



JOGOS ANALÓGICOS COMO RECURSO FACILITADOR PARA O ENSINO DE ARTE: CONSTRUÇÃO E USO

Professores/as de Arte dos Anos Finais



Escola de Formação de Educadores do Recife
Professor Paulo Freire



RECIFE
PREFEITURA DA CIDADE

APRESENTAÇÃO

Estimadas(os) professoras(es) da Rede Municipal de Ensino do Recife:

O Ciclo Aprofundado de Temáticas do 1º semestre está organizado em seis encontros. O terceiro encontro vem com o tema "A ludicidade dos jogos educacionais e plataformas digitais no planejamento das aulas de Arte" e tem como objetivos:

- **Resgatar as reflexões do encontro passado e aspectos dos textos sugeridos para leitura complementar;**
- **Refletir sobre as possibilidades do jogo analógico como elemento norteador nas aulas de Arte;**
- **Entender o jogo como elemento lúdico para a formação estética;**
- **Fazer uso do jogo analógico para pensar leituras de imagens;**
- **Elaborar lista de jogos analógicos para serem utilizados como possibilidades didáticas.**

Bons estudos!!

CICLO APROFUNDADO DE TEMÁTICAS

1º SEMESTRE

TEMÁTICA: Planejamento de atividades lúdicas no ensino de Arte

OBJETIVO: Discutir sobre planejamento e utilização de práticas pedagógicas lúdicas no ensino de Arte.

PÚBLICO: Professores/as de Arte - Anos Finais do Ensino Fundamental

1º ENCONTRO: A importância do planejamento no ensino de Arte;

2º ENCONTRO: A ludicidade dos jogos educacionais e plataformas digitais no planejamento das aulas de Artes;

3º ENCONTRO: Jogos analógicos como recurso facilitador para o ensino de Arte: construção e uso;

4º ENCONTRO: Estratégias de mediação cultural: práticas criativas no campo das artes;

5º ENCONTRO: A utilização do *Software Audacity* nas aulas de Arte;

6º ENCONTRO: Socialização de práticas pedagógicas a partir das intervenções propostas nas formações

PERÍODO: Março a Junho/2019

CARGA HORÁRIA DE CADA ENCONTRO: 5 h/a

CARGA HORÁRIA TOTAL: 30 h/a

POLÍTICA DE ENSINO DA RMR



CLIQUE NO LINK ABAIXO
PARA FAZER O DOWNLOAD.

<http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire/politica-de-ensino>

VAMOS COMBINAR?

- **Deixar o celular no silencioso, atender/responder ligação/whatsApp fora da sala;**
- **Compartilhar, no grande grupo, as conversas com as/os nossas/os colegas que nos ladeiam;**
- **Cumprir os horários desse estudo. Pensamos nele com muito carinho, para vocês;**
- **Ouvir as exposições de nosso/a colega;**
- **Lembrar de assinar a frequência e pegar a declaração;**
- **Este item foi reservado para acrescentar suas sugestões para fechar nossos combinados. O que vocês sugerem incluir?**

OBJETIVOS DA FORMAÇÃO

- Refletir sobre as possibilidades do jogo analógico como elemento norteador nas aulas de Arte;
- Entender o jogo como elemento lúdico para a formação estética;
- Fazer uso do jogo analógico para pensar leituras de imagens;
- Elaborar lista de jogos analógicos para serem utilizados como possibilidades didáticas.

PAUTA

- **REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA PEDAGÓGICA** – devolutiva do encontro anterior
- **DINÂMICAS:** Jogo Bolas em Ação e quebra-cabeça – Questões para reflexão
- **1ª ATIVIDADE PRÁTICA:** Jogo Lince e Jogo Teatral
- **LEITURA COMPARTILHADA**
- **INTERVALO**
- **DISCUSSÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA**
- **2ª ATIVIDADE PRÁTICA:** Jogo da Memória
- **TEMPESTADE DE IDEIAS:** atividade de registro de jogos analógicos possíveis para uso didático
- **PROPOSIÇÃO:** leitura de texto complementar
- **3ª ATIVIDADE PRÁTICA:** fazer artístico
- **SISTEMATIZAÇÃO DOS SABERES CONSTRUÍDOS NA FORMAÇÃO**
- **AVALIAÇÃO** e entrega de declarações

DEVOLUTIVA DO ENCONTRO ANTERIOR

- **O que ficou de tudo vivido no encontro passado?**
- **Qual/Quais os rebatimentos da reflexão sobre o jogo e sobre as plataformas digitais na prática docente?**
- **Qual síntese podemos fazer dos textos encaminhados para leitura complementar?**
- **Foi possível elaborar um Kahoot e experimentar em sala de aula? Conte-nos a experiência vivida.**
- **O que lhe vem na cabeça ao pensar uso de “Jogos Analógicos”?**

DINÂMICA INICIAL: PREPARANDO O JOGO

1. Jogo “Bolas em Ação”;
2. Montagem de quebra-cabeça;

QUESTÕES PARA REFLEXÃO:

- Que estratégias precisamos utilizar para jogar e montar a imagem?
- O que aprendemos quando jogamos?
- O que podemos dizer sobre a imagem?
- o que podemos ensinar aos/às estudantes?

1ª ATIVIDADE PRÁTICA



[https://www.google.com/search?q=Jogo+“Lince”:&source](https://www.google.com/search?q=Jogo+\)

1. Jogo “Lince”: leitura de imagens e contextualização a partir de um jogo analógico;
2. Jogo Teatral: apropriação cênica;



<https://www.google.com/search?q=JOGO+TEATRAL&tbn>

LEITURA COMPARTILHADA



Texto: Cultura Lúdica: aproximações com a Arte/Educação

Mirian Celeste Martins

<https://www.google.com.br/search?q=gif+lendo&tbn>

INTERVALO



<https://br.pinterest.com/pin/56787645282565185/>

DISCUSSÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

- **Socialização e reflexão dos aspectos teóricos existentes no texto.**

<https://gifimage.net/gif-professor-1/>

2ª ATIVIDADE PRÁTICA

1. Jogo da Memória

- O que aprendemos com um jogo da memória?
- Que ações didáticas são possíveis com e a partir do jogo da memória?



<https://www.google.com/search?biw=1366&bih>

TEMPESTADE DE IDEIAS

- **Criar lista de possibilidades de jogos analógicos que podem ser usados em sala de aula.**
- **Atentar para ações norteadoras do campo da Arte/Educação;**
- **Compartilhamento de ideias registradas.**

E PARA O PRÓXIMO ENCONTRO

1. Leitura do texto:

Arte conceitual em jogo de loto: experiência no museu,

Maria Angela Serri Francoio

3ª ATIVIDADE PRÁTICA

1. Fazer artístico

- **Produção de pintura em papel madeira, retomando a imagem de J. Borges trabalhada em quebra-cabeça.**

SISTEMATIZAÇÃO DOS SABERES CONSTRUÍDOS

ATIVIDADE INDIVIDUAL:

Vamos pensar sobre a própria aprendizagem?

- *O que fica para mim de mais importante?*
- *O que eu ainda preciso saber?*

<http://johannaterapeutaocupacional.blogspot.com/2010/09/como-ensinar-as-criancas-canhotas.html>

REFERÊNCIAS

FONSECA, N. S. G; ANDRADE, M. C. O. **Teatro de sombras nos anos iniciais do ensino fundamental**. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. **A arte no ciclo de alfabetização**. Caderno 06 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** – o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.

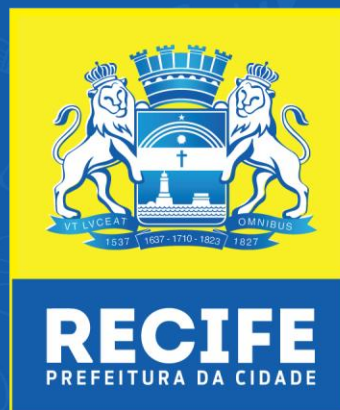
MARTINS, Mirian Celeste. Cultura lúdica: aproximações com a Arte/Educação. In: PILLOTTO, S. S. D; BOHN, L. R. D. **Arte/Educação: ensinar e aprender no ensino básico**. Joinville: Editora Univille, 2014.

RECIFE. Secretaria de Educação. **Política de Ensino da Rede Municipal do Recife: Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano** / organização: Jacira Maria L'Amour Barreto de Barros, Katia Marcelina de Souza, Élia de Fátima Lopes Maçaira. – Recife: Secretaria de Educação, 2015.

SILVA, BEATRIZ B.M.; MELO, M.G; SILVA, MARCUS F. **O brincar e a arte: múltiplas possibilidades**. In: Literatura e arte no ciclo da alfabetização /UFPE, Centro de Estudos em Educação e Linguagem. Ano 1, n.1 (set.2017) Recife: CEEL/UFPE, 2017.



Escola de Formação de Educadores do Recife
Professor Paulo Freire



“A pessoa conscientizada tem uma compreensão diferente da história e de seu papel. Recusa acomodar-se, mobiliza-se, organiza-se para o mundo”
(Paulo Freire)

PREFEITURA DO RECIFE
Secretaria de Educação
Diretoria Executiva de Gestão Pedagógica
Escola de Formação de Educadores do Recife Professor Paulo Freire
Rua Real da Torre, 229, Madalena, Recife/PE - CEP: 50.610-000
Tel: 81 3355-5851/ 3355-5856
<http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire>