaria uma experiência mais inclusiva e enriquecedora, permitindo que todas as crianças participem de forma significativa.

O **“Jogo Sensorial”** foi desenvolvido por Decarli (2020), também integrante do Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil - GEPAEI,[8] durante o período em que ela era estudante de pedagogia na Universidade Federal do Espírito Santo - UFES. A proposta consiste em um jogo sensorial desenvolvido com o intuito de promover experiências estésicas e estéticas por meio da percepção tátil de diversas texturas e formas.

Decarli (2020) se inspirou na obra "Estou de olho em você", de Chica Granchi (Figura 17), presente na exposição virtual "74 artistas" da Galeria de Arte Espaço Universitário – GAEU, para a criação da proposta que sugere a produção de materiais inspirados na obra, utilizando diferentes materiais para criar peças com formas e texturas variadas (Figura 18).

[8] Como integrante do GEPAEI, ela também atuava como voluntária na sessão do educativo da Galeria de Arte Espaço Universitário – GAEU/UFES, mais especificamente, na exposição 74 Artistas.

Figura 17 – Obra "Estou de olho em você" de Chica Granchi. D 40,5 cm. Tinta Acrílica sobre tela.

Fonte: Recorte retirado do vídeo passo a passo presente no Instagram GEPAEI

Figura 18 – Peças do jogo. Com variados tamanhos e texturas.

Fonte: Recorte retirado do vídeo passo a passo presente no Instagram GEPAEI

A forma de jogar é simples e dinâmica: todas as peças são colocadas em uma caixa, e as crianças devem ter seus olhos vendados. Em seguida, cada criança é convidada a tirar as peças da caixa, descrevendo-as detalhadamente e comparando-as com as outras. Além disso, também é sugerido montar a própria obra tridimensional com a criança.

A atividade desenvolvida por Decarli (2020) é bastante potente, pois oferece acessibilidade para crianças com deficiência visual através das peças táteis, possibilitando que elas participem do jogo de forma independente e direta. Além disso, a experiência sensorial do toque proporcionada por essa abordagem também permite trabalhar questões com crianças autistas, por exemplo.

Tais ferramentas, aliadas à forma de jogar que propõe vendar as crianças e enfatizar o sentido tátil, possibilitam ao mediador abordar diretamente as questões de inclusão. Com essa abordagem, é possível criar um ambiente lúdico mais acessível, no qual todas as crianças podem participar ativamente, independentemente de suas habilidades ou deficiências.

Entretanto, para que o jogo vivenciado pela criança com deficiência possa desempenhar seu papel de estreitar a distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial da criança, será necessária “[...] a revisão do papel do professor, porque, para que ele seja realmente mediador, um articulador, ser-lhe-á exigido muito estudo, coerência e comprometimento” (RIBEIRO, 2010, p.152).

Por fim, o material educativo **"Livro Brinquedo: uma forma de olhar, sentir e interagir"**, desenvolvido por Leite (2020), tem o intuito de introduzir o artista russo Wassily Kandinsky às crianças bem pequenas, explorando experiências sensoriais. O livro foi construído com materiais variados, como botões, elásticos e pedaços de pano, tornando-o tátil e maleável (Figuras 19 e 20). A parte do material que serve de base foi feita em tecido 100% algodão, permitindo a higienização.

Figura 19 – "Livro Brinquedo: uma forma de olhar, sentir e interagir"

Fonte: Instagram GEPAEI

Figura 20 – "Livro Brinquedo: uma forma de olhar, sentir e interagir"

Fonte: Instagram GEPAEI

Apesar de não possuir regras fixas preestabelecidas pela autora, o Livro Brinquedo abre a possibilidade de que as regras sejam elaboradas pela/o mediador/a de acordo com as necessidades e idade das crianças. Além disso, a característica sensorial do jogo possibilita que, com as devidas adaptações e com o olhar atento da/o mediador/a, ele seja trabalhado também com bebês.

O jogo em questão, ao enfatizar a experimentação dos sentidos, prevalece o saber da experiência que para Larrosa (2002), se dá na relação entre o conhecimento e a vida humana. Nesse sentido, a experiência pode contribuir para a construção de significados e para o desenvolvimento da subjetividade na criança.

Além disso, o jogo proporciona uma experiência inclusiva ao abrir a possibilidade de ser trabalhado de forma que a independência da criança ao jogar seja levada em consideração. No "Livro Brinquedo: uma forma de olhar, sentir e interagir", essa liberdade de ação pode ser vivida amplamente tanto por crianças com deficiência quanto por bebês.

Assim, como destacado por Ribeiro (2010, p.152) "[...] O professor, ao assumir o potencial que o jogo tem na educação, será o responsável pela arrumação do espaço físico e o construtor do espaço lúdico, que não deixa de ser sociocultural". Nesse sentido, ter esse cuidado com o material educativo faz parte dessa organização proposta, garantindo que o ambiente lúdico seja adequado e propício para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do problema principal da pesquisa, que consistia em investigar o uso do jogo como dispositivo pedagógico eficaz para promover o aprendizado e o desenvolvimento da criança no ensino da Arte na Educação infantil, especialmente através de uma abordagem inclusiva, foram realizadas análises das experiências vividas por min e minhas parceiras, fundamentação teórica e pesquisa bibliográfica.

Tais processos possibilitaram contextualizar o problema, relatando as motivações que levaram à pesquisa, bem como fundamentar as questões abordadas com base em teóricos importantes. Além disso, foram incluídos na pesquisa outros jogos, analisando a potencialidade dessa ferramenta na resolução dos problemas apontados neste trabalho. Dessa forma, foi possível enriquecer a abordagem e contribuir para uma compreensão mais ampla e aprofundada do uso de jogos como dispositivo de mediação no ensino da arte na Educação Infantil, com ênfase na inclusão.

Com isso, conseguimos compreender o poder do jogo no imaginário da criança e como ele pode servir como potencializador da cooperação, assim como a cooperação é potencializadora no jogo conforme mencionado por Brotto (1999). Além disso, o jogo também pode promover a autonomia na criança, proporcionando um ambiente onde ela pode experimentar, tomar decisões e aprender por meio de sua própria iniciativa.

Ademais, notamos que o lúdico, sob a perspectiva histórico-social e cultural, auxilia no desenvolvimento da afetividade e da criatividade. O jogo possui uma ligação direta com a sociedade, sendo influenciado e moldado de acordo com a cultura e o período histórico em que está inserido, conforme apontado por Elkonin (2009). Essa interação com o contexto social e cultural enriquece a experiência lúdica, permitindo que as crianças aprendam e expressem suas emoções e criatividade de maneira significativa e contextualizada.

Com isso, podemos afirmar a potência do jogo como objeto educativo no ensino da arte na educação infantil, pois observamos que ele pode ser um dispositivo poderoso de acessibilidade para crianças com deficiência, promovendo a autonomia e a participação nas atividades. Entretanto, através de pesquisas bibliográficas sobre jogos e leituras como a de Ribeiro (2010), podemos perceber que para que essa potência seja efetivada, a/o mediador/a deve estar atenta/o a promover um ambiente favorável, selecionando jogos compatíveis ou fazendo adaptações que permitam a participação plena de todas as crianças.

Dessa forma, a/o mediador/a desempenha um papel fundamental na criação de um espaço inclusivo e estimulante, onde as crianças possam se envolver de forma significativa com o jogo, independentemente de suas habilidades ou necessidades. Ao adaptar os jogos de forma criativa e sensível, a/o mediador/a garante que todas as crianças tenham oportunidades iguais de aprender, explorar e expressar sua criatividade por meio do jogo, enriquecendo assim sua experiência educativa.

Por isso, é preciso dedicar atenção, ter um olhar clínico e cuidadoso, buscar estudo constante e praticar a escuta ativa para perceber as necessidades e demandas das crianças. Além disso, é fundamental ter coragem para ousar e fazer diferente, pois trabalhar com o lúdico é desafiador, porém extremamente recompensador.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Versão Final. Ministério da Educação, Brasília - DF: MEC, 2017.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva.** Brasília: MEC/SEESP, 2008a.

BRICIO, Danuza. **Através do olhar dos pequenos**: autorretrato e o click da fotografia. 2021.

BROTTO, Fabio Otuzi. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.**1999.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** – Petrópolis, RJ: Editora vozes, 2017.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**. - São Paulo Editora WMF Martins Fontes, 2009.

FRANZ, Sueli Terezinha; GRALIK, Paulina Thais. **Instrumento de Mediação e Análise Crítica de uma Imagem.** Revista Digital Art&. 2006.

Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil – GEPAEI. **o projeto de Carolina Sperandio Coelho e Vivian Siqueira Gomes, estudantes de Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo.** Vitoria, 2023. Instagram: @gepaei.ufes. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Crjbe4hPOik/ Acessado em: Julho 2023.

Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil – GEPAEI. **“Livro brinquedo: uma forma de olhar, sentir e interagir”, da professora Vania Lopes Leite.** Vitoria, 2020. Instagram: @gepaei.ufes. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CBOlKLXDkKT/?img_index=1 Acessado em: Julho 2023.

Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil - GEPAEI **“JOGO DA CURADORIA” construído por Danielly Tintori.** Vitoria, 2020. Instagram: @gepaei.ufes. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CCErxCxDi9A/?img_index=1 Acessado em: Julho 2023.

Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil – GEPAEI. A **Jogo Sensorial criado pela estudante de Pedagogia THALIA DECARLI da Universidade Federal do Espírito Santo.** Vitoria, 2020. Instagram: @gepaei.ufes. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CH_H4K7jEei/?img_index=1 Acessado em: Julho 2023.

Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil – GEPAEI. **Jogo dos 7 Erros, desenvolvido pelos estudantes de Artes Visuais da UFES: Álvaro Gonçalves de Souza e Ana Carolina Calezani dos Santos.** Vitoria, 2022. Instagram: @gepaei.ufes. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CaVWJcMPhNF/?img_index=1 Acessado em: Julho 2023.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens **: o jogo como elemento da cultura**. – São Paulo : Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO. T. M. **O Jogo e a Educação Infantil. In: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** KISHIMOTO, T. M. (org). São Paulo, Cortez Editora. 1997.

MARTINS, Mirian; PICOSQUE, Gisa. Objetos propositores: a mediação provocada. In: **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Editora Arte por escrito/Rizoma Cultural. Content Stuff, 2008.

PICCOLO, Gustavo Martins. **O universo lúdico proposto por Caillois.** Revista Digital - Buenos Aires. 2008.

PASQUALINI, Juliana; LAZARETTI, Lucinéia. **Que educação infantil queremos? Um manifesto em defesa da educação escolar para crianças pequenas.** Bauru, SP: Mireveja, 2022.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar**. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico-2ª Edição.** Editora Feevale, 2013.

RAMOS, Stella. **Olhar para o Jogo - Roger Caillois** (4º de 5). Youtube, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=bUPpAEYe9fE&t=1321s Acessado em: Junho 2023.

RAMOS, Stella. **Olhar para o Jogo – Johan Huizinga** (3º de 5). Youtube, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=bUPpAEYe9fE&t=1321s Acessado em: Junho 2023.

ROSSI, M. H. W. **Leitura visual e educação estética de crianças.** Revista GEARTE, [S. l.], v. 2, n. 2, 2015. DOI: 10.22456/2357-9854.58085. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/58085.

VIGOTSKII, Lev Semenovich. Linguagem, **Desenvolvimento e Aprendizagem** / Lev Semenovich Vigotskii, Alexander Romanovich Luria, Alex N. Leontiev - São Paulo: ícone, 2010.

APÊNDICE 1 - PLANO DE ATIVIDADES / SEQUÊNCIA DIDÁTICA

APÊNDICE 2 - MATERIAIS EDUCATIVOS PARA O ENSINO DA ARTE