

## **CUBOS. DE QUE ARTE ESTAMOS FALANDO?**

*Um jogo de pergunta-resposta voltado para o ensino fundamental e médio*

RAFAEL NEGRÃO

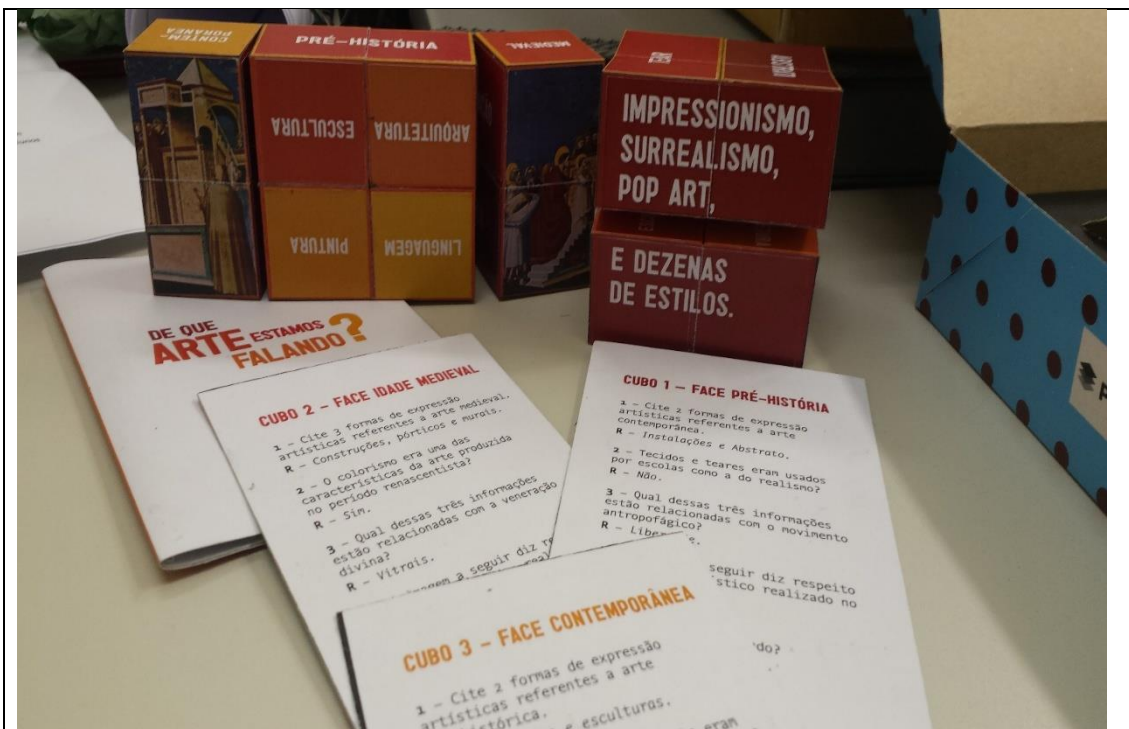
LUCIANO BITENCOURT DE FREITAS ANDRADE

ERICH FARINA

JOEL RABELO

RICARDO PEREIRA





## Projeto – Oficina (História da Arte)

### 1 – Título

**De que arte estamos falando?**

### 2 – Formato

Cubo interativo (7cm x 7cm) para atividade pergunta-resposta.

### 3 – Tema

Arte pré-histórica, medieval e contemporânea

### 4 – Objetivo

Despertar no aluno de ensino fundamental e médio o conhecimento básico de História da Arte através de uma atividade lúdico-criativa.

### 5 – Estratégia

O grupo decidiu buscar uma alternativa viável em termos de custos e atratividade quanto ao manuseio do aluno. Então, foi sugerido que pesquisássemos um material reciclável ou algum dispositivo que pudesse ser reaproveitado. Assim, estaríamos não só proporcionando algo pedagógico como também responsável, o que ajudaria a transmitir duas mensagens: uma cultural, outra ética.

Após algumas sugestões, optamos pelo cubo interativo que na verdade trata-se de um produto corporativo (Endomarketing) adaptado ao jogo proposto.

Para tal, foi necessário realizar um novo esqueleto do cubo (conforme imagens a seguir) visando distribuir as informações relativas ao tema.

Em primeiro lugar, pesquisamos sobre três períodos importantes da História da Arte. As informações foram organizadas de forma distinta, ou seja, cada cubo foi originalmente descaracterizado e preenchido com informações de um único tema. Em seguida, tratamos de misturar o conteúdo a fim de permitir a atividade pergunta-resposta.

Quanto às regras, fizemos uma série de testes até chegarmos no padrão final, o que não impede a inclusão de novas sugestões. Apesar de exigir algumas impressões e papéis especiais, o custo de manufaturamento do jogo foi praticamente zero.

## **6 – Considerações Finais**

Caso haja interesse em montar o cubo com papel e durex (ou folha de imã) e só seguir as orientações contidas neste vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=0gzRXQ4gtZI>

Para conseguir um cubo artesanal de melhor qualidade, é só utilizar um material mais resistente.

## **DE QUE ARTE ESTAMOS FALANDO?**

### **1 – Componentes**

#### **3 Cubos**

#### **2 Jogadores**

#### **1 Mediador**

#### **2 – Início**

Decide-se qual dos dois jogadores começa a partida (par ou ímpar, dados...) e qual o primeiro cubo será aberto.

### **3 – Regras**

#### **1ª – Regras**

#### **1ª Jogada**

Abre-se o cubo pela esquerda, surgirão 6 opções de respostas. Duas estão corretas. O mediador lê a pergunta, se o jogador acertar prossegue na abertura do cubo. Se errar, o outro jogador tem a chance de responder e vice-versa até

alguém acertar. É bom lembrar que, se o primeiro jogador erra, fica mais fácil para o segundo que passa a ter menos opções de escolhas.

### **2ª Jogada**

Abre-se o cubo pela direita, surgirão duas novas opções de respostas. Uma está correta. O mediador lê a pergunta, se o jogador acertar prossegue na abertura do cubo. Se errar, o outro jogador tem a chance de responder e, neste caso, acertar porque resta apenas uma resposta.

### **3ª Jogada**

Abre-se o cubo pelo meio, surgirão três novas opções de respostas. Uma está correta. O mediador lê a pergunta, se o jogador acertar prossegue na próxima pergunta. Se errar, o outro jogador tem a chance de responder. Neste caso, se o segundo jogador errar, o primeiro acertará a resposta.

### **4ª Jogada**

O cubo ainda aberto tem uma imagem referente a um determinado período artístico. O mediador lê a pergunta, se o jogador acertar prossegue na abertura do cubo e tem a resposta final. Se errar, o outro jogador tem a chance de responder. Neste caso, se o segundo jogador errar, o primeiro acertará a resposta.

## **4 – Lembrete**

Aquele jogador que for vitorioso na disputa para iniciar o jogo ganha um tento de saída. A cada resposta certa, que abrirá o cubo para novas questões, o jogador também ganha um tento. Assim, se ambos jogadores estiverem empatados na última questão, quem acertá-la faz 3 x 2. Como são 3 cubos, também ocorrerá desempate no caso de os ganhadores serem opostos nos primeiros dois cubos.

## **CUBO 1 – FACE PRÉ-HISTÓRIA**

1 – Cite 2 formas de expressão artísticas referentes a arte contemporânea.

R – Instalações e Abstrato.

2 – Tecidos e teares eram usados por escolas como a do realismo?

R – Não.

3 – Qual dessas três informações estão relacionadas com o movimento antropofágico?

R – Liberdade.

4 – A imagem a seguir diz respeito ao trabalho artístico realizado no Séc. XXI?

R – Não.

De quem estamos falando?

R – Arte Contemporânea.

### **CUBO 2 - FACE IDADE MEDIEVAL**

1 – Cite 3 formas de expressão artísticas referentes a arte medieval.

R – Construções, pórticos e murais.

2 – O colorismo era uma das características da arte produzida no período renascentista?

R – Sim.

3 – Qual dessas três informações estão relacionadas com a veneração divina?

R – Vitrais.

4 – A imagem a seguir diz respeito ao trabalho artístico realizado entre os Séc. V e XV?

R – Sim.

De quem estamos falando?

R – Idade Medieval.

### **CUBO 3 - FACE CONTEMPORÂNEA**

1 – Cite 2 formas de expressão artísticas referentes a arte pré-histórica.

R – Artesanato e esculturas.

2 – Afrescos e o inconsciente eram característicos na pintura rupestre?

R – Não.

3 – Qual dessas três informações estão relacionadas com o "homem das cavernas"?

R – 5.000.000 - 3.500 a.C.

4 – A imagem a seguir diz respeito ao trabalho artístico realizado na Idade do Metal?

R – Não.

De quem estamos falando?

R – Arte Pré-Histórica.

Referências Bibliográficas:

GOMBRICH, E.H. História da Arte. Rio, Zahar, 1985.