



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

LUDICIDADE EM MUSEUS VIRTUAIS DE ARTE: ELEMENTOS PARA A EDUCAÇÃO ESTÉTICA

Gardner de Andrade Arrais, UECE
Mateus Bonie Campos Braga, UECE

RESUMO:

Discutimos neste trabalho algumas concepções de lúdico e suas relações com a experiência estética em museus virtuais de arte, mediada pelos jogos *on line* presentes nestes espaços. O objetivo geral do trabalho é compreender o museu virtual de arte como espaço lúdico de educação estética. Os objetivos específicos são discutir o lúdico como elemento essencial para a formação humana; demonstrar a importância do lúdico na experiência estética; analisar alguns jogos presentes em museus virtuais de arte brasileiros como mediadores da experiência estética. Utilizamos como metodologia o levantamento de museus virtuais de arte e construção de banco de dados, bem como construção de referencial teórico sobre o tema da ludicidade. Como resultados consideramos que as ferramentas virtuais oferecem possibilidades variadas de experiências estéticas. Os jogos disponibilizados nos museus brasileiros são uma forma lúdica de acesso à produção artística.

Palavras-chave: Ludicidade. Museu Virtual de Arte. Experiência Estética.

1 INTRODUÇÃO

A dicção “lúdico” tem tomado diversos significados no campo da Educação. Isso nos causa um certo incômodo, pois um termo com tantas interpretações pode tornar-se vulgar ou assumir sentidos que não condigam com a sua importância. Significados como jogo e brincadeira são comuns, no entanto, alguns trabalhos carecem de explicações mais criteriosas sobre as concepções assumidas, que remetam à essência do termo. Nos incomoda sobremaneira quando o termo é utilizado para designar uma atividade educativa sem objetivos claros e, conseqüentemente, sem sentido, pois, como assevera Huizinga (2012, p. 3) o jogo “ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido”.

O presente trabalho visa compreender o museu virtual de arte como espaço lúdico de educação estética. Nesse sentido, na primeira parte, discute o lúdico como elemento essencial para a formação humana, principalmente no que concerne à



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

experiência estética. Em seguida, analisamos alguns jogos presentes em museus virtuais de arte brasileiros como mediadores da experiência estética

Trata-se de parte das discussões e resultados da pesquisa *Formação estética em espaços virtuais*, realizado no âmbito do Programa de Pós-graduação em Educação – PPGE, da Universidade Estadual do Ceará - UECE.

2 O LÚDICO E A ARTE

Iniciemos por um ensaio sobre o lúdico, a fim de entender as origens do termo, seus significados e suas imbricações com a experiência estética. Na etimologia da palavra lúdico está a palavra latina *ludus*, que significa *jogo, divertimento ou distração*. Divertimento e distração, aqui entendidos como atividade prazerosa. Abbagnano (2007, p. 729) considera o ludismo como jogo, definindo-o como “atividade ou operação que se exerce ou se executa por si mesma, e não pela finalidade a qual tende ou pelo resultado que produz”. (p. 677) Esta definição, de cunho filosófico, assenta-se sobre a noção de jogo em Aristóteles, que aproximou o jogo à felicidade e à virtude.

O lúdico e o brincar tiveram lugar na Idade Média, apesar dos preconceitos sobre este período histórico, considerado obscuro. Sob o domínio do pensamento cristão (católico), o homem medieval vivia sempre a sorrir e a brincar, se autoreconhecia como criatura, diferente do criador, pois não precisa entender a totalidade das coisas racionalmente.

Assim, a Idade Média (sobretudo a Primeira Idade Média), na ingenuidade de sua juventude, valorizava, mais do que qualquer outra época, a cultura popular. Fomentava-a. Os mais sábios mestres dirigiam-se a seus alunos de modo informal e lúdico (aliás um dos sentidos derivados de *ludus* é escola; fenômeno paralelo ao da derivação de escola de *scholé*, lazer). Em Alcuíno (século VIII), por exemplo, encontramos diálogos repletos de enigmas, brincadeiras e piadas, pois – era a sua norma pedagógica – “deve-se ensinar divertindo”. (LAUAND, 1998)



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

A visão da educação como atividade lúdica só foi de certa forma cerceada com o primado da racionalidade na Modernidade. No entanto, é ingênuo pensar que somos tão racionais que não precisamos de espaço para o jogo, para a brincadeira em nossas vidas.

Kant (1704-1804) opôs o lúdico ao trabalho, para ele considerado ocupação desagradável, pesada, movida pela obrigação e pelas finalidades. Foi ele o primeiro a ligar o jogo à atividade estética. O conceito de jogo em Kant forneceu as bases para o lúdico na educação do Século XIX. Segundo Abbagnano (2007):

Para Froebel, o jogo (ludismo) está para a criança assim como o trabalho está para o homem e a criação está para Deus. [...] a pedagogia moderna e contemporânea atribuiu ao ludismo um caráter privilegiado de condição ou instrumento da formação humana básica, enquanto a psicologia e a antropologia lhe atribuíram função biológica e social, ou seja, utilidade para a conservação do homem e da sua adaptação à sociedade, ao mesmo tempo que a estética reconheceu nele analogia com a atividade artística. (p. 678)

Nesse mesmo sentido, tomando o lúdico como condição ou instrumento para a formação humana, Marcuse (1954) considera que o próprio trabalho deveria tornar-se lúdico para cumprir a sua função formadora. A espontaneidade da atividade lúdica apresenta-se como dificuldade para a união entre trabalho e ludismo. Pode-se contestar a espontaneidade absoluta atribuída ao lúdico como jogo na formação infantil, pois este possui regras ou limites para a espontaneidade, assim como o mundo do trabalho adulto o possui. Isto constitui uma ligação entre a formação infantil e a formação adulta, pela importância do jogo na infância para forjar o adulto.

Piaget (1994) afirma que existem dois níveis de relações sociais para as crianças: a heterônoma e a autonôma. A primeira marcada por regras que vêm do mundo adulto e a outra que é construída com outras crianças, através da brincadeira, do jogo. Estas relações conformam as primeiras noções de justiça.

O jogo, como nos esclarece Piaget (1994), é a melhor forma de desenvolver na criança a consciência das regras e o respeito mútuo, que são o caminho para a autonomia. Também sabemos que a nossa experiência na escola e na vida não é esta, a da construção de uma moral elaborada na medida de nossas necessidades e interesses,



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

mas a de regras morais que aprendemos a respeitar, transmitidas pelos adultos, ou seja, já elaboradas.

O jogo e suas regras, portanto, são essenciais para a formação moral da criança. Aspecto que pretendemos discutir com mais vigor em trabalho futuro. Neste trabalho nos interessa a relação entre o lúdico e a experiência estética. Nessa direção, Gadamer (1900-2002) considera o primado do jogo sobre o jogador. No jogo espectador/arte Gadamer distancia-se do subjetivismo e concebe a função arrebatadora da arte, que foge à vontade da pessoa. Para ele o jogo é o protagonista no próprio jogo e não o jogador, como acontece na relação com a arte.

Antes de Gadamer, o poeta, filósofo e historiador alemão, Friedrich Schiller (1759-1805) concebe uma teoria que estabelece a relação entre o lúdico e a educação estética. Para ele a experiência estética ajuda o homem a realizar-se. A realização acontece pela harmonização entre o sensível e o racional, que por sua vez acontece quando damos vazão ao que Schiller denominou *impulso lúdico*. Para Verástegui (s/d, p. 4) “tal impulso lúdico não é um instinto particular e puramente espontâneo, ele é uma síntese entre um impulso sentimental que estabelece a forma e uma força de ordem biológica que impõe o sensível.”

O lúdico em Schiller nos remete a seu conceito de liberdade. O impulso lúdico é o equilíbrio que o homem consegue quando se libera das limitações da sensibilidade e da razão, a partir de um salto dialético que supera esta oposição. (p. 4)

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte (PCN), encontramos a caracterização dos âmbitos da experiência do sujeito com a produção artística, que são necessários para atingir o conhecimento artístico, que inclui o jogo entre a razão e o sensível:

- a) a experiência de fazer formas artísticas e tudo que entra em jogo nessa ação criadora: recursos pessoais, habilidades, pesquisa de materiais e técnicas, a relação entre perceber, imaginar e realizar um trabalho de arte;
- b) a experiência de fruir formas artísticas, utilizando informações e qualidades perceptivas e imaginativas para estabelecer um contato,



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

uma conversa em que as formas signifiquem coisas diferentes para cada pessoa;

c) a experiência de refletir sobre a arte como objeto de conhecimento, onde importam dados sobre a cultura em que o trabalho artístico foi realizado, a história da arte e os elementos e princípios formais que constituem a formação artística, tanto de artistas quanto dos próprios alunos. (BRASIL, 1997, p. 43)

Em outro trecho, encontramos referências ao saber reflexivo, proporcionado pela Arte, e uma delimitação do fenômeno artístico como produto das culturas, parte da História e da formação humana:

O ser humano que não conhece arte tem uma experiência de aprendizagem limitada, escapa-lhe a dimensão do sonho, da força comunicativa dos objetos à sua volta, da sonoridade instigante da poesia, das criações musicais, das cores e formas, dos gestos e luzes que buscam o sentido da vida (BRASIL, 1997, p. 19).

Esta afirmação nos leva a reflexões sobre a necessidade do lúdico na fruição da arte, bem como no processo de construção do conhecimento sobre arte na escola. Encontramos na tese de doutoramento de Bahia (2008) subsídio para a discussão sobre o lúdico em museus virtuais de arte. A autora avalia em que medida os modos convencionais de perceber e saber arte são reafirmados, atualizados ou redefinidos na Web. A partir dessa avaliação geral, estabelece quatro categorias de estudo: (a) Plano do Arquivar, com bancos de dados online sobre história da arte; (b) Plano do Simular, com “visitas virtuais” a sites de museus de arte; (c) Plano do Problematizar, com o jogo A terceira face da carta (Museu Virtual de Arte Brasileira, concebido por Matteo Moriconi e Arthur Omar), a partir do qual debate o uso da reprodutibilidade técnica enquanto procedimento para variação (e não reprodução) de obras de arte no ciberespaço; (d) Plano do Ludo-Educar, com interfaces interativas e divertidas veiculadas no canal educativo de sites de museus de arte.

As análises da autora nos levaram a dar maior atenção aos jogos disponibilizados por alguns museus virtuais de arte brasileiros, os quais favorecem o aprendizado da arte, de forma lúdica e proporcionam o encontro entre razão e sensibilidade.



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

3 METODOLOGIA

Durante a pesquisa foi elaborado banco de dados com 82 museus virtuais de arte brasileiros, encontrados na Internet. Buscamos nestes espaços virtuais, dentre outros elementos, jogos que propiciassem o acesso à arte de forma lúdica.

Realizamos levantamento bibliográfico sobre o tema da ludicidade e construímos um referencial teórico, que subsidiou as discussões.

Analizamos o funcionamento desses jogos e como podem funcionar na relação entre razão e emoção na experiência estética. Partimos do pressuposto de que quanto maior o nível de interatividade e de problematização do jogo, maiores as possibilidades de experiência estética singular.

4 O JOGO NO MUSEU VIRTUAL DE ARTE

A experiência estética no museu virtual de arte é mediada, principalmente, pelas tecnologias de informação e comunicação que permitem a interação com a produção artística. E interação pode ser a relação mediada pelos dispositivos e suportes, que permite a organização de acervos a partir de escolhas internas, no processo da experiência estética.

A mediação caracteriza a relação do homem com o mundo. O homem, como ser social, não tem acesso direto aos objetos, mas acesso mediado. Para Vigotsky, existem duas formas de mediação: a instrumental e a semiótica. Os instrumentos são mediadores da relação do homem com os objetos, assim como os signos criados a partir das relações sociais mediadas. Na relação com a arte, também existem mediações. Por exemplo, o olhar é mediador da experiência estética do sujeito com a obra, quando se apresenta como a via de apreensão visual. O olhar, como mediador da experiência, carrega consigo os signos internalizados em outras experiências.

A obra que está no museu virtual deve ser apresentada da melhor forma possível, de modo que possa ser fruída em toda a sua plenitude. A mediação não é a simplificação



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

do processo de contato entre a arte e o visitante, mas a abertura para os possíveis, para o inédito viável no diálogo com a arte. Ao visitante deve ser oferecido um design que possibilite a aproximação. Na hipermidialidade, os textos ganham contornos de instrução, no grande rizoma formado pela hipertextualidade, eles dizem por onde o visitante poderá caminhar e como chegar ao que deseja, além de apresentar o trabalho artístico.

Esses recursos mediadores se apresentam em forma de imagens, vídeos, legendas, visitas em três dimensões, com recursos de ampliação, materiais didáticos, catálogos, materiais de estudo, jogos, grupos de discussão, espaço para elaboração de coleções ao gosto do visitante, opções de busca (por categoria, autor, ano, período, estilo etc.), orientações para utilização das ferramentas do museu virtual em sala de aula na escola, sugestões de atividades, linhas do tempo e biografias.

Selecionamos, para as dimensões deste trabalho, dois museus virtuais de arte brasileiros: a Pinacoteca do Estado de São Paulo e o Museu de Arte de Santa Catarina – MAC.

A Pinacoteca do Estado de São Paulo, instituição modelo no Brasil, possui um projeto denominado Museu Para Todos, dedicado ao setor educativo do museu. Nesse setor, o visitante encontra jogos, descrição das ações educativas empreendidas no âmbito do museu presencial e programas desenvolvidos. Há, também, um espaço para professores, no qual se encontram os links *Para aprender e se divertir* e *Para se divertir e aprender*; e diversos jogos: Símbolos; Dominó interpretativo; Palavras; Dominó Tradicional; Jogo da Memória; Cadáver Esquisito; e Quebra-cabeça. Além disso, existe um espaço denominado Dicas para a sua visita, que oferece informações para uma visita mais proveitosa à Pinacoteca. O endereço para acesso ao Projeto Museu Para Todos é <<http://www.museuparatodos.com.br>>.

O espaço da Pinacoteca na Internet pode ser classificado como um museu no mundo virtual, pois oferece acervo artístico digital artístico, bibliográfico e arquivístico, que está disponível para acesso de diferentes formas, por exemplo, pelo uso da ferramenta de busca e jogos, que proporciona interação de forma lúdica.

30 de julho a 01 de agosto de 2014 – Santa Maria/RS – Brasil
Associação Internacional de Pesquisa na Graduação em Pedagogia (AINPGP)



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

No jogo *Palavras* a criatividade é trabalhada e as regras são mínimas. O jogo não se resume a um objetivo único, mas trabalha as possibilidades de nomeação de sensações sobre as obras da exposição *Arte no Brasil: Uma História* na Pinacoteca de São Paulo. O jogo *Caça Detalhes* exercita o raciocínio lógico e a capacidade de observação das obras de arte. No *Dominó interpretativo* a ideia é associar palavras e imagens, palavras e palavras ou imagens e imagens, de maneira interpretativa e não apenas pela lógica direta. No jogo *Qual é a obra* o desafio é descobrir a obra a partir de pistas. O trabalho com gostos e percepções é feito no jogo *Símbolos*. Você escolhe símbolos e justifica por escrito os motivos da sua interpretação.

O Museu de Arte de Santa Catarina (MASC) foi contemplado com um edital para desenvolvimento do projeto MASC Virtual. Trata-se de uma proposta de desenvolvimento do portal oficial do museu, com áreas interativas e animadas que simulam uma visita real ao museu.

O MASC oferece acesso ao acervo de obras, a jogos e à visita virtual. O visitante tem possibilidades de consultar o acervo pelo nome artístico do autor, pelo nome do autor, pelo título da obra e pela técnica utilizada na produção. Existe, ainda, um teclado virtual que permite localizar o sobrenome do artista a partir da primeira letra.

A visita virtual está em fase de construção, mas já existem seis jogos online, que trabalham com o acervo do museu de forma lúdica. São eles: *Mistura entre obras*, em que o jogador localiza objetos ou personagens espalhados entre as obras do MASC e relaciona-os com as obras; *Descubra os enigmas no MASC*, que proporciona uma visita virtual, onde são fornecidos elementos para descobrir o enigma; *Masquinho no Cais de Florianópolis*, trabalha de forma lúdica e interativa a obra de Martinho Haro; *Memória - Gênero feminino*; *Memória: Paisagens de Florianópolis*; *Quebra-cabeça*. Os últimos três jogos são reproduções digitais de jogos disponíveis na Ludoteca do NAE – Núcleo de Arte e Educação do museu.

CONCLUSÃO

30 de julho a 01 de agosto de 2014 – Santa Maria/RS – Brasil
Associação Internacional de Pesquisa na Graduação em Pedagogia (AINPGP)



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

Consideramos que as ferramentas virtuais oferecem possibilidades variadas de experiências estéticas, principalmente, pela utilização da hipermodalidade, que congrega na mesma atividade imagens, sons e movimentos. As ilustrações presentes nos jogos produzem um cenário de leveza próprio da ludicidade.

Os jogos disponibilizados nos museus brasileiros são uma forma lúdica de acesso à produção artística. A educação estética de crianças exige este tipo de atividade, com objetivos e ações variadas, que agregam razão e sensibilidade.

Os jogos descritos neste trabalho utilizam o acervo de museus brasileiros e contemplam elementos de história da arte, através de leituras de obras de arte, pela simulação de espaços de arte e possibilitam também a interpretação. Algumas atividades caracterizam-se como problematizadoras e colocam os visitantes como sujeitos da aprendizagem e da fruição.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

BAHIA, Ana Beatriz. **Jogando arte na web: educação em museus virtuais**. Florianópolis, 2008. 400 p. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Florianópolis, 2008.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Nogueira. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LAUAND, Luiz Jean (Org.). **Cultura e educação na Idade Média: textos do século V ao XIII**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. Tradução de Elzon Lenardon. São Paulo: Summus, 1994.

VERÁSTEGUI, Rosa de Lourdes Aguilar. **A educação estética do ser humano de Friedrich Schiller**. Disponível em: <<http://www.unioeste.br/cursos/cascavel/pedagogia/eventos/2007/Simp%C3%B3sio%20Academico%202007/Trabalhos20Completos/Trabalhos/PDF/57%20Rosa%20de%20Lourdes.pdf>> Acesso em: 01-05-2014.