

RESUMO

O objetivo deste estudo é elaborar um jogo como recurso pedagógico inovador, que contribua aos processos de ensino e aprendizagem nas aulas de arte, especificamente na linguagem das artes visuais, considerando que existem muitas formas de expressões desta área artística. A proposta de trabalho está direcionada ao 9º ano do ensino fundamental, delimitada no 4º bimestre deste curso, respeitando os balizamentos da base curricular oficializada pelo Governo do Estado de São Paulo. A proposição justifica-se diante da amplitude de atribuições ao docente desta área de ensino, considerando que é responsável por abarcar quatro linguagens artísticas em sala de aula, Música, Teatro, Dança e Artes Visuais, e esta última abrange muitas expressões. Nessa direção formulou-se a seguinte questão de pesquisa: no contexto atual do ensino de arte, que tipo de recurso pedagógico teria potencial para dinamizar com ludicidade e inovação o ensino de artes visuais? Em busca desta resposta, o trabalho foi aportado em documentos legais e estudos teórico-pedagógicos. A Constituição Federativa Brasileira de 1988 que embasou a Lei de Diretrizes e Bases de Educação Nacional nº 9394/96 e esta por sua vez, norteou a escrita dos Parâmetros Curriculares Nacionais (2001), que direcionam as quatro linguagens artísticas já mencionadas; e enfim a publicação do Currículo Oficial do Estado de São Paulo (2012); garantindo assim, a obrigatoriedade do desenvolvimento cultural do ser humano e o componente curricular do ensino de arte, serviram de documentos legais para o trabalho em questão. Quanto aos estudos teórico-pedagógicos os aportes primordiais estão em Barbosa (1994), visando entender os eixos norteadores dos processos de aprendizagem em arte, enquanto Zabala (1998) colabora com práticas pedagógicas e conceitos das várias dimensões do ensino, e ainda, Ferraz e Fusari (1993) apresentam a importância da ludicidade nos processos de aprendizagem. O trabalho foi desenvolvido inicialmente com levantamentos bibliográficos pertinentes ao estudo, em sequência foram realizados aprofundamentos dos materiais essenciais, bem como a relação entre eles à luz do legislativo e dos estudos teórico-pedagógicos; e enfim a elaboração de materiais e regras referentes à proposição de um jogo pedagógico, com abertura para possíveis alterações das comandas, de acordo com as necessidades educacionais de cada situação. A hipótese sugere que a proposta lúdico-pedagógica estimule o envolvimento dos alunos nas aulas, bem como ao olhar reflexivo e avaliativo do docente, apresentando o entrelaçamento entre as práxis e a teoria.

Palavras-Chave: Educação. Artes Visuais. Ludicidade. Ensino Fundamental-9º ano.