

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida
Margarete Sacht Góes

Resumo: Este artigo tem como objetivo investigar o uso do jogo como dispositivo pedagógico para promover o aprendizado e o desenvolvimento da criança no ensino da Arte na Educação infantil. Para isso, discute a possibilidade do ensino de Arte inclusivo a partir dos jogos e analisa esse dispositivo como potencial para estimular a autonomia e a cooperação entre as crianças. Observa, por meio do lúdico, a aprendizagem delas sob perspectivas criativas, afetivas, históricas, sociais e culturais. Propõe-se a relatar duas experiências vividas por um dos autores e apresenta uma base teórica fundamentada em Vygotsky (2012), Leontiev (2012), Elkonin (2010), Caillois (2017), Huizinga (2022), Kishimoto (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 é um dispositivo poderoso de acessibilidade para crianças com deficiência e promove a autonomia e a participação delas nas atividades.

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

The game as a mediation device for the teaching of Art in Early Childhood Education

Abstract: This article aims to investigate the use of games as a pedagogical device to promote children's learning and development in teaching Art in Early Childhood Education. To this end, it discusses the possibility of inclusive Art teaching through games and analyzes this device as having the potential to stimulate autonomy and cooperation among children. Observe, through play, their learning from creative, affective, historical, social and cultural perspectives. It proposes to report two experiences lived by one of the authors and presents a theoretical basis based on Vygotsky (2012), Leontiev (2012), Elkonin (2010), Caillois (2017), Huizinga (2022), Kishimoto (2010) and Pasqualine and Lazaretti (2022). Methodologically, it carries out a bibliographical research on games that meet the objectives of the study. It ends by stating the power of the game as an educational object in teaching art in Early Childhood Education, as it is a powerful accessibility device for children with disabilities and promotes their autonomy and participation in activities.

Keywords: Child education. Art teaching. Inclusion. Games. Mediation

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

1 Introdução

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

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 deste artigo é investigar o uso do jogo como dispositivo pedagógico 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.

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.

Dessa forma, este texto está estruturado em quatro tópicos. A partir da introdução, apresentamos a discussão sobre o “Jogo compartilhado: diálogos pedagógicos entre o ensino da Arte e o brincar inclusivo”, na qual refletimos sobre duas experiências envolvendo o jogo, a arte-educação e a inclusão em diálogo com a nossa fundamentação teórica. Em seguida, no tópico “O jogo como dispositivo de mediação: proposições para a Educação Infantil”, apresentamos, a partir de uma pesquisa bibliográfica, jogos que abordam a arte e discorremos sobre suas possibilidades de inclusão. Por fim, as considerações finais encerram, temporariamente, essa discussão.

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

2 Jogo compartilhado: diálogos pedagógicos entre o ensino da Arte e o brincar inclusivo

Como em qualquer jogo, as experiências vividas no estágio são compostas por regras, que mesmo não colocadas de forma explícita existem de forma subliminar, pois consideramos a necessidade de as/os participantes assimilarem determinadas regras para assim adentrarem o universo lúdico dos jogos (PICCOLO, 2008). Algumas dessas regras vivenciadas no estágio foram: regra 1, a cooperação e o diálogo entre os componentes do grupo; regra 2, o respeito às professoras; regra 3, a valorização da arte nacional e da representatividade e regra 4, a escuta, a observação e a inclusão das crianças, considerando suas vontades e vivências. Além de outras que adotamos considerando o contexto de cada experiência.

Abordar a temática de jogo no ambiente escolar geralmente acontece de modo tranquilo, porém, nem sempre é um tema simples de ser trabalhado devido à visão que muitas pessoas ainda têm dele, reduzindo-o à pura recreação e classificando-o como “a hora da bagunça”, inútil, fútil ou, até mesmo, considerando-o uma contravenção por o associarem a jogos de azar (KISHIMOTO, 2010). Ademais, 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 optem por trabalhar com os jogos cooperativos no lugar dos jogos competitivos, pois “[...] Competição e Cooperação, são processos sociais e valores humanos presentes no Jogo, no Esporte e na Vida” (BROTTO 1999, p. 34).

Caillois (2017) classifica o “Jogo Competitivo”, dentre suas categorias fundamentais, como um campo específico chamado “Agôn”, que tem a finalidade de estimular a competição entre as/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 foi alcançada em um contexto 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

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

característica de desigualdade vai existir tanto para jogos mentais quanto para jogos de caráter físico.

Para 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 um 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.

A competitividade nos jogos é defendida por alguns 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, as/os participantes que perdem se 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 — baseia-se no princípio da livre concorrência e da igualdade formal de direitos, passa a ideia de que o mais adaptado será vencedor na sociedade. A ideia de livre concorrência em uma sociedade que é desigual em oportunidades é uma ideia falsa, e perpetuar esse pensamento ajuda a fomentar a ideia de vencedores e perdedores.

Nessa perspectiva, 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 de 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 mútua e frequente, a qualidade da produtividade é maior e os membros se sensibilizam com seus pares. Para Caillois,

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

(2017), a cooperação, diferentemente da competição, deixa-nos a ideia de que pode estar presente em todas as categorias de jogo, inclusive nos competitivos, pois para se alcançar um alvo pessoal não é preciso 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 a competir e/ou cooperar. Assim, não entender essa complexidade pode fazer com que se reproduza o mito da competição como traço inseparável do ser humano.

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”. Destarte, competição e cooperação são aspectos que se compõem, conhecer essas categorias nos ajuda a pensar as ações educativas com/para as crianças.

Nessa direção, a vivência no estágio aconteceu a partir de dois materiais educativos: o primeiro se constituiu a partir da sequência didática “Cores e afetos: através da fotografia de Walter Firmo”, que foi proposta em cinco momentos distintos, a mediação da história do Fotógrafo Walter firmo e sua trajetória na fotografia; a escolha, pelas crianças, das imagens das quais mais gostavam para a elaboração do jogo/material educativo; a construção do Jogo da Memória — Cores e Afetos, com as fotografias de Walter Firmo; a 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.

5

A sequência didática “Cores e Afetos através da fotografia de Walter Firmo” foi criada com o 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 uma compreensão profunda e a necessária crítica sobre o poder das representações visuais na construção de identidades 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

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

registros fotográficos do cotidiano e da cultura popular brasileira, desviando o foco do ensino da Arte com referências eurocentradas.

Devido ao fato de o estágio ter sido realizado durante a pandemia Covid 19, elaboramos um jogo da memória *on line*, pois tentávamos compreender o que melhor se encaixaria para as crianças, que não conhecíamos pessoalmente. 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 daquelas 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” (Imagens 01 e 02). Incluímos também 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 com as mesmas informações dos textos.

Imagem 01. Print da Tela inicial do jogo

Fonte: Do autor

Imagem 02. Jogo “Cores e Afetos com Walter Firmo”

Fonte: Do autor

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil*Ronald de Almeida**Margarete Sacht Góes*

Com o retorno às aulas presenciais, não mais durante o estágio supervisionado, mas na Residência Pedagógica,¹ tivemos a oportunidade de reconfigurar esse jogo para um encontro presencial com as crianças, considerando que ele estaria inserido em uma nova escola, com um ambiente completamente novo e que isso poderia interferir na sua execução, fato que precisaria ser acrescentado e/ou modificado, entretanto, sem perder de vista seu caráter lúdico e inclusivo. 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.

Assim, a montagem do jogo físico foi dividida em etapas: 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 determinado (Imagens 03 e 04).

Imagens 03 e 04. *Fotografias selecionadas frente e verso.*



Fonte: Do autor

Em nossa curadoria, estavam presentes artistas icônicos como Dona Ivone Lara, Cartola e Pixinguinha, pois consideramos fundamental o acesso das crianças a essas/es artistas do cenário artístico brasileiro. Levamos, para a sala de atividades, algumas câmeras fotográficas analógicas e explicamos o que eram, como funcionavam e contamos que era por meio de equipamentos semelhantes a esses que o artista realizava seu trabalho. Não fotografamos

¹ Programa de bolsas para aperfeiçoamento de formação inicial: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

utilizando as máquinas, mas deixamos as crianças livres para manusear e brincar o tempo que quisessem, assim, ficou evidente o quanto a fotografia é algo presente no cotidiano delas, porém por meio de *smartphones*.

Para a atividade, colocamos canções dos músicos retratados por Walter Firmo para as crianças ouvirem, funcionando como música de fundo para a brincadeira. 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 em grupos (Imagens 05 e 06) — o que fez surgirem, de forma espontânea, diferentes maneiras de jogar. Um dos grupos optou pelo jogo competitivo, 1 versus 1, com a vitória sendo do que achasse o maior número de peças, mas, a partir da nossa mediação, decidiram mudar para o formato 2 versus 2, em duplas e com uma dinâmica mais próxima da competição cooperativa, em que, segundo Brotto (1999, p.51), “[...] O bem estar dos competidores é sempre mais importante do que o objetivo extrínseco pelo qual se compete”. Assim, mostrávamos-lhes que, mesmo que a orientação fosse em direção ao objetivo pessoal, devíamos sempre levar em consideração todas/os as/os participantes.

Imagens 05 e 06. Crianças em roda com os cartões do jogo em mãos



Fonte: Do autor

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, haja vista que na sala havia duas crianças com transtorno

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

do espectro autista. De acordo com a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008), a atividade lúdica e a convivência são dispositivos para o desenvolvimento das crianças, o que nos levou a perceber 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 e, com isso, notamos sua potencialidade como dispositivo mediador das atividades na Educação Infantil, pois conseguimos, de forma leve, apresentar as informações desejadas, incluir de forma respeitosa as crianças da Educação Especial e estabelecer identificação, ou melhor, produzir sentidos a partir do tema escolhido.

O ato de brincar e de jogar é uma atividade lúdica de extrema importância para o desenvolvimento infantil, que 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 seja capaz de compreender e interagir de forma mais ampla, além de ajudar a refletir sobre suas ações e a compreender 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 a 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, o enfoque será dado ao jogo e em como essa atividade pode servir como dispositivo para a mediação do/no ensino da Arte na Educação Infantil.

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil*Ronald de Almeida**Margarete Sacht Góes*

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. Caillois (2017, p.37) infere que “[...] 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, a liberdade de participar não significa participar de qualquer maneira, pois os jogos exigem que se cumpram combinados, regras que são carregadas no bojo de cada brincadeira, logo, 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 aos interesses de cada um, mas que, apesar de livre, requer regras que incluam objetivos na brincadeira. E todas essas características lhe 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 regado apresentando 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 ao aprendizado dentro ou fora de um Centro

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

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 elas, diferentemente de outras manifestações artísticas, não apresentarem características lúdicas suficientes, estando presas às limitações formais. No entanto, devemos considerar um recorte histórico, uma vez que a primeira publicação do livro aconteceu em 1938. Depois desse período, tivemos diversos momentos na história da arte em que as manifestações artísticas já não estavam diretamente ligadas à matéria e, além disso, tinham uma relação direta com a interpretação e a 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, deparamo-nos com abordagens estereotipadas sobre as crianças da educação especial, que limitam o potencial delas.

Entretanto, como descrito na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008), na Educação Infantil, os estímulos cognitivos,

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

psicomotores, físicos, emocionais e sociais são favorecidos pelo convívio com a diferença e — somados às 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.

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, já que, 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 comprometido/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 é fundamental, para que, pensando de forma crítica, sejam favorecidas as experiências lúdicas e brincantes de todas as crianças, com deficiência ou não.

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

3 O jogo como dispositivo de mediação: proposições para a Educação Infantil

Tendo por base metodológica a pesquisa bibliográfica, objetivamos investigar o uso do jogo como dispositivo pedagógico 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.

Nessa direção, por meio da internet, mais especificamente, através da página do Instagram do Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil – GEPAEI, que apresenta o quadro #brinquedotecadaArte, com várias sugestões de materiais educativos para se trabalhar ludicamente com o ensino da Arte na Educação Infantil, é que realizamos esta pesquisa cujo objetivo foi o de encontrar jogos *online* e materializados (concretos) que abordassem temas relacionados ao ensino da Arte, a inclusão e às infâncias, a fim de fazermos uma análise descritiva, comparando-os com as experiências vivenciadas e relatadas no início deste artigo.

Nos fundamentamos na BNCC (BRASIL, 2018), com destaque para o enfoque dado às interações e brincadeiras, e na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008). A escolha desses referenciais foi feita com o objetivo de abarcar diversos tópicos de interesse — como a inclusão, a experiência, a educação infantil, a conceituação do jogo e o papel do lúdico na infância — sob a ótica do pensamento histórico-cultural.

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, que, posteriormente foi utilizado no projeto Residência Pedagógica.

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

Na pesquisa bibliográfica feita a partir do perfil do GEPAEI no Instagram — mais especificamente, no quadro #brinquedotecadaArte — foi encontrado um total de sessenta e oito postagens feitas com tal temática, dentre as quais, três eram referentes ao Repositório de Artes Visuais da UFES², duas eram sobre a apresentação do quadro #brinquedotecadaArte e as outras sessenta e três eram jogos desenvolvidos para o ensino da Arte na Educação Infantil. Desses sessenta e três jogos encontrados, fizemos um recorte selecionando 3 (três), 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.

Buscamos, no levantamento desses materiais educativos, abordar as temáticas, o tipo de brincadeira escolhida, potencialidades quando trabalhada na Educação Infantil e se a acessibilidade para crianças com deficiência é possibilitada ou não. Além disso, apontamos adaptações inclusivas para alguns jogos, os quais foram organizados de modo que suas características se complementassem, ficando da seguinte forma: Santos e Souza (2022), Coelho e Gomes (2023) e Decarli (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 (Imagem 07) e, ao lado, a imagem com 7 alterações, representando os 7 erros (Imagem 08). 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.

² Disponível em: <https://repositorioartesvisuais.ufes.br/repositorio-de-artes-visuais-ufes> Acesso em: 21 jul. 2023.

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

Imagem 07. Print do “Jogo dos 7 Erros, Hokusai” **Imagem 08.** Print da obra alterada e a confirmação do acerto

Fonte: Instagram GEPAEI



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.

Entretanto, o "Jogo dos 7 erros, Hokusai" não se mostra uma atividade muito inclusiva, pois, além de ser totalmente dependente da imagem, não dispõe de textos descritivos para facilitar o trabalho com 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 na UFES.

A atividade lúdica, um jogo-livro digital (Imagens 09 e 10), também pode ser realizada de forma física por meio da impressão do material. No jogo, o cachorro Pudim solicita a ajuda de uma criança para auxiliar seu amigo, o gato Chuchu, a determinar se as imagens que ele viu na internet são verdadeiras ou falsas. Os personagens interagem com a/o jogador/a e direcionam

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

para páginas específicas do livro de acordo com a resposta fornecida em um campo clicável do jogo.

Imagens 09 e 10. Print das páginas do jogo “Pudim e Chuchu. Livro de histórias interativo”



Fonte: Instagram GEPAEI

Em caso de crianças não leitoras ou que apresentem deficiência visual, a presença da/o mediador/a 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 o 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 pequenos temas efervescentes na atualidade, como a disseminação de notícias falsas. Para Franz e Gralik (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, transmitindo valores e crenças, mas se faz necessária a mediação para que isso seja percebido por quem as consome.

Consideramos o jogo elaborado por Coelho e Gomes (2023) um excelente dispositivo para instigar a reflexão das crianças sobre o poder das imagens, seu impacto na sociedade e

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil*Ronald de Almeida**Margarete Sacht Góes*

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 “Jogo Sensorial” foi desenvolvido por Decarli (2020), integrante do GEPAEI, durante o período em que era estudante de Pedagogia na 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, espessuras e formas.

Decarli (2020) se inspirou na obra "Estou de olho em você", de Chica Granchi (Imagem 11), presente na exposição virtual "74 artistas" da Galeria de Arte Espaço Universitário – GAEU/Ufes, utilizando diferentes materiais para criar peças com formas e texturas variadas (Imagem 12).

Imagem 11. Obra "Estou de olho em você".



Imagem 12. Peças do Jogo sensorial.



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.

O material educativo 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. Tais ferramentas, aliadas à forma de jogar que propõe vender as crianças

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

e enfatizar o sentido tátil, possibilitam à/ao mediador/a 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.

4 Considerações

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, 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 apresenta 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

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

Ronald de Almeida

Margarete Sacht Góes

cultural enriquece a experiência lúdica, permitindo que as crianças aprendam e expressem suas emoções e criatividade de maneira significativa e contextualizada.

Com isso, ressaltamos 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 delas nas atividades. Reiteramos que, para que essa potência seja efetivada, a/o mediador/a precisa 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 em Arte.

Por isso, é preciso dedicar atenção, ter um olhar clínico e cuidadoso, buscar estudo constante e praticar a escuta sensível 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

19

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Versão Final. Ministério da Educação, Brasília - DF: MEC, 2018.

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

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.

O jogo como dispositivo de mediação para o ensino da Arte na Educação Infantil

*Ronald de Almeida
Margarete Sacht Góes*

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 @gepaei.ufes. **Pudim e Chuchu - Livro interativo**. Carolina Sperandio Coelho; Vivian Siqueira Gomes. Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Crjbe4hPOik/> Acesso em: jul. 2023.

Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil – GEPAEI @gepaei.ufes. **Jogo Sensorial**. Thalia Decarli. Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, 2020. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CH_H4K7jEei/?img_index=1 Acesso em: jul. 2023.

Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte na Educação Infantil – GEPAEI @gepaei.ufes. **Jogo dos 7 Erros**. Álvaro Gonçalves de Souza; Ana Carolina Calezani dos Santos. Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, 2022. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CaVWJcMPhNF/?img_index=1 Acesso em: jul. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. – São Paulo: Perspectiva, 2022.

KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a Educação Infantil. In: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. KISHIMOTO, T. M. (org). São Paulo, Cortez Editora. 2010.

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.

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