



Método ativo no ensino: construção do jogo Cara a Cara nas disciplinas de Língua Portuguesa e Maker para comemorar o centenário da Semana de Arte Moderna

B. B. C. Santos ^{1a}, I. P. Santos ^{2b}

^{1a}Escola Santa Marina e PUC, São Paulo, SP, Brazil¹

^{2b}Escola Santa Marina. São Paulo, SP, Brazil²

ARTICLE INFO

Received: 11 January, 2024

Accepted: 27 March 2024

Available on-line: 30 May 2024

Keywords: Modernismo, Maker, Lúdico, STEAM

E-mail addresses:

brunnabardez@hotmail.com

passos.igor88@gmail.com

ISSN 2007-9842

© 2024 All rights reserved

ABSTRACT

A transdisciplinaridade no ensino está cada vez mais presente e faz com que os alunos criem e produzam repertórios que vão além da sala de aula. Desenvolver projetos que auxiliem na cultura Maker e STEAM possibilita os jovens a aprimorarem suas habilidades. O objetivo do projeto será apresentar um método ativo com práticas pedagógicas na disciplina de Língua Portuguesa em cooperação com as aulas de cultura Maker para a construção do jogo cara a cara que condecorasse os famosos que representaram o centenário da Semana de Arte Moderna. O projeto obteve etapas que nortearam os grupos de estudantes para os estudos biográficos, a leitura e análise dos textos, o protótipo do jogo, a impressão das imagens e a construção. A atividade foi apresentada na feira cultural de um colégio privado em São Paulo.

La transdisciplinariedad en la enseñanza está cada vez más presente y permite a los estudiantes crear y producir repertorios que van más allá del aula. Desarrollar proyectos que apoyen la cultura Maker y STEAM permite a los jóvenes mejorar sus habilidades. El objetivo del proyecto será presentar un método activo con prácticas pedagógicas en la disciplina de Lengua Portuguesa en cooperación con clases de cultura Maker para la construcción del juego presencial que homenajeará a los personajes ilustres que representaron el centenario de la Edad Moderna. Semana del Arte. El proyecto incluyó pasos que guiaron a grupos de estudiantes hacia estudios biográficos, lectura y análisis de textos, prototipo del juego, impresión de imágenes y construcción. La actividad fue presentada en la feria cultural de una escuela privada de São Paulo.

I. INTRODUÇÃO

Propomo-nos neste artigo apresentar uma vivência em sala de aula por meio das Metodologias Ativas e STEAM nas quais abarcam as disciplinas de Língua Portuguesa e cultura Maker. A proposta foi desenvolver uma representação do jogo Cara a Cara para alunos do Ensino Fundamental II de um colégio privado na zona leste de São Paulo, Brasil.

A intenção foi elaborar uma sequência didática que condecorasse escritores, pintores, escultores e músicos que estiveram presentes na Semana de Arte Moderna em 1922 no Brasil.

Esse evento ocorreu quando o Brasil passava por diversas modificações sociais, econômicas e políticas, representando o término da Primeira Guerra Mundial.

Em 2022 no Brasil foi comemorado o centenário da semana de Arte Moderna ocorrida em São Paulo é marcada pelo modernismo, entre os dias 13 a 17 de fevereiro de 1922, o Theatro Municipal foi construído em 1903 e teve sua inauguração dia 11 de setembro de 1911. O recinto obteve grandes influências europeias e Barroco do século XVII e reuniu artistas de diversas áreas, entre escritores, pintores, músicos, intelectuais e escultores. As apresentações serviram para declamar poesias, conferências e exposições. O evento acrescentou nas mudanças de cenas culturais para sempre no país, as portas abertas do Theatro Municipal fizeram com que ideias e preconceitos modernistas fossem expostos de modo claro e objetivo.

O saguão obteve exposições de pinturas e esculturas, com a criação de Anita Malfatti, Di Cavalcanti e Victor Brecheret, as obras ocasionaram um rompimento com os padrões estéticos da época e chocaram o público.

Em comemoração ao centenário, o colégio propôs uma temática de projeto para que os professores pudessem trabalhar com assuntos relacionados à Semana de Arte Moderna. Em Língua Portuguesa, os estudantes aprenderam por meio de uma apostila elaborada pela professora da disciplina, breves biografias sobre alguns famosos que estiveram presentes no Theatro Municipal. Contudo, fez-se necessário o uso das Metodologias Ativas com o intuito de auxiliar o ensino aprendizagem de modo claro, lúdico e dinâmico.

Santos, Bardez e Marques (2020) desenvolveram um esquema que representa como as Metodologias Ativas trabalham em parceria com a tecnologia no ensino. Os autores trouxeram as ponderações de Moran (2015), professor da USP em São Paulo que explica sobre as aprendizagens mais profundas e que se constroem em três movimentos: o **primeiro** é oferecido pela construção individual, na qual cada estudante efetua seu caminho sobre a temática fornecida, o **segundo** mostra-se com o trabalho em grupo, momento em que os jovens aprendem com seus semelhantes, por fim o **terceiro** movimento é dado, quando o aluno aprende com pessoas mais experientes como os professores que assumem o papel de protagonistas e auxiliam neste momento.



FIGURA 1. Representação sobre Metodologias Ativas.

A construção do jogo foi em parceria com a disciplina de cultura Maker, nessas aulas os alunos tiveram aulas práticas no laboratório e em parceria com o professor, aprenderam por meio de uma apostila desenvolvida pelo docente, a história do jogo Cara a Cara e quais são as suas jogabilidades. Neste momento, os jovens obtiveram um conhecimento compartilhado sobre a construção do jogo e foram desafiados a construir seus próprios Cara a Cara com materiais recicláveis, madeira, palitos de churrasco, sorvete entre outros.

O jogo Cara a Cara conhecido como “Guess Who” foi criado em 1979 e fabricado pela Milton Bradley Company (adquirida pela Hasbro em 1984), o jogo foi lançado no Brasil em 1986 pela empresa Estrela. A forma de jogabilidade é dada pela escolha de uma carta de personagem em que o adversário tenta descobrir qual é. Durante o jogo, os jogadores se alternam com perguntas sobre a aparência do personagem e tentam eliminar as opções incorretas em seu tabuleiro até que a única face restante revele a identidade da carta de personagem escondida.

II. MATERIAL E MÉTODOS

Segundo Lemes (2020), o modelo STEAM prevê a interdisciplinaridade de Artes, Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática, auxiliando os jovens a ultrapassarem desafios e a inserirem-se no mundo do trabalho. Esta metodologia surgiu nos Estados Unidos na década de 1990, o intuito era aumentar os interesses dos alunos e ampliar os conhecimentos multidisciplinares.

Desenvolver propostas lúdicas no ensino é algo desafiador e requer estudos, pois é preciso que o conteúdo a ser abordado tenha fundamento e auxilie academicamente o corpo discente. As Metodologias Ativas auxiliam o professor a desenvolver conceitos e propostas que ajudem os alunos a serem os protagonistas por intermédio do corpo docente. Com isso, os trabalhos trazem inovações e trazem conceitos inovadores ao ensino.

Cotta (2023) professora titular da Universidade Federal de Viçosa, organizou conceitos do livro Métodos Ativos do Ensino, Aprendizagem e Avaliação: Teoria à Prática. Segundo a autora, as práticas sociais e mediadoras na construção do saber podem ser definidas como máquinas e programas que geram difusão e acesso ao conhecimento que compõem as tecnologias interativas como o desenvolvimento de softwares trabalhados como meios de instrução, apoio e suporte às tarefas docentes.

Ao longo do projeto foram desenvolvidas oito etapas, nas quais serviram de suporte para a construção do projeto e auxílio do jogo aos estudantes. A tabela a seguir, representa as etapas:

TABLA I. Sequência didática para ensinar os alunos a construírem o jogo.

Etapas	Sequência didática
1. ^a	Organização de uma apostila para os alunos sobre a Semana de Arte Moderna.
2. ^a	Seleção dos famosos a serem estudados: Anita Malfatti, Mário de Andrade, Oswald de Andrade, Graça Aranha, Victor Brecheret, Menotti Del Picchia, Guilherme de Almeida, Heitor Villa-Lobos e Di Cavalcanti.
3. ^a	Leitura das biografias sobre os famosos.
4. ^a	Construção de resumos referente aos biografados.
5. ^a	Demonstração do jogo cara a cara nas aulas Maker.
6. ^a	Sugestões de ideias para uma representação do jogo cara a cara.
7. ^a	Construções do jogo cara a cara com o rosto dos personagens da Semana de Arte Moderna.
8. ^a	Apresentação dos trabalhos.

A **primeira etapa** destaca a organização de uma apostila com 17 páginas, a qual foi feita uma curadoria sobre a biografia de: Anita Malfatti (1889-1964), Mário de Andrade (1893-1945), Oswald de Andrade (1890-1954), Graça Aranha (1868-1931), Victor Brecheret (1894-1955), Menotti Del Picchia (1892-1988), Guilherme de Almeida (1890-1969), Heitor Villa-Lobos (1887-1959) e Di Cavalcanti (1897-1976). Nos textos biografados eram apresentados brevemente sobre a vida dos famosos e suas principais obras.

A **segunda e a terceira etapa** constituíram na leitura das biografias e os aspectos literários relacionados à Semana de Arte Moderna, fazendo com que os alunos ampliassem seus repertórios e pudessem abordar as temáticas com mais propriedade. A **quarta etapa** partiu do conhecimento já compartilhado pelos alunos para a construção de resumos sobre cada especialista artístico que a apostila compunha. A **quinta e a sexta etapa** foram por meio das aulas Maker, o professor elaborou um tutorial escrito aos alunos abordando a história do jogo Cara a Cara e possíveis ideias para a construção de um novo jogo que representasse o original.

A **sétima etapa** foi a “mão na massa”, após os alunos aprenderem os conceitos literários, aprimorarem seus textos, utilizaram o espaço Maker para dar vida aos seus jogos Cara a Cara, os alunos foram divididos em grupos de até 5 alunos para que ideias e conceitos pudessem ser aprofundados com a ajuda dos amigos. Neste momento foi notório o interesse e satisfação dos colegas ao construir seus tabuleiros com papelão, madeira, palitos, papel Contact, entre outros. A impressão dos famosos referente à Semana de Arte Moderna foram feitas no espaço maker para que todos os alunos obtivessem as imagens com o mesmo padrão. Contudo, cada grupo ficou responsável em criar suas próprias estruturas para que as cartas subissem e descessem.

Com o intermédio dos professores de Língua Portuguesa e Maker, os alunos construíram seus jogos e antes de chegar na oitava etapa, os alunos puderam jogar seus jogos e dos seus amigos, a proposta era fazer com que as características dos biografados fossem apresentadas para deixar o jogo mais instigante, pois uma imagem só poderia ser abaixada se o aluno realmente soubesse sobre aquele famoso em características físicas, musicais, literárias e artísticas. Com isso, a **oitava etapa** estava pronta para ser apresentada a outras salas do colégio e até mesmo aos familiares dos alunos, antes mesmo de jogar, os alunos explicavam brevemente sobre as imagens, apresentavam as principais características físicas e artísticas para as pessoas que não tinham conhecimento para que o jogo pudesse ter início.

Segundo Santos, Bardez e Marques (2020) ressaltam a importância do modelo STEAM é auxiliar os jovens a colocarem a mão na massa, mas também atuarem em seus projetos de modo único, cooperativo e eficaz. As oito etapas desenvolvidas para a construção do jogo Cara a Cara demonstraram a participação dos alunos tanto para os conceitos teóricos, quanto para produzir seus tabuleiros. As siglas do STEAM representam (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), esse modelo foi desenvolvido nos Estados Unidos nos anos de 1990 devida a falta de interesse dos estudantes nas disciplinas de exatas, com isso, houve uma carência de profissionais qualificados em algumas áreas no mercado de trabalho. Com a inserção desses conceitos no ensino, as contribuições como criatividade, resolução de problemas, comunicação e colaboração alavancaram novas propostas e estudos trazendo motivação aos estudantes.

O uso das Metodologias Ativas e STEAM auxiliaram na construção do jogo Cara a Cara para as disciplinas de Língua Portuguesa e Cultura Maker para os alunos do Ensino Fundamental II de um colégio privado na zona Leste de São Paulo, sua história teve início em 8 de setembro de 1969, o colégio tem cerca de 1.300 alunos, desde o Jardim de Infância até o Ensino Médio, com mais de 35 salas de aula, a escola possui sala de arte, laboratório, sala de leitura, espaço Maker, sala de robótica e entre outros.



FIGURA 3. Espaço maker do colégio.

A atividade foi realizada por estudantes de 2 turmas do Ensino Médio, totalizando aproximadamente 66 alunos. Muitos dos trabalhos foram ornamentados de forma extremamente caprichosa, indicando interesse relevante na execução da proposta. Alguns trabalhos foram inseridos no artigo para demonstração da proposta.



FIGURA 4. Materiais para ajudar no auxílio do tabuleiro para o jogo.



FIGURA 5. Imagens impressas dos famosos na Semana de Arte Moderna, construção para as bases.



FIGURA 6. Recorte das imagens plastificadas.



FIGURA 7. Construção do tabuleiro com papelão pintado em azul-claro e montagem das personagens.



FIGURA 8. Construção do tabuleiro pintado em bege e montagem das personagens.

III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por meio do projeto a intenção foi proporcionar aos alunos uma vivência cultural, mas que ao mesmo tempo incentivasse os estudos de modo claro, lúdico e dinâmico. Desenvolver um jogo ou efetuar uma representação de um conceito que auxiliasse o ensino-aprendizagem, requer planejamento, estudos e experimentos.

A inserção da interdisciplinaridade se faz necessária no ensino com o intuito de abarcar diversos conhecimentos e que muitas vezes são levados para fora dos muros da escola. A construção do jogo Cara a Cara fez com que os alunos conhecessem parte da história do Brasil por meio da arte, músicas, esculturas, textos que foram de suma importância para a época e são representados até o dia de hoje.

As dinâmicas efetuadas em sala por meio de Metodologias Ativas e Modelo STEAM mostram que sendo bem utilizadas o corpo docente junto com o discente consegue desenvolver diversas ideias por meio do aprendizado. As cinco áreas do conhecimento que o STEAM proporciona como: investigar, descobrir, conectar, criar e refletir fazem com que muitos trabalhos obtenham uma desenvoltura que transforma as aulas e colabora para o crescimento acadêmico e cultural dos alunos.

IV. CONCLUSÃO

Por meio das Metodologias Ativas e Modelo Steam, os jogos Cara a Cara tiveram uma participação efetiva de ensino de forma lúdica e com proveitos de grande valia. O jogo pode trazer conhecimentos de mundo aos alunos e auxiliou na criação. O trabalho em equipe, a interação entre os alunos ocorreram de modo dinâmico, ajudando os jovens a realizarem suas tarefas de forma ativa, prazerosa e com maior entendimento.

AGRADECIMENTOS

Somos gratos à Educação pelos presentes que recebemos dos alunos em aceitarem nossa proposta, desenvolver mais do que esperávamos e ouvir dos estudantes que estudar desta forma abriu o mundo do conhecimento por meio de métodos criativos e que serão levados para a vida.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, I. (2009). *Língua, texto e ensino*. São Paulo: Parábola.

COTTA R., Minardi M. (2023). *Métodos ativos, aprendizagens e avaliação: da teoria à prática*.

MASTROCOLA, V. M. (2013). *Doses Lúdicas: Breve Textos Sobre o Universo dos Jogos e Entretenimento*. Independente. São Paulo.

MORAN, J. M. (2015). *Mudando a educação com metodologias ativas*. In *Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens*. Coleção Mídias Contemporâneas. Disponível em http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf acessado em 1 de dezembro de 2022.

SANCHES M., Barbosa H. (2021). *Jogos digitais, gamificação*. São Paulo, 1ª Senac.

SANTOS, B. B. C., BARDEZ L. R. S., MARQUES R. N. (2020). *Jogo de tabuleiro no ensino de Língua Portuguesa: Cultura Maker, interdisciplinaridade e Tecnologia*. Lat. Am. J. Sci. Educ. 7 (2), 22008. Disponível em http://www.lajse.org/nov20/2020_22008_2.pdf.

SANTOS, B. B. C., BARDEZ I. P.s. MARQUES R. N. (2022). *Construção de um jogo de cartas e cardbox na disciplina de Produção Textual: interdisciplinaridade na cultura Maker*. Lat. Am. J. Sci. Educ. 9 (1), 12004. Disponível em http://lajse.org/may22/2022_12004.pdf.

VIEGAS A. (2019). *Metodologias ativas: como essa tendência pode beneficiar as práticas pedagógicas?* Somospar. 7 fev. 2019.