



**Modalidade do trabalho:** Relatório técnico-científico

**Evento:** XIII Jornada de Extensão

## **ABORDAGEM LÚDICA NA COMPREENSÃO DA LINGUAGEM E CULTURA FOTOGRÁFICA<sup>1</sup>**

**Araciele Maria Ketzer<sup>2</sup>, Paulo Ernesto Scortegagna<sup>3</sup>, Jean Eduardo Scheffler Ciechowicz<sup>4</sup>.**

<sup>1</sup> 1 Projeto de Extensão Câmara Escura: Histórias e Práticas Fotográficas.

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Graduação em Comunicação Social- Habilitação em Jornalismo da UNIJUI, bolsista PIBEX/UNIJUI, celikety@gmail.com

<sup>3</sup> Coordenador e Orientador do Projeto, Professor de Fotografia e História da Arte do DHE Departamento de Humanidades e Educação da UNIJUI, paulosc@unijui.edu.br

<sup>4</sup> Aluno do Curso de Graduação em Comunicação Social- Habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIJUI, bolsista CEFOR-RS, jeanedu10@gmail.com

Resumo: No contexto do Projeto de Extensão “Câmara Escura: História e Práticas Fotográficas” o trabalho apresenta aspectos de como a utilização de uma abordagem lúdica, nas Oficinas de Fotografia, pode contribuir para a compreensão da Linguagem e Cultura Fotográfica. Tal abordagem prevê: Definição dos conteúdos, pesquisa bibliográfica dos mesmos; planejamento do processo de ensino aprendizagem e construção de materiais didático-pedagógicos; diagnóstico do “gosto” pelo brincar/jogar, da seleção, adaptação e construção de jogos e brincadeiras tradicionais; apresentação e debate dialógico dos conteúdos e respectiva prática do brincar/jogar. Músicas, palavras cruzadas, jogo da forca, acróstico, stop fotográfico, jogo da memória são exemplos em que se pode observar como a lúdica possibilita o protagonismo dos sujeitos. Na medida em que os alunos constroem conceitos e desenvolvem habilidades educacionais a partir de teorias e brincadeiras aprimoram-se na cultura fotográfica.

Palavras-chave: Extensão; Fotografia; Jogos; Comunicação; Ensino.

### Introdução

O Projeto “Câmara Escura: Histórias e Práticas Fotográficas” funciona desde o ano de 2010 e através de “Oficinas de Fotografia” têm proporcionado o ensino da fotografia e o debate dialógico, democrático e lúdico a alunos do ensino fundamental, da Escola Municipal Fundamental Deolinda Barufaldi, Ijuí, RS.

Considerando-se que “Uma cultura fotográfica se expressa nos usos e funções das fotografias, tanto quanto nas representações imaginárias associadas ao conteúdo ou à utilização dessas imagens em uma dada sociedade” (TURAZZI, 1998, p.9), o problema em questão compreende a relação entre a cultura fotográfica universalizada e a aquisição de repertórios cognitivos que visem à construção de uma cultura individual e coletiva. Nesse contexto, acredita-se que uma abordagem lúdica pode favorecer a compreensão dessas relações, bem como a aquisição de tais repertórios. Isso se justifica pelo fato de que “A brincadeira é universal e facilita o conhecimento, portanto, a saúde. (...) O ato de brincar, por si



**Modalidade do trabalho:** Relatório técnico-científico

**Evento:** XIII Jornada de Extensão

só, é terapêutico e é necessário que se tenha uma atitude social positiva em relação à brincadeira. Brincar, como uma experiência de continuidade do espaço transicional, é uma forma básica de viver” (PIMENTA, 1996, p.49). A utilização de jogos e brincadeiras nesse processo está argumentada a partir da compreensão de que é “Através do brinquedo educativo, a pedagogia aparece justaposta ao lúdico. O brinquedo passa a ser visto também como algo sério, conseqüente. Não é mais “apenas” o instrumento que as crianças utilizam para se divertir e ocupar seu tempo, mas é um objeto capaz de educá-las e torná-las felizes, ao mesmo tempo” (OLIVEIRA, 1984, p.50).

Desde modo, estabelece-se uma relação intrínseca entre os objetivos do projeto de extensão e os objetivos da opção por uma abordagem lúdica. Assim, o objetivo geral visa oportunizar o debate e o ensino da história da fotografia e da prática de sua linguagem e os específicos que dizem respeito a: Desenvolver o aprimoramento da cultura fotográfica no município de Ijuí; Criar/produzir materiais que auxiliem na educação da cultura fotográfica; Estabelecer um vínculo entre os acadêmicos dos cursos de graduação da UNIJUI com o Museu Antropológico Diretor Pestana e os espaços educativos e culturais de Ijuí-RS.

### Metodologia

Em sua proposta metodológica geral o projeto faz uso da Pesquisa-Ação que “é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (THIOLLENT, 1996, p.14).

Nas especificidades do processo educativo têm-se as seguintes orientações metodológicas: Pesquisa bibliográfica dos temas e conteúdos a serem desenvolvidos; Planejamento geral dos “projetos/temas” previstos para cada semestre; Planejamento prévio e específico de todas as “aulas/oficinas” onde são definidos os seguintes itens: objetivos, temas, conteúdos, atividades, metodologia, materiais, avaliação e equipamentos.

As oficinas são ministradas pelos integrantes do projeto de modo expositivo e com a integração dialógica de todos os integrantes, onde os conteúdos relacionados aos temas gerais, dizem respeito a conceitos de imagem fotográfica, imagem técnica, de fotografia; da nomenclatura de sua linguagem e de seus elementos (ângulo, enquadramento, planos), de composição fotográfica, dos princípios de fotogenia (regra dos terços), conceitos e classificação das máquinas fotográficas, explicitação das partes e mecanismos de ajustes das máquinas fotográficas digitais compactas, estudo das origens e história da fotografia, conceitos fundamentais da fotografia analógica e digital.

Em relação à abordagem lúdica têm-se os seguintes procedimentos: Definição dos conteúdos, pesquisa bibliográfica dos mesmos; planejamento do processo de ensino aprendizagem e construção de materiais didático-pedagógicos; diagnóstico do “gosto” pelo brincar/jogar, da seleção, adaptação e construção de jogos e brincadeiras tradicionais; apresentação e debate dialógico dos conteúdos e respectiva prática do brincar/jogar. Cada aula é dividida em três momentos: um primeiro momento de socialização/integração; um momento intermediário onde se trabalha o conteúdo e um momento final



**Modalidade do trabalho:** Relatório técnico-científico

**Evento:** XIII Jornada de Extensão

que se define como avaliação. A situação inicial das aulas se desenvolve através de dinâmicas, jogos e brincadeiras. O ensino do conteúdo sobre fotografia, bem como a prática de avaliação, ocorre através da exposição de vídeos e imagens, recortes de revistas, colagens, visitas in loco, mas, essencialmente, através da lúdica infantil, com o trabalho com músicas, com o jogo stop fotográfico, com o jogo da memória, jogo da força, palavras-cruzadas, o acróstico, entre outros.

**Resultados e discussão**

A fotografia constitui um meio de comunicação que marca as sociedades. Desde seu surgimento no século XIX sua função é salvar a história do esquecimento e registrar instantes inéditos. Conforme Kossoy (2001, p. 135-6) “A ‘civilização da imagem’ já se configura concretamente no momento em que a imagem fotográfica se vê impressa e veiculada em massa através dos cartões-postais e das publicações ilustradas. A fotografia no início do século XX já havia cumprido o papel revolucionário em termos de disseminação maciça de imagens do mundo”. Entretanto, as novas tecnologias, como as populares câmeras digitais compactas e o sistema digital proporcionam a dispersão do universo de significados que distanciam a cultura fotográfica tradicional da atual, consolidando-se em uma nova cultura fotográfica.

Nesse sentido, o Projeto de Extensão “Câmara Escura: Histórias e Práticas Fotográficas” junta esses dois âmbitos à dinâmica do aprendizado, para incentivar o desenvolvimento dos alunos em suas habilidades físicas e intelectuais e conseqüentemente promover a compreensão das distinções e relações históricas da cultura fotográfica. Um dos elos entre esses dois elementos é a abordagem lúdica. Música, jogos e brincadeiras são utilizados na oficina de fotografia para ensinar os conteúdos, tais como, a história e a origem da fotografia, conceitos de imagem, linguagem fotográfica, composição, conceitos e técnica. A seguir apresentam-se exemplos de como a abordagem lúdica é empregada no desenvolvimento das oficinas.

A música “Fotografia” de Leoni e Léo Jaime é trabalhada nas aulas a partir da prática do canto, da leitura coletiva e individual da letra, do uso em jogos como palavras-cruzadas e da construção de significados autônomos sobre o conteúdo. A avaliação do ritmo e da dicção dos alunos mescla-se à atividade. A interpretação e discussão advinda do exercício com a música faz com que os alunos transportem para o contexto de suas vidas o conceito de fotografia. “As cores, figuras, motivos...”, os alunos também são desafiados a escolher palavras-chave na letra de Leoni. Essa atividade faz com que eles imprimam e revelem na identificação dos termos, suas concepções pessoais, como suas preferências e sua cultura. Desse modo, a resposta à assimilação do conteúdo resulta em um processo construtivo, dinâmico em que se valorize o papel ativo dos sujeitos no processo de aprendizagem. Além disso, essa atividade também resulta no desenvolvimento de relações sociais entre os sujeitos, afinal, “O que vai ficar na fotografia são os laços invisíveis que havia...”

No estudo da História da Fotografia ocorre um método semelhante. Parte-se da valorização da história pessoal com base nas datas de nascimento e respectivos aniversários dos alunos e sua relação com a construção de uma linha de tempo com as principais datas na evolução da fotografia. Soma-se ainda outras datas debatidas conjuntamente, tais como a fundação da escola, do município, etc. A partir



**Modalidade do trabalho:** Relatório técnico-científico

**Evento:** XIII Jornada de Extensão

dessas atividades se trabalha com a comparação das dimensões conteúdo e vida pessoal, aproximando da realidade dos aprendizes os conceitos a serem aprendidos.

# SALÃO DO CONHECIMENTO

XX Seminário de Iniciação Científica  
XVII Jornada de Pesquisa  
XIII Jornada de Extensão

II Mostra de Iniciação Científica Júnior  
II Seminário de Inovação e Tecnologia

2012



**Modalidade do trabalho:** Relatório técnico-científico

**Evento:** XIII Jornada de Extensão

## ACRÓSTICO:

“Composição poética na qual o conjunto das letras iniciais (e por vezes, as mediais ou finais) dos versos compõe verticalmente uma palavra ou frase”.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1986. Página 40.

F  
O  
T  
O  
G  
R  
A  
F  
I  
A

ACRÓSTICO COM A PALAVRA



Para uma VIDA de CONQUISTAS



**Modalidade do trabalho:** Relatório técnico-científico

**Evento:** XIII Jornada de Extensão

#### ALUNOS PRATICANDO A TÉCNICA DE FOTOGRAFIA

Nesse contexto, o Jogo da Força e o Acróstico são outras possibilidades lúdicas que servem de instrumento no decorrer da Oficina de fotografia. O Jogo da Força é utilizado fazendo-se o uso de palavras que envolvem desde o conceito, a história, a linguagem e a técnica fotográfica. Os alunos são incitados a adivinhar palavras, considerando o número de letras, vogais, consoantes, ortografia e o resgate de teorias. Nota-se, as dificuldades dos alunos de juntarem as sílabas, de associarem proposições e dicas, dificuldades gramaticais e morfológicas, dificuldades em refletir a partir da linguagem mais simples. No trabalho com o acróstico, o exercício também é brincar com as palavras. Os alunos devem escrever vocábulos a partir das letras que compõem a palavra “Fotografia”. Nesse exercício, se avalia seus conceitos, sua capacidade de escrita, de formação de palavras, de saber escrever o lugar certo de cada letra, do uso correto da ortografia, de organizar o espaço, de associação de temáticas, enfim, o desenvolvimento da linguagem visual e escrita se associa na atividade Acróstico.

Do universo conceitual parte-se para a prática fotográfica. Na metodologia empregada, ao mesmo tempo em que se conhece a máquina fotográfica digital (compacta), suas funções e uso (Menu: modos, resolução, iso, foco, balanço de branco, temporizador, etc.) são expostos os elementos da linguagem



# SALÃO DO CONHECIMENTO

XX Seminário de Iniciação Científica II Mostra de Iniciação Científica Júnior  
 XVII Jornada de Pesquisa II Seminário de Inovação e Tecnologia  
 XIII Jornada de Extensão

2012



**Modalidade do trabalho:** Relatório técnico-científico

**Evento:** XIII Jornada de Extensão

fotográfica, tais como ângulo, enquadramento, planos e regra de terços. No primeiro contato que as crianças têm com esse tema, confundem-se e as dificuldades são evidentes. Para facilitar o aprendizado utiliza-se de uma prática conhecida no universo das brincadeiras: O Jogo do Stop, renomeado como “Stop Fotográfico”. A partir da apresentação de imagens fotográficas há uma tabela com itens relacionados aos elementos da linguagem fotográfica que devem ser preenchidos. Quem terminar primeiro diz STOP, cada acerto vale dez pontos. Na soma total, o aluno que tiver a maior quantidade de pontos ganha um prêmio simbólico. Além do Stop fotográfico, o jogo da memória é usado para avaliar o aprendizado dos alunos em relação aos planos: Primeiro plano, plano médio, plano total, plano americano, etc.



Projeto Câmara Escura: Histórias e Práticas Fotográficas

Escola Municipal Fundamental Deolinda Barufaldi

Nome: Tifomy dos Santos Data: 22/06

### Stop Fotográfico

IMAGENS	Ângulo	Enquadramento	Plano	Regra dos Terços	Total
1	Frontal	Horizontal	Total	NÃO	10
2	Inferior	Horizontal	geral	Sim	10
3	Frontal	Horizontal	geral	Sim	20
4	Frontal	Vertical	Total	NÃO	30
5	Frontal	Horizontal	medio	SIM	40
6	Frontal	Vertical	Americano	NÃO	40
7	Frontal	Vertical	Primeiro	NÃO	30
8	Inferior	Horizontal	geral	Sim	40
9	Frontal	Horizontal	Primeiro	NÃO	20
10	Frontal	Horizontal	Total	NÃO	10
11	Frontal	Horizontal	geral	Sim	30
					340

JOGO DO STOP FOTOGRÁFICO



Para uma VIDA de CONQUISTAS



**Modalidade do trabalho:** Relatório técnico-científico

**Evento:** XIII Jornada de Extensão

## ALUNOS JOGANDO MEMÓRIA SOBRE LINGUAGEM FOTOGRÁFICA

### Conclusões

O uso da abordagem lúdica, efetivado no processo de ensino aprendizagem, facilita a aquisição de repertórios cognitivos e se constitui em um método para a compreensão e reconhecimento da cultura fotográfica universal, bem como na construção de uma cultura individual e coletiva.

Paralelamente às brincadeiras os alunos desenvolvem sua capacidade autônoma de construção de conceitos e habilidades no âmbito do aprendizado. Os alunos são ativos e junto com os professores são protagonistas em sala de aula. Nesse sentido, o ensino da fotografia contribui também para o desenvolvimento de sujeitos mais críticos e conscientes de sua cidadania.

A fotografia apesar de ser um conteúdo prático por si só diferente, compreende conteúdos teóricos com graus de dificuldade que precisam ser adaptados ao contexto etário dos alunos e a sua realidade escolar. Assim, as brincadeiras são ferramentas de sucesso para atrair a atenção das crianças já que a faixa etária atingida é entre 10 e 15 anos.





**Modalidade do trabalho:** Relatório técnico-científico

**Evento:** XIII Jornada de Extensão

As práticas lúdicas citadas além de ser um instrumento de fixação do conteúdo corroboram no desenvolvimento de aspectos educativos, tais como a capacidade de concentração, leitura visual, relacionamento social e, em uma dimensão normativa dos jogos, promovem a consciência do espírito esportivo para além do “ganhar ou perder”.

A adesão ao lúdico resulta em um entusiasmo positivo das crianças. Sendo a apreensão dos conceitos comprovada em avaliações escritas e orais, pode-se afirmar que a construção do conhecimento é um fato e que isso ocorre em um ambiente de estudo agradável e familiar proporcionada pela abordagem lúdica.

#### Agradecimentos

Prefeitura Municipal de Ijuí- RS;

Secretaria Municipal de Educação de Ijuí- RS;

FIDENE, Fundação de Integração, Desenvolvimento e Educação do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul;

UNIJUI, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul

Vice- Reitoria de Pós Graduação, Pesquisa e Extensão;

DHE, Departamento de Humanidades e Educação;

MADP- Museu Antropológico Diretor Pestana;

Escola Municipal Fundamental Deolinda Barufaldi.

#### Referências bibliográficas

KOSSOY, Boris. Fotografia & história. 2. ed. rev. – São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. O que é brinquedo. São Paulo: Brasiliense, 1984.

PIMENTA, Arlindo C. Sonhar, brincar, criar, interpretar. São Paulo: Ática, 1986.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da Pesquisa-Ação. São Paulo: Cortez, 1996.

TURAZZI, Maria Inez. Uma cultura fotográfica. In Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Fotografia. Nº 27. São Paulo: IPHAN, 1998.