



O JOGO 3D COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA A APRENDIZAGEM SOBRE ARTE PÚBLICA

Mônica de Nazaré da Costa Pereira*

Dávison Cirilo Queiroz Miranda**

Rian Araújo Moraes***

Ubiraécio da Silva Malheiros****

Resumo: O presente trabalho aborda a relação entre arte e cidade, especificamente o estudo da arte pública – monumentos, espaços culturais e intervenções instalados nos espaços urbanos – fomentando a leitura do lugar ao qual pertencemos, criando-se assim um recurso pedagógico para ser usado em sala de aula de forma didática e lúdica. A partir disso, o Grupo de Estudos sobre Arte Pública - Belém, por meio do projeto “Arte pública como recurso pedagógico: a cidade conta sua história”, projetou um aplicativo de jogo eletrônico para ser utilizado por professores e alunos, aliando o lúdico à tecnologia, ampliando as possibilidades de aprendizagem sobre o ensino de Artes e a história da cidade. Busca-se que o jogo possa levar ao aluno a conhecer um pouco da cultura e patrimônios do espaço em que vive, utilizando-se como roteiro inicial a Praça da República, Belém. Este projeto tem reunido discussões acerca do tema fundamentados por SILVA (2005), FERRARA (1988), KISHIMOTO(2011), LIBANÊO (1994), COSME e MALHEIROS (2015). Quanto aos procedimentos metodológicos trata-se de uma pesquisa bibliográfica e de campo. A primeira deve possibilitar estreitar as relações entre o estudo da arte, cultura e sociedade, com a educação, buscando teóricos que norteiem a discussão sobre os principais temas, afirmando a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem na disciplina de artes, assim como ampliar as possibilidades de interdisciplinaridade, haja vista que esse estudo da cidade e seus patrimônios também fazem parte de conteúdos em outras disciplinas como história e geografia. A pesquisa de campo dentro dos próprios espaços urbanos deve mapear onde estão instalados os objetos artísticos. Sendo assim, propõe-se pensar sobre a importância do teor dessa pesquisa, incorporada a criação de um recurso pedagógico, que alie educação à tecnologia, propondo um novo olhar e atitudes do transeunte ao seu próprio lugar de convivência.

Palavras-chave: arte pública; lúdico; educação.

Abstract: The present work deals with the relationship between art and city, specifically the study of public art—monuments, cultural spaces and interventions installed in urban spaces - encouraging the reading of the place to which we belong, thus creating a pedagogical resource to be used in the room classroom in a didactic and playful way. From this, the Study Group on Public Art - Belém, through the project "Public Art as a pedagogical resource: the city tells its story", designed an electronic game application to be used by teachers and students, combining the playfulness with technology, expanding the possibilities of learning about the teaching of Arts and the history of the city. It is intended that the game can lead the student to know a little about the culture and patrimony of the space in which they live, using as an initial script the Praça da República, Belém. This project has gathered discussions about the theme based on SILVA (2005), FERRARA (1988), KISHIMOTO (2011), LIBANÊO (1994), COSME and MALHEIROS (2015). As for the methodological procedures, it is a bibliographical and field research. The first should make it possible to strengthen the relations between



3° sebra mus

the study of art, culture and society, and education, seeking theorists to guide the discussion of the main themes, affirming the importance of the playful in the teaching and learning process in the arts discipline, as well as expand the possibilities of interdisciplinarity, since this study of the city and its patrimony are also part of contents in other disciplines such as history and geography. Field research within the urban spaces themselves should map where the artistic objects are installed. Thus, it is proposed to think about the importance of the content of this research, incorporating the creation of a pedagogical resource, which alies education to technology, proposing a new look and attitudes of the passer-by to their own place of coexistence.

Keywords: Public Art; Playful; Education.



3º sebra mus

Desvendando a cidade por meio da arte pública e do lúdico

Toda cidade carrega consigo sua memória e parte dessa memória é apresentada visualmente por meio de suas características na infraestrutura, organização ambiental, transformações urbanas, políticas e também, por meio da arte e intervenções artísticas presentes nela.

Para Ferrara (1988) os elementos perceptíveis dentro de um espaço urbano são os subsídios que compõe, como prática e compreensão, um conceito sobre cidade, entretanto, por se tratar de um espaço já homogêneo e comum, muitas vezes, aos olhos do transeunte, ela acaba deixando-se passar despercebida. Logo, é preciso reeducar a percepção, aprimorando o conhecimento a partir de novas informações sobre a leitura dos signos presentes na cidade, desvendando sua história.

A Arte Pública, objeto principal neste artigo, não é um termo novo, ela vem sendo discutida desde os anos 60 e na década de 70 ficou conhecida como *site specific*,

um tipo de arte que valoriza mais a experiência do que a informação [...] A arte pública deixa de atender prioritariamente ao embelezamento urbano e surge como a possibilidade de redefinir a experiência do lugar, por meio da inferência em um sítio expandido. (SILVA, 2005, p. 22.).

Sendo assim, um termo que sempre se readapta as mudanças no espaço urbano e com o desenvolvimento de novas modalidades artísticas, é importante que ele seja sempre debatido, já que a arte pública em toda sua atual amplitude de acepções está presente nas cidades significando e ressignificando os espaços urbanos.

No projeto de extensão “A arte pública como recurso pedagógico: a cidade conta sua história”, busca-se, sob a orientação do Prof. Dr. Ubiraélcio Malheiros, discutir a importância da Arte Pública, por meio de leituras e visitas técnicas, tendo como foco a cidade de Belém-Pa. Além desse ponto extremamente importante e que serve de base para a pesquisa final a que se pretende, tem-se, como objetivo, neste grupo de estudos, o desenvolvimento de um



3º sebra mus

jogo em 3D, que será utilizado, também, como recurso pedagógico para ampliar e tornar mais presente nas aulas de artes a questão da arte pública e o patrimônio histórico existentes na cidade.

O jogo terá como espaço principal a Praça da República, de Belém-Pa, local muito frequentando, principalmente por jovens de todas as esferas sociais. Nele se apresentarão as esculturas existentes nesse ambiente, as intervenções, os contextos sociais e culturais presentes nela, entre outras práticas artísticas que acontecem durante a semana e principalmente aos finais de semana, momento em que a praça é muito frequentada. Todos esses aspectos serão demonstrados no desenvolvimento do jogo, o qual será melhor descrito no decorrer deste artigo.

O jogo, ainda em fase de desenvolvimento, estará disponível gratuitamente para smartphones, facilitando sua distribuição. Logo, o fácil acesso possibilitará fortalecer os debates sobre o assunto, assim como ampliar a percepção do indivíduo, fazendo-o observar sua cidade e as esculturas presentes nela.

Infelizmente, a dinâmica acelerada dos tempos atuais faz com que muitas intervenções e obras artísticas públicas – algumas já tão comuns aos olhos dos moradores locais – não sejam notadas, ou então tidas como abandonadas, por conta do descuido dos governantes e, algumas vezes, por conta dos próprios moradores da cidade. O jogo, portanto, seria uma proposta que auxiliaria na criação desse alerta para a valorização dos patrimônios históricos da cidade e resgatar a história do lugar já esquecida por muitos.

É possível observar que o cenário urbano ao qual pertencemos se desenvolve, mas mantém, de uma forma ou outra, suas esculturas históricas e junto a elas novas intervenções feitas por artistas anônimos ou não, questionando suas condições na sociedade ou até mesmo, significando e ressignificando o local, ou obra no espaço público.

É interessante observar que dentro desse novo contexto a arte pública compreenderá a cidade sob novas perspectivas, ou seja, a ela discutirá



3º sebra mus

não só o visível, o construído arquitetonicamente, mas também o cotidiano dos habitantes, a memória do lugar, as tradições culturais, as manifestações tradicionais, em diálogo com as comunidades que vivem no lugar, compreendendo suas afinidades e também suas diferenças, mas sempre considerando seus valores culturais e históricos. (SILVA, 2005, p. 22.).

Portanto, é imprescindível ampliar essa discussão, e é necessário que ela não ocorra apenas entre estudiosos da área. É preciso que se inicie uma visibilidade sobre o assunto, desde a escola, entre jovens alunos, mas claro, adaptadas a cada nível de ensino, utilizando-se do lúdico para facilitar mais ainda o aprendizado sobre um tema tão complexo.

O jogo em 3d como aliado para a aprendizagem em artes

Como descrito anteriormente, o projeto tem como um de seus objetivos a criação de um jogo que seja utilizado como recurso pedagógico, para auxiliar professores de Artes a debaterem de forma lúdica assuntos relacionados, principalmente, a Arte Pública.

Essa proposta está sendo a continuidade para o que se pretende tornar uma série de jogos, isto porque o projeto já possui o primeiro volume do jogo virtual, mas em 2D, nele tem-se um puzzle sobre o espaço Feliz Lusitânia em Belém, no qual o jogador deve posicionar, no mapa do espaço, as esculturas pertencentes ao local.

A nova proposta deixará de ser em 2D e passará para a tecnologia em 3D, que permite uma maior imersão do jogador ao contexto que se apresentará. Nesse novo roteiro o jogo terá como espaço principal um fragmento central da Praça da República, em Belém-Pa, onde está presente o monumento à República, que tem como objeto principal em sua composição a figura de uma mulher.

A metodologia a ser utilizada para melhor integrar a importância do tema arte pública e os patrimônios históricos, dentro de um jogo eletrônico, será a de, primeiramente, fundamenta-lo por meio de uma pesquisa bibliográfica consistente, na qual serão levantadas referências dos autores que teorizam conceitos sobre leitura da cidade, cultura e arte pública,



3º sebra mus

além de autores que dissertam sobre a cidade de Belém, principalmente, a Praça da República, local onde o jogo se passará.

Além disso, para que melhor possa haver a inserção da perspectiva do jogador dentro da plataforma, todos os envolvidos na realização do projeto realizaram visitas técnicas em grupo para mapeamento e registros das obras que se enquadram como arte pública dentro da Praça da República, assim como realizar registros fotográficos que serviram de base para a modelagem dos personagens dentro do jogo 3D.

As modelagens para o jogo foram criadas em low poly, que é um tipo de modelagem feita com baixo número de polígonos, por meio de um programa chamado 3dsmax, ganhando assim um aspecto mais lúdico para se trabalhar com crianças. A programação do jogo ficou a cargo do programa Unity, até a versão Beta, que após aprovada pelo coordenador do projeto, será complementada e finalizada.

O roteiro do jogo se inicia a partir de um pequeno incidente envolvendo a escultura central na praça, o monumento À República, que tem como figura destacada em sua composição Marianne. Após o acontecimento ela solicita a personagem principal do jogo, uma garotinha que passeava pelo local, ajuda para resolver a questão. Para tanto, a jovem personagem deverá desvendar os mistérios e enigmas presentes no território e assim ir descobrindo a história da cidade, os costumes do local, os patrimônios ali existentes, além de contemplar o objetivo final do jogo, que é ajudar a escultura a manter a história local viva, para que ninguém nunca esqueça as memórias da cidade.

Para Campagne (1989 apud KISHIMOTO, 2011) o jogo como recurso na educação possui atualmente uma relação entre dois fatores, que seriam como função lúdica, a qual se tem diversão e prazer, ou até mesmo desprazer pelo que se está fazendo, e a função educativa, na qual o jogo repassa um novo conhecimento ou instiga novas questões sobre o mundo.

As duas funções juntas, formam, portanto, um jogo educativo, pois como apresenta Kishimoto (2011) quando elas são apresentadas independentes entre si, ou seja, o lúdico pelo lúdico, ou o educativo pelo educativo, o jogo perderia seu valor como recurso pedagógico,



3º sebra mus

logo não seria significativo para uma metodologia consistente. Seria utilizado apenas pelo prazer, ou valeria apenas como disciplina, um conteúdo apenas ministrado e obrigatório.

Acredita-se que esta proposta aliada ao lúdico e mediada por um professor de Artes pode contribuir para ampliar a discussão sobre arte pública, cultura, assim como também explorar mais sobre a importância da preservação do patrimônio público, além disso, acredita-se que esse método contribui para potencializar as competências de percepção dos alunos, despertando-os para a realização da leitura da sua cidade.

Esse novo recurso em construção contemplaria ludicamente questionamentos ligadas ao tipo de arte de interesse nesse projeto, reconhecendo que “um dos principais objetivos da arte pública é estabelecer o diálogo com a diversidade” (SILVA, 2005, p. 25.).

Isso será possível no jogo por meio de puzzles, que são quebra-cabeças e enigmas, que envolveriam tanto curiosidades sobre as esculturas, quanto aos grupos sociais que frequentam a praça, tribos urbanas, questões de meio ambiente, intervenções recorrentes no espaço, trabalhadores do lugar, entre outros muitos aspectos presentes no local, que é um dos mais frequentados de Belém.

Acredita-se que esse tipo de direcionamento na educação é interessante, pois

trabalhar o lúdico e a mídia digital no projeto em tela é justamente obter a participação ativa do aluno no caso a troca de conhecimento, facilitando a aprendizagem e a sensibilidade artística e estética perante as obras de arte e monumentos. (COSME; MALHEIROS, 2015, p. 7139.).

Para tanto os professores devem estar preparados para interagir com o recurso, pois são eles que farão o papel de apresentar esse mundo ao aluno e juntos intervir nesse espaço virtual. Esse recurso pedagógico se caracteriza em um modelo de educação definido por Libâneo (1994, p. 17.) como “educação intencional” a qual acontece por objetivos, finalidades, intenções e a partir dessa experiência ampliar discussões e ideias, o que podem causar posteriormente atividades externas com os alunos e até mesmo intervenções fora do mundo virtual.



3º sebra MUS

A maneira não tão convencional de se trabalhar o conteúdo de artes por meio de um jogo virtual demonstra o quanto a arte é ampla e se renova diante das novas necessidades pós-modernas. É preciso compreender e acompanhar o mundo o qual o aluno está inserido e junto a isso criar métodos e práticas que melhor possam beneficiar a todos, de forma dinâmica e atualizada.

O processo para criação de um jogo 3D e toda a pesquisa que se necessita para isso requer tempo e cautela para que os conteúdos e propostas sejam melhores apresentados, para enfim ter-se um teste. Após esse processo, o aplicativo ficará disponível na internet de forma gratuita para que se tenha fácil acesso de download, não só para alunos, mas também professores e demais interessados.

Além disso, compreende-se que é imprescindível para se alcançar o objetivo pedagógico do jogo, a realização de palestras e treinamentos nas escolas para seu devido uso, contribuindo também para fomentar possíveis metodologias que poderão vir a ser aplicadas pelos professores em sala de aula, para tanto, essas capacitações serão realizadas por pessoas selecionadas pelo coordenador do projeto, que estejam aptas a discorrer sobre o assunto, e que melhor apresentem essa nova ferramenta tecnológica, aliando a ela os conhecimentos sobre arte pública, cultura e patrimônio público da cidade.

.

Referências

COSME, Priscilla Brito. MALHEIROS, Ubiracélio da Silva. **Arte pública: um diálogo lúdico e educativo**. In: Congresso Nacional de Educação, 12., 2015, Paraná. **Anais eletrônicos...** Paraná: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2015. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19491_9504.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2017.

FERRARA, Lucrecia d'Aléssio. **Ver a cidade: cidade, imagem, leitura**. São Paulo: Nobel, 1988.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.



3°
sebra
mus

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

SILVA, Fernando Pedro da. **Arte pública**: diálogo com as comunidades. Belo Horizonte: C/Arte, 2005.