

ARTE E INTERAÇÃO SOCIAL MEDIADA PELO JOGO – EXPERIÊNCIA DE RESIDENTES DE ARTES VISUAIS EM COMUNIDADE ESCOLAR

**Art and social interaction mediated by play –
experience of visual arts residentes in a school community**

Marjorie Garrido Severo

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8002-515X>

Doutorado em Educação

Universidade Federal de Sergipe, Brasil

E-mail: marjorie@academico.ufs.br

Stella do Carmo Pimentel

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-0823-768X>

Discente de Licenciatura em Artes Visuais

Universidade Federal de Sergipe, Brasil

E-mail: pimenteldocarmo@gmail.com

RESUMO

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa-ação desenvolvida no âmbito do Programa de Residência Pedagógica (UFS/CAPES, 2022-2024), que investigou a criação e aplicação do jogo didático *Quizart* no ensino de Arte. Partindo de uma abordagem qualitativa, o estudo analisou como a mediação por jogos de cartas potencializou: (1) a socialização entre estudantes do Ensino Médio; (2) a aprendizagem significativa de conteúdos artísticos; e (3) a formação docente na perspectiva crítica. A metodologia combinou análise de diários de campo, registros fotográficos e relatos de experiência, articulados ao referencial teórico de Schiller (impulso lúdico), Huizinga (jogo como fenômeno cultural) e Vygotsky (aprendizagem mediada). Os resultados demonstraram que o *Quizart* não apenas facilitou a aquisição de conhecimentos sobre arte sergipana e contemporânea, mas também fomentou habilidades socioemocionais – como trabalho em equipe, resiliência frente a desafios e valorização do patrimônio cultural local. Concluímos que a experiência transcendeu o caráter instrumental do jogo didático, configurando-se como prática pedagógica inovadora que reconcilia razão e emoção na educação estética, conforme preconizado por Schiller. O estudo oferece subsídios para repensar o ensino de Arte na educação básica, destacando o potencial dos jogos como tecnologias educacionais críticas e inclusivas.

Palavras-chave: Impulso lúdico; Jogo didático; Interação social; Aprendizagem.

ABSTRACT

This article presents the results of an action-research study conducted within the Pedagogical Residency Program (UFS/CAPES, 2022-2024), which investigated the creation and implementation of the educational

card game Quizart in Art education. Adopting a qualitative approach, the study examined how card-based gameplay enhanced: (1) socialization among high school students; (2) meaningful learning of artistic content; and (3) teacher education from a critical perspective. The methodology combined field diary analysis, photographic documentation, and experiential accounts, framed within the theoretical frameworks of Schiller (play impulse), Huizinga (game as cultural phenomenon), and Vygotsky (mediated learning). The findings revealed that Quizart not only facilitated knowledge acquisition about Sergipean and contemporary art but also fostered socioemotional skills – including teamwork, resilience in facing challenges, and appreciation of local cultural heritage. We conclude that the experience transcended the instrumental nature of educational games, emerging as an innovative pedagogical practice that reconciles reason and emotion in aesthetic education, as advocated by Schiller. The study provides insights for rethinking Art education in basic schooling, highlighting the potential of games as critical and inclusive educational technologies.

Keywords: Playful impulse; Didactic game; Social interaction; Learning.

INTRODUÇÃO

As instituições de ensino básico frequentemente adotam metodologias centradas na aprendizagem passiva, priorizando a repetição e a memorização em detrimento de abordagens mais dinâmicas. O ensino tradicional constantemente forma sujeitos que são meros depositários, focando em uma memorização mecânica do conteúdo (Freire, 1996). Em contraposição a essa situação, apresentamos aqui um estudo que parte do relato da experiência de criação e aplicação de jogo analógico para o ensino de Arte, através do Programa de Residência Pedagógica (PRP) 2022-2024, na Universidade Federal de Sergipe - UFS, Núcleo de Artes Visuais – projeto Arte e Jogos na escola, com o apoio de bolsas da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.

O PRP é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento do estágio curricular supervisionado nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso. Essa imersão deve contemplar, entre outras atividades, regência de sala de aula e intervenção pedagógica, acompanhadas por um professor ou professora da escola-campo. O projeto Arte e Jogos na escola foi organizado em quatro fases: ambientação, imersão, avaliação e socialização. Composto por quinze residentes, distribuídos igualmente em três escolas-campo da rede pública estadual de ensino de Sergipe, cada escola contava com um supervisor, professor de Arte. Aqui a experiência No Colégio Estadual Dep. Elísio Carmelo, do município de São Cristóvão, será alvo de estudo, bem como o desenvolvimento e aplicação do jogo de cartas Quizart, que incluiu conteúdos sobre arte e cultura sergipanas.

Essa pesquisa tem como objetivo relacionar as atividades de socialização e o processo de aprendizagem de arte pelos jovens estudantes na experiência coletiva com o jogo de cartas Quizart. Entendemos que é importante ressaltar a potência do jogo analógico para a socialização no ambiente escolar e na formação de futuros professores. A abordagem metodológica que utilizamos para elaborar esta pesquisa foi o estudo das informações concernentes ao relato de experiência da residente, do diário de campo, do acervo de fotos, além da revisão bibliográfica.

Na elaboração do estudo dessa experiência buscamos identificar a importância do lúdico nas atividades de Arte na escola com base nos teóricos Friedrich Schiller e Johan Huizinga, quando abordamos a inserção dos residentes em sala de aula. Para depois confrontarmos os resultados do relato com os fundamentos e base teórica sobre a interação social e aprendizagem em Lev Vygotsky. A teoria de Vygotsky, conhecida como socio interacionismo, coloca a interação social no centro do processo de aprendizagem e desenvolvimento humano. Para Vygotsky, a aprendizagem não é um processo individual, mas sim um processo social e culturalmente mediado.

1. CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES SOBRE JOGO E JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE ARTE

1.1. Conceitos e características de jogo

Dentre os diversos conceitos e características que são atribuídos ao jogo, elegemos os conceitos estabelecidos pelos teóricos Friedrich Schiller e Johan Huizinga, o primeiro por apresentar uma noção de jogo relacionada à educação estética e o segundo por entender o jogo como fenômeno cultural, além de ambos terem sido estudados na primeira fase do Programa pelo Núcleo de Artes Visuais. O filósofo Schiller aborda em sua obra *A educação estética do homem numa série de cartas* (2002) a importância da educação estética, na qual o jogo é compreendido como impulso lúdico, sendo este um meio de equilibrar o impulso formal, representado pela razão, e o impulso sensível, que se refere aos sentidos. Já Huizinga escreveu acerca da função do elemento lúdico na cultura e sociedade, com a obra *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura* (2012).

1.1.1. Jogo para Friedrich Schiller

Na filosofia schilleriana, o jogo transcende sua dimensão recreativa para assumir um papel central na formação humana. Em *A educação estética do homem numa série de cartas* (2002), Friedrich Schiller (1759-1805) desenvolve uma antropologia filosófica baseada em três impulsos constitutivos:

1. **Impulso sensível:** Vinculado à dimensão material e emocional do ser, manifesta-se "na existência física do homem, submetendo-o às limitações temporais" (SCHILLER, 2002, p. 63). Este impulso, como observa Rabelo (2016), é responsável pelo despertar das potencialidades criativas e pela conexão com o mundo concreto.
2. **Impulso formal:** Expressão da racionalidade humana, busca "estabelecer leis universais e afirmar a liberdade frente à contingência" (SCHILLER, 2002, p. 64). Representa a estruturação lógica do pensamento, essencial para a organização do conhecimento.
3. **Impulso lúdico:** Atua como síntese dialética entre os anteriores, constituindo-se em "um estado de liberdade estética onde o homem experimenta sua plenitude" (MEINERZ, 2021, p. 70). Schiller argumenta que este impulso não é mera combinação, mas uma nova qualidade emergente – a *experiência estética*.

O impulso lúdico deve ser o ponto de equilíbrio entre os outros dois impulsos, este é envolto em um universo de liberdade e espontaneidade, sendo essencial para a formação humana em todas as suas dimensões. Ao longo das cartas, Schiller apresenta justificativas que defendem a arte e a beleza como estratégias para que a humanidade seja plena, assim como Rabelo evidencia em *O lúdico como pressuposto para a formação do homem pleno em Schiller*: “Schiller defende a ideia de que é através da educação que o homem atinge a excelência física e moral (Aretê).

A análise de Rabelo (2016, p. 3) sobre o atual sistema educacional revela uma contradição fundamental: ao supervalorizar o impulso formal (racionalidade instrumental), a escola contemporânea nega o equilíbrio necessário, produzindo sujeitos fragmentados. Esta cisão, conforme Schiller, impede a realização da *Aretê* - excelência humana que integra dimensões física, moral e intelectual.

O impulso lúdico é a força capaz de educar o sujeito esteticamente, integrar esses opostos e fazer trabalharem juntos, possibilitando que o indivíduo caminhe em direção à plenitude. Nesse sentido, pensando na formação estética dentro do sistema educacional, a utilização de um jogo didático, seja analógico ou digital, é essencial para quebrar com

o ensino tradicional das escolas e instigar o desenvolvimento lúdico do aluno – cujo aspecto positivo é possível de ser percebido ao apresentar material diversificado à turma. A educação estética e o impulso lúdico que o autor expõe trata-se do jogo existente entre o impulso sensível e impulso formal, ele denomina o jogo como a harmonia entre esses dois impulsos. O jogo é usado como operação para que o sujeito alcance o impulso lúdico, consiste na experiência própria da humanidade, em que o ser-humano é, reciprocamente e simultaneamente, sensível e racional.

Embora Rabelo (2016, p. 3) aponte que a educação contemporânea, ao priorizar excessivamente a racionalidade formal, suprime o sensível e o lúdico – marginalizando arte, jogos e expressões criativas –, Schiller (apud MEINERZ, 2021, p. 70) nos alerta que essa cisão é antinatural: a verdadeira formação humana exige a *síntese dialética* entre razão e emoção, mediada pelo impulso lúdico que o jogo encarna – não como mero entretenimento, mas como *ato político-pedagógico* de resistência à fragmentação do sujeito pela escola bancária (FREIRE, 1996).

Assim a concepção de jogo em Friedrich Schiller (2002) transcende a mera atividade recreativa, posicionando-se como um impulso lúdico essencial para a formação humana. Para o autor, esse impulso atua como mediador entre duas forças: o sensível (ligado às emoções e à experiência concreta) e o formal (relacionado à razão e às estruturas universais). Schiller defende que apenas na harmonia entre esses polos – alcançada pelo jogo – o indivíduo atinge sua plenitude estética e moral.

Essa perspectiva ganhou vida prática no desenvolvimento do *Quizart*. Ao elaborar o jogo, os residentes equilibraram intencionalmente: O aspecto formal: regras claras, conteúdos artísticos pré-definidos e objetivos pedagógicos (como a fixação de conhecimentos sobre cultura sergipana). O aspecto sensível: o uso de imagens evocativas, a dinâmica competitiva e o resgate de memórias afetiva.

Schiller (2002) argumenta que a educação estética só se concretiza quando razão e emoção coexistem – como ocorreu no *Quizart*, onde os alunos, ao debaterem respostas, mobilizaram tanto o conhecimento teórico (formal) quanto suas vivências pessoais (sensível).

Entendemos que é necessário enfatizar que enquanto o jogo didático é uma ferramenta dentro do sistema educacional – e pode ser cooptado pela lógica utilitarista –, o jogo em Schiller é uma condição da liberdade humana. Schiller alertaria: Se um jogo na escola só vale porque "ensina", ele já perdeu sua dimensão lúdica – tornou-se trabalho disfarçado. A verdadeira educação estética exigiria que o jogo fosse também fim em si

mesmo, não só meio para notas ou currículos. O *Quizart* – como jogo didático – só realizaria plenamente a visão schilleriana se, além de ensinar arte, permitisse aos alunos experimentarem o puro prazer do jogo – onde conhecer e sentir se fundem.

1.1.2. Jogo e suas características para Johan Huizinga

Em seu livro *Homo ludens - o jogo como elemento da cultura*, Huizinga busca discorrer acerca do lúdico, sua relação com a cultura e a utilização do lúdico como elemento de linguagem. Acerca do jogo, o historiador afirma que possui um caminho próprio, é autônomo e foge da rotina diária. Para ele o jogo é como uma fantasia, como algo à parte do mundo real, ao mesmo tempo em que pode ser comparado a um ritual por ter seu elemento sério e conter características formais. O autor destaca que ao procurar explicações para o conceito de jogo é comum encontrar definições que se limitem ao que a palavra exprime ou que apresente definições variadas que não são capazes de se conter somente em um termo. Desse modo, com o intuito de abranger todas as categorias de jogo, Huizinga define-o como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (Huizinga, 2000, p. 24)

O autor estabelece que a cultura surge sob a forma de jogo, que há um elemento lúdico nela, o que não significa dizer que a civilização teve origem no jogo através de algum processo evolutivo, mas sim que a cultura, desde o início, surge sendo “jogada” (Huizinga, 2000, p. 37). O jogo é uma esfera elementar da vida, que acompanha o surgimento da civilização e tem sua fundação no elemento lúdico. É uma atividade livre, exterior à vida habitual, desinteressada da materialidade e do lucro, desenvolvido dentro de limites espaciais e temporais próprios que seguem uma ordem e regras; é uma atividade vista como “não-séria”, e tem a capacidade de absorver o jogador de forma intensa e total.

Diante dos escritos de Huizinga, percebemos a importância de um ensino lúdico e da utilização de jogos em sala de aula. O autor salienta que quanto maior a tensão entre os indivíduos e maior possibilidade do jogador se gabar dentro do jogo – pela vitória –, mais aspectos positivos são adquiridos. Nesse sentido, a competição dentro de sala de aula, em turmas compostas por adolescentes – como o caso que será apresentado a frente

– instiga o interesse, possibilita uma maior chance de aprendizagem, de absorção do conteúdo, mesmo que inicialmente ocorra somente pela competição. Através da aplicação de um jogo, o discente sente necessidade de ganhar dentro de uma competição, criando estratégias no consciente para aprender o conteúdo, de modo a ampliar a criatividade e o pensamento crítico.

Além dos jogos tradicionais, o autor disserta sobre o “jogo e o conhecimento” para explicar como o conhecimento muitas vezes é utilizado para realizar jogos, desvendar mistérios e enigmas, e expõe a forma como a competição dentro desses tipos de jogos remete a ideia de que “quem desvendar é melhor e mais inteligente”. A vitória dentro de um jogo está ligada a algo maior que a honra, não é somente sobre ganhar algo material ou um pódio, mas mostrar-se superior ao outro por ter conquistado a vitória.

Na sala de aula, cujo material utilizado foi um jogo de cartas, os alunos ficaram demasiados instigados em aumentar a pontuação, de modo a criar estratégias para tentar associar as imagens com as alternativas. Além disso, pensando no ensino das culturas populares da Cidade Histórica – onde a escola fica localizada – foi possível visualizar os discentes resgatando memórias dos festejos, das conversas com os avós e outros membros da família. A utilização do jogo, nesse caso, além de ter um aspecto cultural, possibilitou um equilíbrio dos impulsos. O fato de o discente ter aproximado fatores sensíveis à fatores formais enquanto refletia sobre a resposta para a carta, possibilitou um equilíbrio desses impulsos, elevando o impulso lúdico.

Nesse sentido, a competição, o trabalho coletivo, e o jogo, quando unidos de forma positiva, se tornam um aliado dentro da educação escolar, principalmente quando levamos em consideração que os jovens da atualidade estão viciados em celular e redes sociais, e que é necessário algo que fuja do comum para “prender a atenção”.

1.2. O jogo na educação escolar

De acordo com o que Huizinga teoriza, o ato de jogar permite que o indivíduo esqueça que está jogando, pois, a atmosfera existente ao redor do jogo, a sede pelo êxito, e o fato de ser uma atividade que foge do habitual, desperta o elemento lúdico do sujeito. Ao pensar na aplicação do jogo em sala de aula, nos utilizando da teoria dos dois autores apresentados, podemos atingir dois objetivos: o primeiro de afastar os alunos do cotidiano, aproximando-os do elemento lúdico, ensinando de forma “incomum”, instigando ao

aprendizado de uma forma diferente; e o segundo o de estimular o desenvolvimento do impulso lúdico, promovendo o equilíbrio entre o impulso formal e o impulso sensível.

Para uma formação completa do sujeito, assim como Schiller expõe em suas cartas, é preciso que a arte, a música, o esporte, os jogos, etc., sejam valorizados. O jogo contendo as características definidas por Huizinga é elementar para o equilíbrio entre os impulsos expostos por Schiller, possibilitando uma educação estética que leva o indivíduo à plenitude. Desse modo, a utilização de jogos didáticos em sala de aula possibilita interações, ampliar o imaginário, provocar tensões, promover a mobilização para atividades, instigar o desenvolvimento do impulso lúdico, mostrar novas formas de ensino e aproximar estudantes das atividades. João Batista Freire, no capítulo *Jogo e educação* do seu livro *O jogo: entre o riso e o choro*, salienta a importância de inserir o jogo no contexto educacional e faz uma crítica ao modo de ensino tradicional:

Para a escola, o ato de aprender é bastante diferente daquilo que significa aprender em outras situações de vida. A escola pouco se preocupa com o significado dos conteúdos. De modo geral, acredita-se que um aluno, diante de alguma coisa a aprender, tem apenas que assimilar aquilo, não importando o significado que possua, onde ou quando vai se utilizar daquele conhecimento, ou se aquele conhecimento vai se manter, e assim por diante. Dessa forma, a escola preocupa-se com uma parte apenas da aprendizagem, o início, mas não com o que pode ocorrer em seguida. E é aqui que entra um aspecto bastante interessante do jogo como educação. (Freire, 2017, p. 117)

Segundo João Freire (2017), o jogo possui fundamentos pedagógicos que o tornam uma ferramenta eficaz para consolidar conhecimentos previamente abordados. O jogo em sala de aula permite um exercício nas ações motoras e no plano das imagens mentais, a capacidade de imaginação do aluno é exercitada e se expande conforme os jogos são “jogados”. O jogo, como podemos perceber durante a aplicação, possibilita a criação de novas imagens no imaginário dos estudantes.

O autor faz uma colocação interessante quando se refere a utilização do jogo como atividade educativa: “O jogo é, como vemos, uma das mais educativas atividades humanas, se o considerarmos por esse prisma. Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco.” (Freire, 2017, p. 124). Podemos comparar a utilidade do jogo para ele com a ideia de jogo para Schiller, ambos reforçam – de formas diferentes – que o jogo é essencial para a vida humana, assim como Huizinga, que além de afirmar ser essencial, também salienta que é algo cultural.

Do ponto de vista pedagógico, portanto, vemos claramente que há uma pedagogia subjacente à nossa relação com o mundo que tem no jogo seu ponto de referência. É pelo jogo que construímos nossas condições fundamentais de vida. É através do jogo que construímos nossas habilidades e capacidades mais tipicamente humanas: a habilidade de imaginar e a imaginação. Não se é jovem à toa e nem por mero capricho. Joga-se, no fundo, por necessidade. Pena que a escola não perceba isso. (Freire, 2017, p. 127)

Infelizmente, a utilização de jogos didáticos em sala de aula nem sempre é vista de forma positiva, mas com as práticas, e tendo como base o que João Freire expõe, é possível perceber que a aplicação de jogos, quando bem intencionada, pode adquirir resultados enriquecedores na vida dos alunos. Diante disso, o jogo permite desenvolver a socialização, a fala, a coordenação motora e ensinar sobre cores, letras e números para alunos da educação infantil, assim como possibilita a socialização, desenvolver o pensamento crítico e a criatividade, para alunos de níveis maiores, como será apresentado a seguir, com alunos do Ensino Médio.

2. EXPERIÊNCIA DE CRIAÇÃO COLETIVA, APLICAÇÃO DE JOGO NO COLÉGIO ESTADUAL DEPUTADO ELÍSIO CARMELO E OUTRAS ATIVIDADES

Diante de turmas cansadas de aulas tradicionais e com docentes que se espelham na educação bancária criticada por Paulo Freire, utilizar outros métodos de ensino em sala é uma alternativa que propõe resultados positivos. Na atualidade, é essencial pensar em diferentes formas de aplicar um conteúdo, seja levando estudantes para visitas técnicas, dando aulas ao ar livre, ou apresentando materiais alternativos durante as aulas. Assim, em uma época onde tudo gira em torno dos celulares e novas tecnologias, com as experiências constantes de falta de atenção vinda dos alunos, elaborar um jogo didático e aplicá-lo em sala de aula foi uma proposta que objetivou modificar e experimentar toda a potência do jogo, seja no aspecto de força de equilíbrio vital, seja no aspecto de jogo enquanto prática cultural.

O Núcleo de Artes Visuais do PRP foi composto por quinze residentes, distribuídos igualmente em três escolas-campo da rede pública de ensino do Estado: Atheneu Sergipense (Aracaju), Djenal Queiroz (Aracaju) e Elísio Carmelo (São Cristóvão), cada escola contava com um supervisor, professor de Arte. Aqui a experiência da Escola Estadual Dep. Elísio Carmelo será alvo de estudo, cuja supervisão foi orientada pelo professor de Arte, Gladston Barroso.

A partir da fase de ambientação e imersão onde ocorreu a experiência de observação e prática de ensino em turmas do Ensino Médio, foi possível planejar, criar e aplicar o jogo em sala de aula. O jogo *Quizart* (figuras 1, 2 e 3), elaborado coletivamente por três residentes para o Colégio Estadual Deputado Elísio Carmelo (figura 4), teve sua criação focada na utilização de conteúdos que faziam parte do planejamento da disciplina de Arte na escola, como História da Cidade, Culturas Populares e Arte Contemporânea. O colégio em questão está localizado próximo à praça São Francisco, Patrimônio Mundial pela UNESCO, na cidade História de São Cristóvão, e os alunos da escola são residentes da comunidade e de povoados afastados.

Figura 1, 2, 3 e 4 – Cartas do jogo Quizart e equipe de residentes em frente a fachada do colégio.



Fonte: Acervo do Núcleo Arte e Jogo/UFS.
Foto: Rodrigo Santos, 2023.

Os residentes Adejania dos Santos Nunes, Pedro Manoel dos Santos Neto e Stella do Carmo Pimentel desenvolveram um jogo de cartas com perguntas e respostas nomeado de *Quizart*. Entre as ideias discutidas, pensaram em criar um jogo que permitisse a interação e participação dos alunos, além de instigar seu senso de competição. Gonçalves também frisa isso em sua dissertação *Jogos de competição como cenário de aprendizagem cooperativa no ensino de física*:

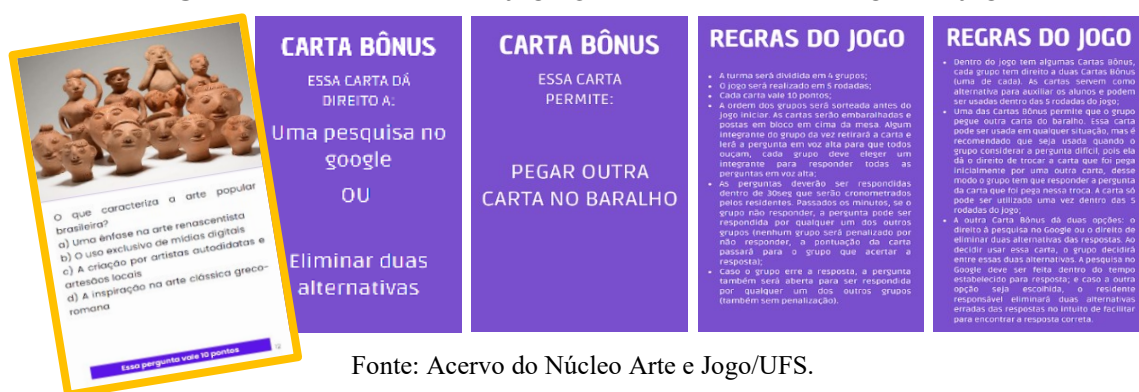
Para isso, a proposta desse trabalho é introduzir a competição como opção de metodologia cooperativa. A intenção é que se utilizando da situação de competição, os alunos encarem a atividade como uma proposta de cooperação, de equipe, não se atendo às características tradicionais dos trabalhos em grupo. (Gonçalves, 2018, p. 2)

A ideia da competição, além do que a autora destaca, permite uma socialização maior entre os alunos, e possibilita que o professor, ao analisar o contexto no qual os alunos estão inseridos, explore seus interesses, elaborando um produto educacional que incentive uma maior participação dos discentes.

No Quizart cada carta contém uma pergunta acerca dos temas anteriormente trabalhados em sala de aula e uma imagem, contendo quatro alternativas de resposta, oram elaboradas sessenta cartas com perguntas. As cartas continham imagens que remetiam ao conteúdo da pergunta, no intuito de facilitar na associação à resposta (Figura 5). Além das sessenta cartas de perguntas, também foram elaboradas dez cartas bônus (figuras 6 e 7) e duas cartas com as regras do jogo (figura 8). As cartas bônus foram separadas em duas categorias: uma que dava o direito ao grupo realizar uma pesquisa no Google ou eliminar duas alternativas, e a outra que permitia pegar outra carta do baralho. Cada categoria de carta bônus continha cinco cópias. Inicialmente as cartas bônus seriam distribuídas no início do jogo, sendo duas cartas para cada grupo, mas ao realizar os testes notamos que seria melhor inserir as cartas bônus dentro do baralho, de modo que os grupos pegassem na sorte para poder usar quando desejassem. Cada pergunta valia dez pontos e a pontuação era anotada no quadro a cada acerto, o acompanhamento do progresso fazia com que os grupos se envolvessem ainda mais no jogo.

Um aspecto passível de ser destacado foi a utilização de imagens dentro das cartas. A imagem, como citado, remetia ao assunto da carta, cuja adição desse elemento foi pensada com o intuito de auxiliar os alunos. Os discentes destacaram a forma como as imagens auxiliaram-nos, pois puderam resgatar na memória aquilo que havia sido apresentado em sala de aula. Eles associavam a imagem à pergunta, e com isso podiam eliminar de uma a duas alternativas de resposta, o que os instigavam ainda mais para certar.

Figura 5, 6, 7 e 8 – Cartas do jogo Quizart, cartas bônus e regras do jogo



Fonte: Acervo do Núcleo Arte e Jogo/UFS.

O jogo foi aplicado em três turmas de Ensino Médio, cada turma com cerca de 40 estudantes. As turmas demonstraram engajamento, incentivando inclusive a participação de colegas mais reticentes. As turmas eram divididas em três grupos e nas figuras 9, 10 e

11 é possível identificar a interação e atenção à leitura da pergunta e discussão da possibilidade de resposta. Segundo as anotações do diário de campo, os alunos sentiram vontade de participar e jogar, demonstraram interesse em jogar outras vezes e ficaram atentos à leitura do grupo adversário para poder identificar se saberiam responder à pergunta que foi sorteada, relacionamos aqui também aos aspectos da competição estabelecidos por Huizinga.

Figuras 9, 10 e 11 – Aplicação do jogo de cartas *Quizart* em sala de aula do Colégio Estadual Dep. Elísio Carmelo, 9 de março de 2024



Fonte: Acervo do Núcleo Arte e Jogo/UFS.
Foto: Rodrigo Santos, 2023.

Além da aplicação do jogo na escola, durante o PRP, a professora coordenadora do Núcleo de Arte, Marjorie Severo, promoveu estudos de textos de referência, palestras, oficinas e vivências nas fases de ambientação e imersão dos residentes nos assuntos que envolvem Arte e Jogos, entre as atividades de vivência podemos citar a *Mostra de Arte e Jogos na escola* (figuras 12, 13 e 14) elaborada com o intuito de unir e promover a troca de conhecimentos a partir do encontro entre os residentes, professores e as turmas dos três colégios participantes do programa. O 4º *Seminário Institucional PIBID, Residência Pedagógica e PROLICE - Política públicas, formação docente* foi um dos eventos que ocorreram como forma de socialização dos projetos realizados e resultados obtidos pelos residentes dos núcleos de cada programa, no evento o Núcleo de Arte se reuniu com os Núcleos de Matemática e de Letras-Francês. E como finalização do PRP, ocorreu o *I Colóquio Interinstitucional UFS, IFS e Pio Décimo* (figuras 15,16 e 17), que socializou todos os núcleos e apresentou os resultados dos projetos desenvolvidos.

Figuras 12, 13 e 14 – Mostra Arte e Jogos na Escola, Centro de Excelência Gov. Djenal Tavares de Queiroz, 3 de abril de 2024.



Fonte: Acervo do Núcleo Arte e Jogo/UFS.
Foto: Rodrigo Santos, 2024.

Figuras 15, 16 e 17 – Participação no Colóquio Interinstitucional UFS, IFS e Faculdade Pio Décimo, 10 de abril de 2024.



Fonte: Acervo do Núcleo Arte e Jogo/UFS.
Foto: Rodrigo Santos, 2024.

Percebemos que o ponto fundamental para desenvolvimento do projeto foi a socialização, que ocorreu em diferentes formas e com variados grupos. Assim como foi importante para os residentes, também foi para os alunos da educação básica. Participar de projetos que possibilitem trabalhar a coletividade e socialização é essencial para o desenvolvimento do ser humano como indivíduo. Apresentar um jogo em sala de aula, por mais simples que fosse, despertou interesse nos alunos do CEDEC e aproximou-os do professor e residentes mais que qualquer outra atividade em sala despertou durante o programa.

A proposta da prática de jogos educativos em sala de aula, visa atrair os alunos e alunas para uma maior participação nas aulas, assim como uma melhor absorção dos conteúdos das disciplinas, de uma forma descontraída e leve, sem a rigidez das propostas tradicionais de ensino, levando em consideração o contexto em que os estudantes vivem, e as limitações de uma escola com estruturas precárias. Neste sentido, o jogo é uma forma

de sair, por um momento, da rotina cotidiana, para uma experiência mais lúdica. O elemento lúdico presente no jogo, o espírito de competição, as regras, entre outros elementos supracitados, fizeram com que até os alunos “do fundão” sentissem interesse em participar. Os resultados com a aplicação do jogo foram positivos, principalmente no que se refere a integração e socialização do projeto.

Como citado acima, o jogo também possibilitou que alguns alunos fizessem um resgate à memória. Dentro dos relatos, um dos residentes destacou uma situação sobre esse resgate: em uma das cartas tem uma pergunta sobre o Barco de Fogo – símbolo junino presente na Cultura Popular da cidade de Estância, em Sergipe –, e um dos alunos pôde acertar a resposta pois lembrou que sua avó já havia falado sobre esse folgado popular, e explicado para o neto quais eram as características e em qual cidade era realizado. Além desse resgate, observamos que os alunos recordavam das aulas que haviam sido dadas pelos residentes, demonstrando ter aprendido o conteúdo, além de perceber que eles tentavam assimilar esse conteúdo ao que estava na carta, na tentativa de encontrar a resposta.

Sendo assim, todo o período dentro do PRP, as observações de aula, regência, pensar e elaborar um jogo didático e lúdico, foram de extrema importância para o desenvolvimento dos futuros professores e professoras de Arte. Toda essa experiência agregou positivamente na bagagem acadêmica dos residentes, de modo a permitir-lhes adentrar no universo da licenciatura com novas perspectivas e com consciência do que esperar dentro de uma sala de aula. Com a aplicação do jogo na escola, percebemos que é possível adotar novas abordagens de ensino, que sejam mais instigantes para os alunos e que despertem neles o desejo de aprender, porém para uma análise aprofundada dos resultados em termos da aprendizagem seria necessária uma continuidade das aplicações do jogo.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A INTERAÇÃO SOCIAL MEDIADA PELA EXPERIÊNCIA DO JOGO

A abordagem do jogo nas aulas de arte na escola se destacou pela promoção da interação social entre os alunos, residentes e professor de maneira lúdica e envolvente. Ao incorporar jogos analógicos nas atividades escolares, os residentes criaram um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades sociais essenciais, como a cooperação, a empatia e a comunicação (Vygotsky, 1998). Além disso, a experiência do Núcleo

Arte no Programa de Residência Pedagógica da UFS possibilitou a formação docente também de forma integrada.

Os jogos, sejam eles de tabuleiro, esportivos ou digitais, oferecem oportunidades únicas para que os alunos interajam uns com os outros, aprendendo a trabalhar em equipe e a respeitar as regras. Durante essas atividades, os adolescentes são incentivados a expressar suas opiniões, a ouvir os colegas e a resolver conflitos de forma construtiva. Essa dinâmica não apenas fortalece os laços entre os estudantes, mas também contribui para a construção de um ambiente escolar mais harmonioso e inclusivo (Gee, 2003).

A concepção de jogo proposta por Johan Huizinga em *Homo Ludens* (2012) enfatiza que o jogo é uma atividade fundamental para a cultura humana, sendo um espaço onde as regras são criadas e seguidas, permitindo a expressão da criatividade e a formação de laços sociais. Huizinga argumenta que o jogo é um elemento essencial na formação da sociedade, pois promove a socialização e a interação entre os indivíduos, criando um sentido de comunidade e pertencimento. Essa perspectiva reforça a ideia de que, ao jogar, os alunos não apenas se divertem, mas também desenvolvem habilidades sociais que são cruciais para a convivência em grupo (Huizinga, 2012).

Além disso, a metodologia do jogo estimula a criatividade e o pensamento crítico. Ao enfrentar desafios e tomar decisões em um contexto lúdico, os alunos desenvolvem habilidades que são fundamentais para a vida em sociedade. Eles aprendem a lidar com a vitória e a derrota, compreendendo a importância do respeito e da solidariedade, valores que são essenciais para a convivência em grupo (Kaplan, 2011).

A experiência do Quizart demonstrou que o jogo didático, quando ancorado nas bases teóricas de Schiller, Huizinga e Vygotsky, pode transcender seu caráter lúdico para se tornar um instrumento pedagógico multifacetado. Schiller (2002) nos lembra que o jogo harmoniza razão e emoção; Huizinga (2012) destaca seu papel como fenômeno cultural; e Vygotsky (1998) revela sua potência como mediador social. Na prática, esses fundamentos se traduziram em um ambiente de aprendizagem ativa, onde alunos – muitas vezes desestimulados pelo ensino tradicional – engajaram-se criticamente com a arte e sua própria cultura.

REFERÊNCIAS

FREIRE, João Batista. *O jogo: entre o riso e o choro*. Campinas - SP: Autores associados, 2017. Cap. 6, p. 110-161. Disponível em: <https://dokumen.pub/o-jogo-entre-o-riso-e-o-choro-portuguese-edition-1nbsped-9788574963822.html>. Acesso em: 20 fev. 2025.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Londres: Palgrave Macmillan, 2003.

GONÇALVES, Camila Nart. *Jogos de competição como cenário de aprendizagem cooperativa no ensino de física*. Orientador: Prof. Dr. Éverton Fabian Jasiski. 126 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) - Universidade Federal de Santa Catarina, Campus Araranguá, Araranguá, SC, novembro de 2018.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 7 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KAPLAN, Robert. *The Role of Play in Learning: A Review of the Literature*. NY. 2011.

MEINERZ, Ana Carolina. *O homem que joga: Schiller e a experiência da liberdade*. Orientador: Dr. Paulo Vieira Neto. 2021. 211 p. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

RABELO DIAS, Marcelo. *O Lúdico como pressuposto para a formação do homem*. Revista Pandora Brasil – Número 71, fevereiro de 2016.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem numa série de cartas*. 4ed. Tradução Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

VYGOTSKY, Lev S. *A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.