

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

Ernani Calazans de Oliveira

**OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DA CERÂMICA DO VALE DO  
JEQUITINHONHA- MG  
PROPOSTA PEDAGÓGICA**

Belo Horizonte

2016

ERNANI CALAZANS DE OLIVEIRA

**OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DA CERÂMICA DO VALE DO  
JEQUITINHONHA- MG  
PROPOSTA PEDAGÓGICA**

Proposta Pedagógica em formato de Artigo apresentada ao Curso de Mestrado Profissional da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Ensino de Arte.

Orientadora: Profa. Dra. Lucia Gouvêa Pimentel

Coorientadora: Profa. Dra. Juliana Gouthier Macedo

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2016

## SUMÁRIO

ARTIGO: OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DA CERÂMICA DO VALE DO JEQUITINHONHA-MG	4
1- INTRODUÇÃO.....	5
1.1- A Cerâmica no Contexto Cultural do Vale do Jequitinhonha .....	6
1.2- Relatos Dos Processos Na Produção Da Cerâmica No Vale Do Jequitinhonha, Minas Gerais .....	11
2- MATERIAL DIDÁTICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO E SUA IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO/APRENDIZAGEM.....	18
2.1- O Jogo Como Material Didático-Pedagógico .....	20
2.2- Jogo De Tabuleiro .....	22
2.3- O Jogo <i>Conhecendo A Cerâmica Do Vale Do Jequitinhonha</i> .....	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	24
REFERÊNCIAS .....	25
APÊNDICE.....	28
MATERIAL DIDÁTICO-PEDAGÓGICO.....	29
MANUAL DO JOGO.....	33

# **OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DA CERÂMICA DO VALE DO JEQUITINHONHA- MG**

## **PROPOSTA PEDAGÓGICA**

Ernani Calazans de Oliveira<sup>1</sup>

### **RESUMO**

Este trabalho apresenta um material didático-pedagógico – mais especificamente um jogo de tabuleiro – para o ensino/aprendizagem de Artes Visuais nos anos finais do Ensino Fundamental, com foco nos processos de criação da arte da cerâmica produzida no Vale do Jequitinhonha – MG. Foi feita uma pesquisa de campo junto a ceramistas da região do Vale do Jequitinhonha, com registros de observação e de entrevistas, além de experiências em sala de aula com alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, realizadas com vistas à discussão sobre jogo de tabuleiro como material pedagógico, bem como sua elaboração e possíveis desdobramentos em espaços educacionais.

Palavras-chave: Cerâmica do Vale do Jequitinhonha. Ensino/Aprendizagem de Artes Visuais. Material pedagógico.

### **RESUMEN**

Este trabajo presenta un material didáctico pedagógico – más concretamente un juego de mesa- para la enseñanza y aprendizaje de las Artes Visuales en los últimos años de la enseñanza fundamental, con énfasis en la creación del arte de la cerámica producida en el Vale de Jequitinhonha - MG. Se hizo una investigación de campo junto a los alfareros de la región del Vale de Jequitinhonha, con registros de observación y entrevistas, además de experiencias en el aula con los estudiantes de los últimos años de la enseñanza fundamental, con vistas a la discusión sobre el juego de mesa como material, así como su preparación y posibles desdoblamiento en espacios educativos.

Palabras-clave: Cerámica del Vale do Jequitinhonha; Enseñanza/Aprendizaje de Artes Visuales; Material pedagógico.

---

<sup>1</sup>Agradeço à CAPES pela bolsa de fomento durante os 24 meses de realização deste projeto junto à Escola de Belas Artes da UFMG.



## 1- INTRODUÇÃO

A proposta de elaborar um material didático-pedagógico para o ensino/aprendizagem da cerâmica do Vale do Jequitinhonha no contexto escolar surge do pressuposto de que os alunos precisam, como indivíduos participativos do meio, conhecer as riquezas culturais, os valores artísticos e os saberes oriundos dos grupos sociais da sua localidade. Nesse sentido, a escolha de trabalhar a partir da produção cerâmica do Vale do Jequitinhonha se dá pela importância histórica e cultural dessa manifestação artística. A região situada no nordeste do estado de Minas Gerais é detentora de exuberante beleza natural e riqueza cultural, com traços sobreviventes da cultura indígena, da cultura negra e da cultura colonial. Em outras palavras, ensinar/aprender Arte a partir de um material didático-pedagógico que tenha a cerâmica do Vale do Jequitinhonha como eixo possibilita a construção do conhecimento que valoriza a aproximação entre os pares e a prática da diversidade no ensino/aprendizagem de Artes Visuais.

Ao ter contato com um material estruturado nesses pressupostos, o aluno tem a oportunidade de interagir com esse contexto. Essa aproximação possibilita que o aluno toque, perceba, analise, questione e pense na viabilidade de criação, ou seja, ele é instigado a ter curiosidades e a buscar respostas para as suas dúvidas. É importante compreender que não são todos os alunos que têm acesso ao local de produção de cerâmica, mas grande parte deles tem contato com cerâmica em seu cotidiano, mesmo sem conhecer sua origem. Enquanto educadores, esta constatação nos leva a trabalhar a partir de obras dos ceramistas do Vale do Jequitinhonha, para que os alunos possam ter acesso também aos processos de criação e construir artisticamente conceitos sobre essas obras. Contribuir com a construção do conhecimento das crianças e jovens é colaborar para o desenvolvimento social e cultural do meio em que vivem.

Os principais pressupostos teóricos que fundamentam o material pedagógico aqui apresentado são: as três ações estruturantes da *Abordagem Triangular*, sistematizada por Ana Mae Barbosa, e o conceito de *experiência* sistematizado por John Dewey. Durante os processos na realização da pesquisa, foram primordiais o fruir, o fazer, o contextualizar e a construção de conhecimento por meio das experiências vividas.

Ao registrar pensamentos oriundos da ação e de teorias advindas do processo de criação, observamos o desdobramento nos processos de ensino/aprendizagem em Artes Visuais em sala de aula e foram feitos relatos das experiências vividas com os processos na produção da cerâmica do Vale do Jequitinhonha, inclusive experiências que presenciamos em contato com os artistas locais. As entrevistas feitas com ceramistas aconteceram de maneira prazerosa, através de diálogos amigáveis nas próprias oficinas, enquanto trabalhavam, ou na cozinha de suas casas enquanto

tomávamos café à mesa. Foram visitadas algumas comunidades rurais onde os grupos de ceramistas concentram-se para a produção da cerâmica e em suas associações, como os povoados do Pasmado, de Coqueiro Campos e de Cachoeira do Fanado.

Esse percurso teve como objetivo coletar informações para elaborar um material didático-pedagógico coerente com o ensino/aprendizagem em Artes Visuais que tem a cerâmica como objeto e que possa contribuir para a construção do conhecimento tanto da população da região quanto de outras localidades. Para isso, foi elaborado um jogo de tabuleiro estruturado com conhecimentos específicos sobre a cerâmica do Vale do Jequitinhonha e suas adjacências. Uma vez que, a produção da cerâmica no Vale do Jequitinhonha envolve manifestações socioculturais, criação artística e expressividade de um povo em seu meio, compreende-se essa produção como processo na construção do conhecimento também em Arte.

### **1.1- A Cerâmica no Contexto Cultural do Vale do Jequitinhonha**

O nome Jequitinhonha deriva de uma prática dos índios Botocudo de deixarem à noite, no rio, uma armadilha pronta para pegar peixe, certificando-se, no dia seguinte, de que no “jequi tinha onha” (jequi: armadilha de pesca feita de bambu; e onha: peixe). O rio também é conhecido como Rio Grande e, já no estado da Bahia, também é conhecido por Rio Grande de Belmonte.

Patrícia Guerrero

As múltiplas culturas e os mais diversos costumes expressados pelo povo do Vale do Jequitinhonha fazem desse lugar o chão que produz a riqueza deste povo: a Arte. A Arte de cantar, de dançar, pintar, tecer, bordar, esculpir e batucar, se expressando corporalmente, se expressando através da modelagem da argila, a arte de representar e apresentar seus costumes nas festividades e nas manifestações populares.

Ainda que a cultura do Vale do Jequitinhonha seja rica e diversificada, este trabalho aborda especificamente a produção da cerâmica, por sua força como expressão artística, tratando do valor artístico e não do valor comercial. A produção da cerâmica está concentrada: a) no Baixo Vale do Jequitinhonha nos municípios de Joáima e Jequitinhonha; b) no Médio Vale do Jequitinhonha nos municípios de Ponto dos Volantes, na comunidade rural Santana do Araçuaí (onde viveu Mestra Isabel Mendes), em Itaobim, na comunidade rural do Povoado do Pasmado, no município de Itinga (onde se concentra a produção do Mestre Ulisses Mendes) e em Araçuaí (onde vive Mestra Lira Marques); c) no Alto Vale do Jequitinhonha nos municípios de Minas Novas e Turmalina, e nas comunidades rurais Cachoeira do Fanado e Coqueiro Campos.

A produção da cerâmica no Vale do Jequitinhonha é uma atividade de tradição, mantida por várias gerações: bisavós, avós, mães e filhas. Antes exclusivamente feminina, a atividade teve início com a produção de objetos utilitários, como moringas, vasilhas, panelas, potes e botijas. Com o passar do tempo, as ceramistas começaram a produzir peças decorativas “de enfeite”, como dizem na região: figuras humanas, animais, natureza, cenas do cotidiano, festejos, costumes do homem do campo e figuras para adornar presépios.

A admissão da cerâmica do Vale do Jequitinhonha como manifestação artística veio aos poucos, sendo o resultado da oferta e da procura pela cerâmica como arte. Neste início do século XXI, podem ser encontrados exemplares dessa cerâmica por várias regiões do Brasil, notadamente nos grandes centros, como no Mercado Municipal de Montes Claros, em cidades turísticas como Diamantina, no Museu Casa do Pontal, no Rio de Janeiro, em feiras e exposições, como na Semana de Artesanato do Vale do Jequitinhonha promovida pela Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG.

O Vale do Jequitinhonha produz uma infinidade de peças de valor artístico, notadamente nos detalhes, na composição, nas formas e nas cores. Muitas famílias no local, apesar da seca, do solo duro e das dificuldades de viver no cerrado, sobrevivem e se fortalecem com a arte da cerâmica, fato que só acontece com a partilha, com a parceria entre as famílias, com a vida em comunidade, com a troca de experiências, com a transmissão oral de saberes e a construção de conhecimentos.

É importante salientar que, mais que o valor artístico das peças, os ceramistas têm os processos desta produção como patrimônio imaterial, pois cada um trata de maneira particular o fazer, o produzir, o criar como valores construídos ao longo do tempo, em seu tempo e com suas necessidades de mudanças.

Morando boa parte de suas vidas com os pais nas comunidades rurais, fazendas e sítios, os filhos aprendem ofícios necessários para a sobrevivência no campo através das atividades exercidas na lavoura e na produção de artefatos de cerâmica. Nesse ofício, ainda predomina largamente o trabalho da mulher, contando, eventualmente, com a contribuição dos homens.

Em algumas comunidades, os homens se encarregam da extração e carga da argila, devido ao seu peso, mas nem sempre foi assim já que, na maioria das vezes, essa também era uma atividade feminina. Retirada do barreiro, a argila é levada para o local onde é socada. Alguns ceramistas usam a gangorra, outros usam o pilão para tornar a argila bruta em pó; o pó da argila é peneirado, processo que separa as sujeiras, resíduos impróprios e pedras que podem interferir na modelagem, além de correr o risco de quebrarem as peças no momento da queima. Logo após ser peneirado, o

pó é misturado com água e amassado até chegar ao ponto certo para a modelagem. A partir desses processos, a argila fica descansando por alguns dias, envolvida em tecidos úmidos para não perder a consistência, até estar pronta para ser transformada em peças artísticas, utilitárias e/ou ornamentais. É importante ressaltar que alguns procedimentos podem ser diferentes, de acordo com a intenção de quem irá modelar. Há quem misture outros elementos à massa, como por exemplo, cinzas e/ou “chamote”, que é a mistura feita com cerâmica moída, processo que contribui para brandear a massa.

Sobre a produção de arte com a cerâmica, uma das preocupações dos ceramistas - diz Mestre Ulisses Mendes - é saber a origem da argila, pois os diferentes elementos que entram na composição do solo de onde ela é retirada - como minério de ferro, carvão mineral e areia - interferem na sua qualidade, ou seja, sua maleabilidade, resistência e coloração após a queima, dentre outros. Não é qualquer terra misturada com água que se torna barro para modelagem, assim como não é qualquer barro que serve para a produção das peças de cerâmica. A argila é extraída do barreiro, de lagoas ou beira de rios, que são os locais mais propícios para a sua extração.



Figura 1- Mestre Ulisses Mendes modelando uma de suas peças intitulada *Lavrador crucificado*.  
Foto: Ernani Calazans (2015).

Os processos de produção são diversificados; alguns artistas usam como suporte tábua de madeira, outros modelam sobre uma mesa, outros usam formas para produzir em série. Há aqueles que usam uma base de madeira que fica livre para ser movida e girada para os lados, facilitando a visualização da peça por vários ângulos. Há casos em que algumas peças são confeccionadas no colo dos próprios ceramistas, quando não têm como apoio mesa ou roca. Mantendo a massa de argila úmida para facilitar na modelagem, os artistas têm muito cuidado para que a argila não perca seu ponto, ou seja, sua qualidade, densidade e flexibilidade.



Figura 2- O barro ainda escuro permanece úmido por durante todo o processo de modelagem.  
Foto: Ernani Calazans (2015).

No processo de criação das peças de cerâmica, as ferramentas usadas são elaboradas de acordo com a necessidade do artista, como, por exemplo, espátulas de madeira para retirar os excessos de argila, retalhos de tecidos úmidos para alisar as peças, sabugo de milho para fazer as ranhuras e para tirar os relevos no interior das peças quando estas são potes ou vasilhames, penas de galinhas para finos sulcos, filetes de taquara e outros instrumentos conseguidos no próprio meio, sem a necessidade de que sejam industrializados. Para pequenos círculos, por exemplo, são usados tubos de canetas; para grandes círculos são usados pedaços de canos ou canudos de taquara; pentes finos são usados para fazer riscos paralelos, como nos cabelos das bonecas, ou em detalhes, como sulcos alinhados; palitos de madeira servem para fazer pequenos furos, para riscar arabescos e para fazer pequenos detalhes; facas não pontiagudas ajudam a modelar os olhos das bonecas, também são usadas para cortar a argila e para auxiliar quando se faz algum detalhe como dobras. Para as pinturas, além de pinceis finos, são usados palitos de madeira de diferentes espessuras e também penas de galinha. Alguns ceramistas usam moldes para reproduzir um mesmo elemento, como por exemplo, os telhados das casinhas.



Figura 3- Miniaturas produzidas em Coqueiro Campos Minas Novas.  
Foto: Ernani Calazans (2015)



Figura 4- Pintura feita na peça ainda crua antes de ser levada ao forno.  
Foto: Associação dos artesãos de Coqueiro Campos (2015)

Os elementos de criação retratados com a feitura das peças são exemplos da natureza local: flores, plantas, animais, figuras humanas e corriqueiras do meio em que vivem, além de réplicas de casas e igrejas. Alguns artistas têm preferência por temas que, muitas vezes, são pessoais, sem a necessidade de reproduzir o que o outro produz; cada artista ceramista produz de acordo com seu processo de criação, o que inclui sua habilidade e condições em modelar, aperfeiçoando suas técnicas de trabalho.



Figura 5- Elementos figurativos em miniatura produzidos pelas ceramistas de Minas Novas.  
Foto: Ernani Calazans (2015).

Engobe ou *oleio* - como as tintas são chamadas pelos ceramistas em algumas localidades pesquisadas no Vale do Jequitinhonha - são feitos com as próprias argilas e terras de diferentes colorações e tonalidades, encontradas na região. A maioria dos ceramistas prefere usar pigmentos naturais, conseguidos através de experimentos em suas oficinas. As tintas são obtidas por meio da mistura das terras coloridas com água. O preto é conseguido com o carvão. O branco vem da

tabatinga<sup>2</sup> e outras cores são advindas de rochas denominadas *mica* ou *malacacheta*, para obter tons metalizados. A pintura é feita normalmente antes da queima das peças, assim sua resistência e durabilidade são maiores. O resultado final é sempre diverso e as cores das peças, por exemplo, dependem da composição do barro, da temperatura da queima e da posição das peças no forno.

Após os muitos processos feitos para alcançar os resultados desejados na produção, os ceramistas deixam suas peças expostas para venda, nas associações ou em locais de sua preferência. Não são todos os ceramistas que participam de associações; os ceramistas individuais buscam meios alternativos para promover a venda de suas peças como, por exemplo, feiras populares, bancas de rua e mostra nas próprias casas.

## **1.2- Relatos Dos Processos Na Produção Da Cerâmica No Vale Do Jequitinhonha, Minas Gerais**

Num planeta de água e terra, o barro é elemento fundamental para a humanidade. Com ele o homem constrói sua moradia, faz muitos dos utensílios que usa para armazenar, processar e consumir alimentos. No barro também os cultiva e enterra seus mortos.

Ricardo Gomes Lima

Em visitas constantes às cidades e às comunidades rurais onde são produzidas as cerâmicas no Vale, buscamos ouvir as histórias orais de cada coletivo, em feiras populares, na casa da própria ceramista, na oficina de produção ou num banco de praça. São histórias contadas pelos moradores e por várias pessoas que, mesmo sem participar da produção, têm contato direto ou indireto com a cerâmica dessas localidades.

Maria José Gomes da Silva, conhecida como Zezinha, nasceu em Campo Alegre, comunidade rural de Turmalina, e há 24 anos mora em Buriti, comunidade rural que faz divisa com Minas Novas. Aprendeu o trabalho com o barro por observação e experimentação, quando tinha 14 anos, porque precisava ajudar na renda da família. Passou a observar e criar peças como sua mãe também fazia; eram peças utilitárias como panelas, potes, pratos, bonecas e outros tipos diversos. Na época em que Zezinha começou a aprender os processos de trabalhar com a argila, o artesanato era bem diferente ainda, pois as peças eram lisas, sem detalhes e relevos, e a pintura era feita em tons crus, ou seja, ainda não se usava as diversas cores que se consegue com a mistura dos tons de terra.

Com o tempo e o aprendizado, seu trabalho mudou muito, está mais diversificado devido à demanda de circulação. Zezinha gosta de fazer peças as mais diversas: porta escovas de dente,

---

<sup>2</sup>Tabatinga é uma variedade de argila branca ou amarela.



filtros, cofres em forma de porquinhos, galinhas e flores decorativas, porém sua produção, atualmente, é mais por encomenda, o que a faz produzir mais bonecas. A artista conta que antes de fazer as bonecas não pensa muito na expressão que terão. Ela tenta não imaginar antes como vai ser, pois, se ficar muito preocupada com detalhes, a peça pode não sair da maneira como ela pretendia.



Figura 6: Bonecas de cerâmicas. Associação dos artesãos de Coqueiro Campo.  
Foto: Ernani Calazans (2015)

Dona Isabel Mendes, como é conhecida, nasceu na zona rural de Itinga, Minas Gerais. Ainda pequena, aos sete anos de idade aprendeu a manusear a argila com sua mãe Vitalina. Enquanto sua mãe fazia as panelas, Dona Isabel fazia seus pequenos fogões, panelinhas, mesinha e bonequinhas; essa era sua diversão. Aos poucos criava potes, travessas e figuras de presépio, que continuou a fazer mesmo depois que se casou e mudou para Santana do Araçuaí, onde teve seus filhos e se consagrou uma exímia artista na produção de cerâmica figurativa. No início de suas atividades como ceramista, Dona Isabel teve muita dificuldade em vender suas peças, pois a comunidade de Santana do Araçuaí não recebia turistas. Isso mudou com o passar dos anos e aos poucos foi ganhando repercussão; depois que ficou viúva, usou ainda mais a arte para sustentar a família. Pouco a pouco o sucesso chegou e seu nome ganhou notoriedade através do reconhecimento do seu trabalho e da qualidade de suas peças. Dona Isabel participou de muitos eventos, apresentando suas peças; um deles foi a festa de 100 anos de Araçuaí e, a partir desse momento, muitas pessoas passaram a comprar suas peças para revendê-las em outras cidades, como São Paulo e Belo Horizonte.

Dona Isabel começou a perceber o valor de suas peças quando soube que eram vendidas por quase três vezes maior do valor que ela cobrava e, com isso, suas peças ficaram mais caras. A artista gostava de fazer bonecas, noivas, mulheres e mães com crianças sendo amamentadas. As peças



retratam a alegria e a satisfação que a artista tem em produzi-las. Mas não são apenas as bonecas que deram fama à artista, são várias figuras retratadas e cenas do cotidiano, como famílias ricas, famílias pobres e homens com enxadas nas mãos. Suas peças eram pintadas com cores selecionadas da própria terra que, após queimadas, ganham mais vivacidade. A artista recebeu o título de Mestreza pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, no ano de 2013, ao participar da 14ª Feira de Artesanato do Vale do Jequitinhonha. A partir desta data passou a ser chamada por Mestreza Dona Isabel; a artista morreu em final do mês de outubro de 2014, deixando um grande legado no que diz respeito à cerâmica figurativa do Vale do Jequitinhonha. “*Não deixou nenhuma peça crua*” relata seu filho Amadeu Mendes Braga.

Amadeu Mendes Braga também é ceramista no povoado de Santana do Araçuaí, diz que aprendeu a arte da cerâmica com sua mãe Mestreza Dona Isabel. Amadeu é um dos poucos homens dessa comunidade que atuam na produção de cerâmica figurativa. Casou-se com Mercina Severa Braga, com quem vive há mais de 30 anos. Amadeu ensinou a sua esposa a produzir peças usando a argila e o casal compartilha as técnicas de cada etapa na produção das obras. Suas peças são vendidas em sua própria casa e nas associações de artesãos da região. Amadeu tem seu próprio forno, o que facilita na queima das peças pequenas; as bonecas, que são peças maiores, são queimadas no forno da Associação dos Artesãos de Santana do Araçuaí. O artista procura seguir as técnicas e os processos aprendidos em família, processos que remetem às semelhanças dos detalhes que estão nos vestidos das bonecas, nos adereços e feições dos rostos, características que fazem com que suas bonecas lembrem as bonecas feitas por sua mãe, Mestreza Dona Isabel.



Figura 7: Bonecas do artista Amadeu Mendes.  
Foto: Ernani Calazans (2016)

João Pereira, nascido no povoado de Santana do Araçuaí, foi o primeiro homem que se tornou discípulo e aprendeu a arte da cerâmica com Mestreza Dona Isabel. Após algum tempo de dedicação

como ajudante, o artista criou sua própria oficina, investindo ainda mais em seu estilo de modelar em argila e na criação das próprias peças, como mulheres grávidas, franciscanos, casais de noivos, mães com filhos e trabalhadores que retratam o cotidiano. Suas peças já foram vendidas em muitas cidades do Brasil. João Pereira é casado com Glória Maria de Andrade, filha da ceramista Mestre Dona Isabel; o casal trabalha junto na produção de cerâmica. Glória fala da sua filha Andreia de Andrade, a qual buscou construir conhecimento e estudos técnicos sobre a arte de modelagem na Escola Guignard, da Universidade Estadual de Minas Gerais – UEMG, em Belo Horizonte. Segundo Glória, Andreia voltou para o Vale do Jequitinhonha após concluir a faculdade e mora na cidade de Itaobim, onde produz suas peças, dando continuidade ao ofício que a sua avó Mestre Dona Isabel Mendes exerceu.

Maria Lira Marques Borges (Mestra Lira) nasceu na cidade de Araçuaí no Médio Vale do Jequitinhonha. Mestre Lira aprendeu a arte de modelagem com Odília, sua mãe. Para Odília, o artesanato não era uma atividade profissional com fins lucrativos, pois, na maioria das vezes, produzia para presentear as pessoas amigas. Odília era inspiração para Mestre Lira e, depois de muito tempo observando a mãe, Mestre Lira resolveu aprender mais sobre a técnica de modelar a argila. Mas foi Joana Poteira sua maior mestra, que a ensinava escolher melhor a argila e a arrumar as peças no forno para queimá-las, o que não é uma tarefa simples. Dona Joana Poteira ensinou Mestre Lira a tirar o barro sempre em lua cheia, seguindo suas tradições, e a colocar no forno lenhas mais finas, para que o fogo não fosse muito forte, o que comprometeria as peças. Mestre Lira conta que ia para as feiras observar os tipos de peças que outros artistas faziam, entendendo que não eram muito diferentes das peças de Dona Joana Poteira a ensinava. Eram duas amigas inseparáveis, destaca Mestre Lira, pois onde uma estava a outra estava junto. Lira ainda moça, no início dessa amizade, procurava estar sempre junto a Dona Joana para ajudá-la nas atividades de ceramista, o que facilitou, também, seu acesso aos materiais.

Mestra Lira fala orgulhosa da sua mãe e de como ela tinha habilidades nas mãos ao criar as peças. Porém, Odília não queimava suas peças e isso as deixava muito frágeis. Mestre Lira retrata em sua produção elementos e símbolos das culturas afro-brasileiras e indígena brasileira. A artista é conhecida não só pela produção de máscaras, o que evidencia sua admiração pela cultura africana e deixa sua marca mais forte na criação das peças, mas também pelo uso adequado das diversas cores de terras encontradas. Tendo seu próprio estilo, Mestre Lira retrata a identidade do Vale do Jequitinhonha: o sofrimento, o trabalho, as alegrias, o ecossistema e a união das culturas. Com o passar dos anos, Mestre Lira foi vista como uma das artistas que merecia destaque como ceramista na cidade de Araçuaí. Muitos críticos e jornalistas divulgaram seu nome em publicações e

*marchands* expuseram suas peças pelo Brasil e em países do exterior, como Alemanha, Áustria, Bélgica, Dinamarca, Estados Unidos e França.

Mestra Lira possui mais de um forno em casa; o primeiro, aquecido à lenha, é o forno tradicional, feito com a técnica que a maioria dos artistas ceramistas fazem; o segundo forno, também aquecido à lenha, foi mostrado à artista por alguns alunos da UFMG quando a mesma participou de cursos e palestras na instituição; o terceiro é um forno a gás, que permite melhor controle da temperatura e do tempo no processo da queima das peças.

Mestra Lira gosta de ensinar e reconhece a importância que a tradição passada de geração para geração tem para que possa ajudar na construção do conhecimento. Além de reconhecida como ceramista, é também pintora. A artista desenha “o que vem da sua imaginação”, ora na cerâmica, ora em papel. Na pintura, usa a terra colorida para mostrar o quanto a diversidade de cores valoriza uma peça. Estima a simplicidade e a humildade, sabe que no Vale do Jequitinhonha há muitos artistas talentosos e todos sabem valorizar cada um, sem a arrogância da competição, pois cada um tem uma característica própria. Mestra Lira é uma educadora e construtora do conhecimento popular e também recebeu o título de Mestra ao participar da 14ª Feira de Artesanato do Vale do Jequitinhonha na UFMG, no ano de 2013. Ela explica que o reconhecimento não vem de um dia para o outro; ela toma como exemplo a própria vida, pois foi depois de muitos anos produzindo peças que o reconhecimento como ceramista chegou.

Mestra Lira deixa seu legado através da aprendiz e sobrinha Marta Marques Esteves, que nasceu em fevereiro de 1982. Desde criança observava sua tia modelar as máscaras, mas só aos 24 anos despertou interesse pela cerâmica, tendo aprendido com Mestra Lira e feito o curso de peças utilitárias com outras ceramistas na Associação dos Artesãos de Araçuaí. Ela também aprendeu com a tia a pintar com as terras coloridas. Marta foi convidada a ministrar oficinas para o Instituto Iara Tupinambá (2006), no 25º FESTIVALE – Festival do Vale do Jequitinhonha (2007) e participou de exposições em Belo Horizonte, São João Del Rei e Tiradentes, em Minas Gerais. Com características próprias, Marta criou esculturas que são potes com cabeças de gente, mas são as máscaras que a definem como aluna da Mestra Lira. Seu trabalho teve reconhecimento e respeito, características que a fizeram ocupar o cargo de Diretora da Associação dos Artesãos de Araçuaí. Marta Marques encerrou sua atividade de ceramista no ano de 2008, por motivos pessoais e, atualmente, possui um acervo de apenas quinze peças.



Figura 8: Máscara de argila da artista Marta Marques.  
Foto: Ernani Calazans (2016)

É importante observar e respeitar a atualização que se dá na tradição quando esta acolhe as singularidades de cada artista.

Ana Fernandes de Sousa, conhecida pela comunidade como Ana do Baú, nasceu em Campo Alegre comunidade rural de Turmalina, afirma que aprendeu a modelar a argila aos 15 anos, observando os trabalhos das vizinhas que trabalhavam com a cerâmica. Em suas esculturas, chama atenção a forma como desnaturaliza as cenas do cotidiano, envolvendo-as numa atmosfera quase fantástica. Suas personagens femininas adotam vestes e comportamentos coquetes, tidos como urbanos e avançados para a década de 1940. Os temas, segundo a ceramista, são variados; as ações e personagens do cotidiano tomam forma na cerâmica. São mulheres gordinhas e sorridentes, com rolinhos nos cabelos, galinhas com suas ninhadas, vacas com bezerros e casais de namorados. Ana diz que “*a inspiração vinha da cabeça, da memória guardada das coisas que via*”. Pintava com tinta de barro, mas também tirava a tinta de algumas folhas, dependendo da cor que precisava. Chegou a ensinar sua arte a alguns vizinhos, mas nem todos continuaram com a atividade, por ser um trabalho fino e delicado. Após a morte de sua irmã adotiva Natália e com a saúde frágil, a artista Ana do Baú foi diminuindo a produção de suas peças. A artista faleceu aos 88 anos em janeiro de 2015.

A ceramista Rita Gomes Ferreira nasceu na comunidade rural de Coqueiros Campo, Minas Novas, aprendeu a modelar a argila com sua tia Rosa, quando tinha aproximadamente 11 anos. Começou fazendo peças pequenas, como galinhas e flores; depois passou a considerar que o trabalho com a cerâmica era uma necessidade, levando-a a fazer peças com mais detalhes, como as bonecas. Rita diz que a produção das peças é uma necessidade como fonte de renda. Rita participou de feiras em

Montes Claros e em Minas Novas, onde faz parte da Associação dos Artesãos de Coqueiro Campo. Seu público é variado, de crianças a adultos; diz que o atrativo maior para crianças são os temas infantis como cofrinhos, bichinhos em miniatura e flores; já para os adultos são as peças maiores como filtros, as bonecas, as farinheiras e os vasos de parede.

Amaury Aparecido Ferreira Silva nasceu na cidade de Capelinha, porém sempre morou em Minas Novas com a família e produz suas peças no sítio próximo a cidade, onde tem seu próprio barreiro, local onde extrai o material para sua produção. Diz o artista que a argila usada por ele tem características terapêuticas, fazendo com que o artista use a argila com mais vigor. Suas peças são diferenciadas e pouco comuns: dinossauros, caçadores, animais e simbologias da evolução do homem, além de peças com movimentos expressivos; como temática o artista criou a série do *Beijo*, peças que retratam casais de namorados abraçados se beijando. Mas ele fala com orgulho de outra criação, as *Magrelas*, figuras que retratam bonecas magras, amáveis e carismáticas. Amaury ministra cursos, oficinas e participa de trabalhos sociais; valoriza e destaca que o trabalho com a argila é de muita importância para aquele que faz o que ama. Segundo ele, além de um simples monte de barro, existe energia na argila.

Mestre Ulisses Mendes nasceu no município de Itinga e relata que aprendeu a modelar a argila por incentivo da família, que já trabalhava com a cerâmica em olaria<sup>3</sup>. Aos 16 anos, empregado na olaria do irmão, transformava os tijolos ainda crus em casinhas e pequenos prédios. Tomou gosto pela arte, mas, como filho de lavrador, não tinha profissão certa; além de ajudar na roça, pescava e garimpava com o pai. Ouvia críticas como: “*quem mexe com barro morre atolado*”, “*isso é serviço para preguiçoso*” e “*você ganha melhor fazendo tijolo*”. A partir das críticas, sentiu-se incentivado e começou a retratar cenas do cotidiano, como o lavrador com a enxada e o caçador como a espingarda. Em suas obras privilegia as cenas dramáticas da vida rural: a seca, os retirantes e o lavrador crucificado, peça esta que retrata o homem do campo crucificado em seus próprios instrumentos de trabalho. Esta obra o fez ser reconhecido em Itinga e região pela maneira peculiar de abordar o sofrimento do homem do campo.

---

<sup>3</sup>Por vezes, a olaria está restrita à atividade de um único artesão; outras vezes trata-se de uma unidade familiar que responde por todo o processo de produção, da coleta do barro à venda do produto final. Casos há em que se verifica que a olaria atinge maior complexidade e, sob a forma de uma pequena empresa, representa a oportunidade de trabalho para diversos artesãos, geralmente parentes e vizinhos, criando uma situação em que diferentes códigos sociais se superpõem: às relações patronais se somam relações de parentesco, de amizade, de vizinhança. Disponível em: [http://www.mao.org.br/wp-content/uploads/lima\\_01.pdf](http://www.mao.org.br/wp-content/uploads/lima_01.pdf), p. 07.



Figura 9: *Lavrador crucificado*- Mestre Ulisses Mendes.  
Foto: Ernani Calazans (2016)

Sua matéria, além da argila, como ele mesmo diz, é o cotidiano do povo do Vale do Jequitinhonha. O artista se considera como ceramista figurativo, o que o deu notoriedade a partir da enchente de 1979, quando começou a retratar as casas destruídas, caídas e envergadas. Tendo participado de uma exposição em Belo Horizonte, Mestre Ulisses voltou para o Vale do Jequitinhonha empolgado, pois apareceu na televisão e todo mundo olhava para ele; depois desse fato o artista passou a receber turistas e compradores em sua casa, e estudantes para entrevistá-lo. Trabalhou com temas relacionados ao cotidiano da região, fazendo críticas sociais: mulheres com crianças no colo, retirantes, lavadeiras, o dia-a-dia do povo e o sofrimento do homem do campo. Suas obras se espalham por vários países: Alemanha, Estados Unidos e Inglaterra. Ulisses dá continuidade à sua atividade de ceramista com olhar crítico na vida simples e humilde do homem do campo, porém com riqueza de detalhes sobre o conhecimento construído ao longo dos anos de vida. Também recebeu o título de Mestre na 14ª Feira de Artesanato do Vale do Jequitinhonha da UFMG, no ano de 2013, sendo ainda homenageado na 15ª Feira de Artesanato do Vale do Jequitinhonha da UFMG, em 2014.

Compreender todos esses processos em como tratar a produção da cerâmica, se faz importante na elaboração de material didático-pedagógico para o ensino/aprendizagem de Arte, quando o valor patrimonial da cultura popular é colocado como prioridade, no que diz respeito à construção do conhecimento e na educação sobre Arte para a região.

## **2- MATERIAL DIDÁTICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO E SUA IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO/APRENDIZAGEM**

Segundo Olga Freitas, materiais didáticos ou recursos didáticos “são todo e qualquer recurso utilizado em um procedimento de ensino, visando estimular e aproximar o aluno do processo

ensino-aprendizagem” (FREITAS, 2007, p.21). Entende-se que os materiais didáticos são todos os recursos utilizados no ensino/aprendizagem, contribuindo para que o educando se sinta motivado a aprender. Geralmente, os materiais didático-pedagógicos são classificados como recursos visuais, auditivos e/ou audiovisuais.

É fundamental, na elaboração de um material didático-pedagógico, estabelecer a cumplicidade com o aluno, no trabalho docente na construção do conhecimento. Segundo Dallabona, “o ser humano, em todas as fases da sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas e novos processos de aprendizagem. Seja pelo contato com o seu semelhante, seja pelo contato com o meio em que vive” (DALLABONA, 2004, p.107). Considerando que o ser humano vive em constante aprendizagem, considera-se também que ele vive descobrindo e aprimorando os conhecimentos construídos a cada dia. “Esta aprendizagem requer a interação com a sociedade em que se instala como ser participativo, crítico e criativo” (Idem, *ibidem*).

Os processos realizados para o ensino/aprendizagem de Artes Visuais ajudam ao longo da realização das ações escolares. Seja na construção de um livro, na confecção de um instrumento ou boneco, na elaboração de um jogo de perguntas e respostas, seja na elaboração de uma revista, ou outros materiais, o que se deve considerar é que os materiais didático-pedagógicos não sejam vistos pelo aluno como meio de passatempo, mas sim, como meio prazeroso de aprender e ensinar e vice/versa.

Segundo Fochezatto (2012), Paulo Freire compreendia que a aprendizagem acontecia mais facilmente quando o objeto de estudo integrava a realidade sociocultural do estudante e fazia relação tanto com seus conhecimentos prévios quanto com a funcionalidade em seu dia-a-dia. Por isso, em vez de trazer para as salas de aula cartilhas prontas e descontextualizadas, desenvolvia técnicas de debates, como fóruns de discussão, além de “tempestade de ideias”, em que temas de interesse dos alunos eram discutidos, respeitando-se as diversas opiniões. Tudo era registrado e as palavras mais frequentes, surgidas na conversa, eram temas das aulas.

Além do rádio, da televisão, da internet e de outras mídias, que são meios de disseminar informações, cabe ao professor não apenas identificar esses meios como também buscar novos meios, novas tecnologias, novos recursos para elaborar seu plano de trabalho, tendo informações e propostas de práticas que estejam voltadas para o interesse do aluno, assim como para a construção dos seus conhecimentos. Quando a proposta de ensino/aprendizagem é bem elaborada, muita coisa muda no campo de trabalho: muda o interesse do aluno, mudam as ações do professor, a proposta pedagógica é elaborada com atenção sobre o desempenho do aluno, que por vez é o foco dos trabalhos. Dessa forma, o professor não pode dispensar o uso de materiais didático-pedagógicos, os

quais enriquecem as aulas na construção do conhecimento. Por isso é importante propor ao profissional da educação, que, ao elaborar planos para as aulas, pense no desenvolvimento da proposta pedagógica de maneira a transformar a experiência de criação em processos de construção do conhecimento.

Materiais didático-pedagógicos, na concepção apresentada, têm fundamental importância no ensino/aprendizagem, pela possibilidade de contribuir não só na construção de conhecimento, como também na socialização do indivíduo, gerando participação coletiva, diálogos e construção de novos conceitos que ajudarão nos trabalhos e atividades propostas. O aluno aprende a lidar com os diferentes comportamentos e ações do outro indivíduo que ocupa o espaço coletivo.

Na escola, os materiais pedagógicos não podem se limitar apenas aos livros didáticos. Embora eles também sejam importantes, é essencial saber que existem outros materiais produzidos em outros suportes e com diferentes funções. Os materiais didático-pedagógicos podem expandir aos processos de criação, quando elaborados com a diversidade de recursos oferecidos pelo próprio meio, dependendo da maneira como o propositor organiza o trabalho. Desta forma o material pedagógico pode ser um jogo elaborado com a colaboração dos próprios alunos, respeitando que não há uma única forma, assim como não há uma única situação.

## **2.1- O Jogo Como Material Didático-Pedagógico**

Ao elaborar um jogo como proposta pedagógica é preciso primeiro imaginar e organizar um jogo que não perca seu caráter lúdico e, ao mesmo tempo, garantir sua contribuição para a formação e construção de conhecimentos.

O jogo como proposta pedagógica não se limita apenas ao brincar, divertir ou descontrair do educando, mas tem como proposta, também, o seu desenvolvimento operacional, social, construtivo e cognitivo, assim como incentiva o professor a considerar e vir a elaborar jogos como meios para o ensino/aprendizagem. Valorizar o aspecto educativo do jogo como material didático-pedagógico é destacar a ação de construção de conhecimentos, por seu papel dinâmico no processo de ensino/aprendizagem, e considerá-lo como uma das formas viáveis para a efetivação de um processo educacional mais socializável. Em uma proposta educativa, deve-se ter a preocupação de que os materiais didático-pedagógicos sejam estruturados com atenção para que o aluno compreenda e respeite seu significado.

É importante que se conheça quais objetivos fazem parte da proposta pedagógica, assim se torna mais fácil a elaboração de novos materiais, os quais podem ser produzidos com os mais variados



recursos; sejam sucatas e/ou industrializados, sejam naturais ou manufaturados; o importante para a educação é que atendam às propostas pretendidas.

Consideramos que o material didático-pedagógico pode ser elaborado a partir de uma proposta transformadora da matéria oferecida pelo meio cultural de um povo. A argila, em sua diversidade de formas, é um material de fácil acesso aos alunos moradores no Vale do Jequitinhonha; por ser maleável e com propriedades de transformação, possibilita aos mesmos e aos professores a elaboração de diversos objetos. Esses objetos podem vir a ser materiais didático-pedagógicos que, elaborados e planejados a partir de estudo dos processos de criação da cerâmica e desenvolvidos em sala de aula, contribuirão para o ensino/aprendizagem do conteúdo em questão, neste caso, as Artes Visuais.

Segundo Daniel Coutinho<sup>4</sup> “Jogar é uma maneira fácil e excelente para passar o tempo sem pressa”. Quando o jogo tem como foco a educação, jogar pode ser a maneira fácil e excelente para passar o tempo na escola estudando. “Jogos de tabuleiro também são ricos em oportunidades de aprendizagem” e criatividade; eles desenvolvem habilidades e possibilitam a elaboração de conceitos através da percepção visual e da destreza manual, bem como reconhecimento das formas, identificação de espaços, texturas e cores, buscando resolver os desafios das ações.

Não pensamos em uma proposta que tenha o jogo apenas como ganho ou perda, disputa ou lazer, mas sim numa proposta que tenha a elaboração do jogo como aprendizado e cumplicidade na construção de conhecimentos.

O lúdico dá prazer e, por isso, é bem recebido pela criança. Esta situação pode dar uma sensação de estar em oposição a uma situação séria de aprendizado. Mas, pelo contrário, a situação que lhe dá prazer e alegria colabora com o processo educacional porque coloca o aluno em uma situação de boa receptividade; ele está fazendo algo que gosta, se dispersa menos e concentra-se para aproveitar ao máximo estes momentos (RIBEIRO, 2009, p.23, *apud* DIAS, 2012, p.534).

O jogo como criação pode possibilitar diversas ações, pois além da construção de conhecimentos, há a possibilidade da vivência na troca de experiências pelos diálogos sobre as regras do jogo, os materiais e suas propriedades, as formas de jogar e o respeito entre os pares.

Ribeiro (2012) relata as várias possibilidades e funções atribuídas ao jogo e cita Wittizorecki (2009) como o autor que trata da importância em compreender o jogo pelos valores “físico, psíquico, intelectual, social e educacional”. O valor físico “compreende as propriedades motoras”. O psíquico “possibilita externar tensões emocionais”. O intelectual “propicia analisar e enfrentar desafios e

---

<sup>4</sup> <http://cultura.culturamix.com/curiosidades/o-papel-dos-jogos-de-tabuleiro-na-aprendizagem>

problemas de diferentes complexidades, estimulando as funções cognitivas do indivíduo”. Já o social “amplia o espaço de interação, convivência e dos laços estabelecidos com outros sujeitos durante a prática do jogo”. Por fim, o valor educacional “permite organizar intencionalmente a aprendizagem de normas, valores e conteúdos”. (WITTIZORECKI, 2009 *apud* RIBEIRO, 2012, p. 03).

## **2.2- Jogo De Tabuleiro**

Não existe brinquedo/jogo sem regras. E todo brinquedo/jogo com regras contém, de forma oculta, uma situação imaginária.

Vigotsky

Os jogos de tabuleiro não são apenas uma alternativa de lazer. São ferramentas que mostram eficiência no processo educativo. Sua prática, além de possibilitar o desenvolvimento de diferentes habilidades, incentiva a capacidade de memória, ajuda a desenvolver o raciocínio lógico e ajuda o professor a tornar o ensino/aprendizagem mais dinâmico, despertando no aluno o prazer em aprender.

Alguns dos jogos de tabuleiro são estruturados sobre superfícies planas com desenhos e marcações de acordo com a disposição do tabuleiro e com as regras desenvolvidas especificamente para o jogo. O tempo necessário para aprender a jogar ou dominar um jogo varia muito de jogo para jogo e da compreensão do jogador. Tempo não está necessariamente relacionado com o número ou a complexidade das regras de aprendizagem. O que entra em questão em um jogo de tabuleiro são os desafios a serem realizados.

## **2.3- O Jogo *Conhecendo A Cerâmica Do Vale Do Jequitinhonha***

*Conhecendo a Cerâmica do Vale do Jequitinhonha* é um jogo de tabuleiro composto de: a) um tabuleiro com um caminho disposto em casas; b) um dado de cerâmica; c) cartas de desafios; d) cartas de informações; e) peças de cerâmica feitas pelos próprios jogadores. As casas são coloridas e em cada casa há informações sucintas sobre que ação deve ser feita quando o jogador está naquela casa. É um jogo aberto a novas propostas que atendam às necessidades de adequações e mudanças de regras. É importante entender que o jogo aceita opiniões dos participantes, pois o jogo é mutável. Não é um jogo de sorte, mas um jogo que propicia a construção de conhecimentos em Arte, mas especificamente sobre a cerâmica do Vale do Jequitinhonha.

O tabuleiro do jogo *Conhecendo a Cerâmica do Vale do Jequitinhonha* tem como tema a cerâmica do Vale do Jequitinhonha e como ações: rolar os dados, movimentar as peças, tirar cartas imagens,

cartas informações, cartas de desafios e executá-los. Nas cartas desafios haverá a opção de revezamento entre os participantes durante uma mesma jogada, dando oportunidade de participação a todos os integrantes da equipe. O ideal é que as peças que são usadas para movimento durante o jogo sejam construídas pelo próprio participante, tendo como material a argila, visto que a proposta do material didático pedagógico se estrutura na proposta de construir conhecimentos através dos processos de criação da cerâmica do Vale do Jequitinhonha. Caso isso não seja possível, podem ser usados outros materiais, de acordo com a disponibilidade local.

O final do jogo é um dos pontos mais cautelosos, visto que os jogadores precisam de incentivos para concluí-lo, uma vez que não é um jogo de ganho ou perda, mas de construção de conhecimentos. Os processos para se chegar ao final do jogo são vários e a satisfação em ter construído conhecimento através desses processos é o que se deseja alcançar. Por isso foi pensado em um jogo disposto com elementos agradáveis, de fácil entendimento e estética visual. Não há certo ou errado; no decorrer do jogo, a atenção ao cumprir as regras, a execução dos desafios e a compreensão das informações nele contidas são o que se espera do jogador. Há também situações onde os jogadores poderão interagir uns com os outros, criando novas possibilidades e provocando ideias para modificar ou criar novas ações do jogo.

Podem participar do jogo de tabuleiro *Conhecendo a cerâmica do Vale do Jequitinhonha* grupos de até seis participantes, podendo haver até três pessoas realizando as ações no tabuleiro por rodada.

No tabuleiro há casas com a escrita “pegue uma carta” e casas em tons de terras por onde o jogador passará sem ter que pegar carta alguma. O jogo possui dois bancos de cartas: um contendo cartas de desafios e informações, e outro contendo cartas de imagens. Nas cartas desafios e informações, o jogador poderá tirar tanto cartas com desafios a serem enfrentados, quanto cartas com informações que o ajudarão na construção de conhecimentos sobre os processos do trabalho com a cerâmica no Vale do Jequitinhonha. Nas cartas de imagens, o jogador terá oportunidade de conhecer quais peças são produzidas na região e quais artistas as produzem.

Cada jogador representa uma equipe, porém, no decorrer do jogo, há cartas desafios que proporcionam o revezamento do jogador com outros integrantes da sua equipe durante a mesma rodada, oportunizando a participação de mais membros até que o jogo seja concluído. O jogador também pode consultar os colegas da equipe para responder os desafios, sempre que precisar. Inicia-se o jogo rolando um dado cúbico; o número visualizado na face superior do dado indicará quantas casas o jogador deverá movimentar com a peça. O tempo para concluir uma rodada é indeterminado. Cabe ao professor ou orientador acompanhar os jogadores e perceber o desenvolver do cumprimento das regras e a desenvoltura em executar os desafios, para, se necessário, interferir

no tempo de execução. O jogo termina quando todos os participantes concluírem todo o percurso do tabuleiro, chegando ao final com suas peças.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Tratar da cerâmica do Vale do Jequitinhonha através de jogo como material didático-pedagógico é contribuir para o ensino/aprendizagem em Arte e oportunizar construção de conhecimentos sobre o meio, as culturas e vivências da cerâmica do Vale do Jequitinhonha. Consideramos de fundamental importância valorizar a educação dos cidadãos, resgatando suas riquezas culturais e fazendo com que estes se vejam como parte do meio. Não o ser passivo, que apenas recebe informações, mas como o ser que se faz cúmplice nessa troca de experiências e construção de conhecimentos.

É importante que o professor oportunize ao aluno mostrar o que este tem a contribuir para o ensino/aprendizagem enquanto parte de um coletivo. Também é importante que o professor conheça o meio de onde vem o aluno, seus valores sociais e culturais, seus costumes e experiências. Isso oportunizará integração, participação e construção das propostas para que juntos usufruam os mesmos saberes.

A pesquisa realizada ampliou a compreensão no que diz respeito à produção da cerâmica no Vale do Jequitinhonha, levantando questões sobre a arte regional e contextualizando experiências sobre o assunto. A proposta de elaborar um jogo como material didático-pedagógico oportunizou levantar hipóteses sobre a metodologia elaborada e ratificar que os resultados surgem a cada etapa no desenvolvimento dos trabalhos. Pesquisar é uma ação infundável, porém com desdobramentos que impulsionam para novas propostas.

Ao elaborar um jogo, o professor pode se sentir instigado a aprender mais sobre o assunto, bem como aprimorar sua prática, visto que é de fundamental importância a busca de novas propostas e que estas sejam enriquecedoras; tratando o tema através de diferentes autores no que diz respeito ao ensino/aprendizagem de Arte e jogo didático-pedagógico. Analisar as dificuldades ao elaborar um jogo didático-pedagógico revela a importância em registrar os processos a cada etapa, para que sejam feitas modificações e adequações à proposta, até que se chegue a resultados satisfatórios identificando a potência da criação do material para o avanço da educação.

A intenção é que haja cada vez mais interesse em ampliar e desenvolver novas habilidades na elaboração de material didático-pedagógico, com objetivo em aprimorar e contribuir com o ensino/aprendizagem em Arte.

## REFERÊNCIAS

- ALLUÉ, JOSEPH M. *O Grande Livro dos Jogos*. Belo Horizonte: Leitura, 1999.
- ALMEIDA, P. N. *Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- BARBOSA, Ana Mae. *Inquietações e mudanças no ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2008.
- BRASIL. *Equipamento e material pedagógico para educação, capacitação e recreação da pessoa com deficiência física: recursos pedagógicos adaptados* / Secretaria de Educação Especial - Brasília: MEC: SEESP, 2002, fascículo 1. 56p.: il. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/rec\\_adaptados.pdf](http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/rec_adaptados.pdf)
- CANDAU, Vera Maria. *Didática em Questão*. Petrópolis. RJ: 33 ed/ Vozes, 2012.
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt: *O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar, 2004.
- DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DIAS, Chaiane; LAZIER, Tatyane Eoiek; LEÃO JUNIOR, Cleber Mena. *Ludicidade e artes: possibilidades de utilização nas aulas*. R. Min. Educ. Fís., Viçosa, Edição Especial, n.1, p. 530-539, 2012. Disponível em: <http://www.mediafire.com/view/?wswmweui1h06ufi>
- FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo. *Arte na educação escolar*. São Paulo, Ed. Paulo Lemos, 2010.
- FOCHEZATTO, Anadir. CONCEIÇÃO, Gilmar Henrique da. A Proposta da Educação Problematizadora no Pensamento de Paulo Freire. *IX ANPED SUL*, Seminário de Pesquisa da Região Sul, Paraná, 2012.
- FREITAS, Joselaine Borgo Fernandes de. *Arte é conhecimento, é construção, é expressão*. In: *Revista Digital Art&*, Ano III, Número 03, abril de 2005. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/3044921/arte-e-conhecimento-e-construcao-e-expressao>
- FREITAS, Olga. *Equipamentos e materiais didáticos*. Brasília: Universidade de Brasília, 2007. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/equip\\_mat\\_dit.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/equip_mat_dit.pdf)
- GARCIA, Tânia Braga. Materiais didáticos são mediadores entre professor, alunos e o conhecimento. *Jornal do Professor/MEC*. Ed. 56, 2011. Disponível em: <http://www.envolverde.com.br/educacao/entrevista-educacao/materiais-didaticos-sao-mediadores-entre-professor-alunos-e-o-conhecimento>.
- GUERRERO, Patrícia. Vale do Jequitinhonha: a região e seus contrastes. *Revista Discente Expressões Geográficas*, Florianópolis, n. 5, ano V, p. 81-100, maio 2009.
- MASCELANI, Ângela. *Caminhos da Arte Popular: O Vale do Jequitinhonha*. Rio de Janeiro: Museu Casa do Pontal, 2008.
- MEDEIROS, Raquel. Mário de Andrade e a busca pela arte brasileira: a pesquisa estética, a inteligência artística brasileira e a consciência criadora nacional. *19&20*, Rio de Janeiro, v.IV, n.1, jan./mar. 2011. Disponível em: <http://www.dezenovevinte.net/artistas/marioandrade.htm>
- OLIVEIRA, Vilmar. *Descendo o Rio*. Os Caminhos da Cerâmica no Vale do Jequitinhonha. Belo Horizonte, Rona Editora, 2007.
- PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Novas territorialidades e identidades culturais: o ensino de arte e as tecnologias contemporâneas. In: GERALDO, Sheila Cabo; COSTA, Luiz Cláudio da (org.). *Anais*

do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro: ANPAP, 2011.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Tecnologias Contemporâneas e o Ensino da Arte. IN: BARBOSA, Ana Mae. (org). *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2003.

RIBEIRO, A. R.; RIBEIRO, B. A.; LEO JUNIOR, C. M. Capacitação continuada: o jogo como recurso pedagógico importante no processo ensino aprendizagem. In: Congresso Internacional de Educação no Brasil, 2012, Porto Seguro. *Anais do CIDEB2012*, 2012. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famat/viali/recursos/jogos/Ribeiro>

ROCHA, Maurílio Andrade; SOUZA, José Afonso Medeiros. (Org.). *Fronteiras e Alteridade: olhares sobre as artes na contemporaneidade*. Belém - PA: Programa de Pós-Graduação em Artes da UFPA, 2014.

SANTO, Eniel do Espírito. Didática no ensino superior: perspectivas e desafios. *Saberes*. Natal – RN, v. 1, n.8, ago. 2013.

SILVA, Ana Lúcia Gomes; FERREIRA, Franchys Marizethe N. Santana. Arte e ludicidade: abordagens interdisciplinares na perspectiva da aprendizagem significativa. *Interdisciplinaridade / Grupo de Estudos e Pesquisa em Interdisciplinaridade (GEPI)– Educação: Currículo*, v. 1, n. 3 – São Paulo: PUC/SP, 2013.

TAVARES, Maria Izabel dos Santos. *Os jogos pedagógicos na educação infantil*. 2014. 35 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

VIEIRA, Daniela Guimarães. *A vida nunca tá ruim, a vida sempre taboa: o artesanato do Vale do Jequitinhonha e a antropologia na perspectiva da extensão universitária*. UFMG/FAFICH, 2010. 210 f., enc, il.

ZANARDI, Michele Custódio; LIMA, Renato Reis Moraes; PINES JUNIOR, Alipio Rodrigues; LEÃO JUNIOR, Cleber Mesa; SILVA, Tiago Aquino da Costa e. Atividades lúdicas em ambientes corporativos: desenvolvendo o relacionamento interpessoal na visão dos colaboradores. In: *XIV Seminário O Lazer em Debate*, 2013, Campinas- SP.

## Sites

Jogos de tabuleiro. Disponível em: <http://cultura.culturamix.com/curiosidades/o-papel-dos-jogos-de-tabuleiro-na-aprendizagem>

Vale do Jequitinhonha. Disponível em: <https://madeinrubim.wordpress.com/2010/02/05/jequitinhonha/https://www2.ufmg.br/polojequitinhonha/O-Vale/Sobre-o-Vale>

Minas Gerais e Médio Jequitinhonha. Disponível em: [http://www.territoriosdacidadania.gov.br/dotlrn/clubs/territoriosrurais/one-community?page\\_num=0](http://www.territoriosdacidadania.gov.br/dotlrn/clubs/territoriosrurais/one-community?page_num=0)

Raquel Medeiros. Disponível em: <http://www.dezenovevinte.net/artistas/marioandrade.htm>  
<http://pvaledojequitinhonha.blogspot.com.br/>

## Vídeos

Artesã Zezinha: artesanato do Vale do Jequitinhonha. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0SwSQ04XHZA>

Documentário - Izabel Mendes da Cunha Mãos-Moldes. Disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=pzrDZgzfMf0>

Exposição aberta em BH mostra o trabalho artesanal do Vale do Jequitinhonha. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=Q-zDP\\_agLUk](https://www.youtube.com/watch?v=Q-zDP_agLUk)

Ulisses Mendes. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=M9GudYOPG\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=M9GudYOPG_I)

Ulisses Mendes, Artesão De Itinga-Vale Do Jequitinhonha-MG. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=R5fkXf\\_Bfas](https://www.youtube.com/watch?v=R5fkXf_Bfas)

## APÊNDICE

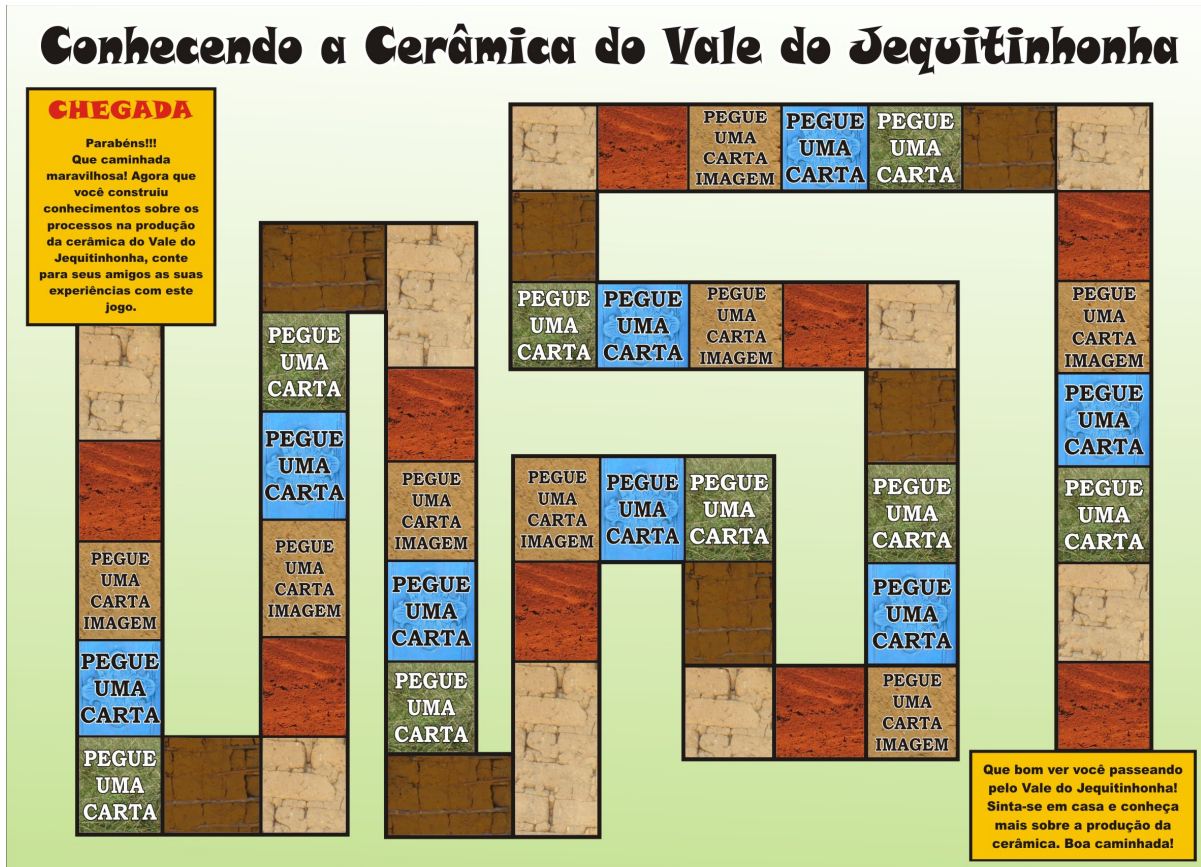












As “cartas imagem” foram elaboradas com a intenção de que o jogador pudesse conhecer o ecossistema do Vale, suas comunidades e cidades, peças confeccionadas pelos artistas da região, bem como utensílios usados por eles e pelos próprios artistas. Em cada carta, há, de um lado, uma imagem impressa, e, no verso, pequenos textos com informações sobre a imagem referida. As “cartas desafios”, elaboradas com a intenção de que o jogador, ao pegá-la, possa executar a atividade nela proposta, como avançar, recuar, pausar a jogada por um instante ou ceder o lugar a outro colega que esteja jogando. Contudo, os textos dispostos nas cartas desafios, vêm de maneira descontraída e informativa.

As “cartas de informações” foram elaboradas com referências sobre os processos de criação e produção da cerâmica no Vale do Jequitinhonha, possibilitando aos participantes a construção de conhecimentos sobre o Vale, como a sua localização geográfica, seus ecossistemas, o modo de vida dos moradores da região, seus artistas e suas produções em cerâmica, dentre outros. Assim, após todo esse processo de elaboração do jogo chegou-se a um formato visualmente agradável, estruturado por um tabuleiro disposto adequadamente e dinâmico em sua estrutura total, composto por cartas imagens, cartas informações e cartas desafios.

Quanto às peças de movimento, decidiu-se que estas devem ser desenvolvidas ao longo dos estudos sobre o tema proposto, ou seja, durante as aulas de ensino/aprendizagem em/sobre Artes Visuais que tratem da produção da cerâmica no Vale do Jequitinhonha.

# MANUAL DO JOGO

## *CONHECENDO A CERÂMICA DO VALE DO JEQUITINHONHA*

### 1- DAS DISPOSIÇÕES DO JOGO

*Conhecendo a Cerâmica do Vale do Jequitinhonha* é um jogo de tabuleiro composto de: a) um tabuleiro com um caminho disposto em casas; b) um dado de cerâmica; c) cartas de desafios; d) cartas de informações; e) cartas de imagens; f) peças de cerâmica feitas pelos próprios jogadores.

O jogo *Conhecendo a cerâmica do Vale do Jequitinhonha* é um jogo aberto a novas propostas que atendam às necessidades de adequações e mudanças de regras. É importante entender que o jogo aceita opiniões dos participantes, pois o jogo é mutável. Não é um jogo de sorte, mas um jogo que propicia a construção de conhecimentos em Arte, mas especificamente sobre a cerâmica do Vale do Jequitinhonha.

O tabuleiro do jogo *Conhecendo a cerâmica do Vale do Jequitinhonha* tem como tema a cerâmica do Vale do Jequitinhonha e como ações: rolar os dados, movimentar as peças, tirar cartas de desafios e executá-los. Nas cartas desafios haverá a opção de revezamento entre os participantes durante uma mesma jogada, dando oportunidade de participação a todos os integrantes da equipe.

O ideal é que as peças que serão usadas para movimento durante o jogo sejam construídas pelo próprio participante, tendo como material a argila, visto que a proposta do material didático pedagógico se estrutura na proposta de construir conhecimento através dos processos de criação da cerâmica do Vale do Jequitinhonha. Caso isso não seja possível, podem ser usados outros materiais, de acordo com a disponibilidade local.

O final do jogo é um dos pontos mais cautelosos, visto que os jogadores precisam de incentivos para concluí-lo, uma vez que não é um jogo de ganho ou perda, mas de construção do conhecimento. Chegar ao final do jogo e a satisfação em ter construído conhecimento sobre os processos de produção da cerâmica do vale do Jequitinhonha é o que se deseja alcançar. Por isso foi pensado em um jogo disposto com elementos agradáveis, de fácil entendimento e estética visual.

Não há certo ou errado; no decorrer do jogo, a atenção ao cumprimento das regras, dos desafios e a compreensão das informações nele contidas são o que se espera do jogador. Há também situações onde os jogadores poderão interagir uns com os outros, criando novas possibilidades e provocando ideias para modificar ou criar novas ações do jogo.

Os assuntos abordados no decorrer do jogo serão anteriormente tratados pelo professor ou orientador durante os processos de desenvolvimento da proposta.

## 2- AÇÕES DO JOGO

- Podem participar do jogo de tabuleiro *Conhecendo a cerâmica do Vale do Jequitinhonha* grupos de até 6 participantes, podendo haver até 3 pessoas realizando as ações no tabuleiro por rodada.
- O jogo possui dois bancos de cartas: um contendo cartas de desafios e informações e outro contendo cartas de imagens. Nas cartas desafios e informações o jogador poderá tirar tanto cartas com desafios a serem executados, quanto, cartas com informações que ajudará ao jogador na construção do conhecimento sobre os processos do trabalho com a cerâmica no Vale do Jequitinhonha. Nas cartas de imagens o jogador terá oportunidade de conhecer quais peças são produzidas na região e quais artistas as produzem.
- No tabuleiro há casas com a escrita “pegue uma carta” e casas com a escrita “pegue uma carta imagem”, também há casas em tons de terras por onde o jogador passará sem ter que pegar carta alguma.
- Cada jogador representa uma equipe, porém, no decorrer do jogo há cartas desafios que proporcionam o revezamento do jogador com outros integrantes da sua equipe durante a mesma rodada, oportunizando a participação de mais membros até que o jogo seja concluído, porém, só poderá repetir um jogador, quando todos os membros da equipe tiverem participado. O jogador também pode consultar os colegas da equipe para responder os desafios, sempre que precisar.
- Inicia-se o jogo rolando um dado cúbico; o número visualizado na face superior do dado indicará quantas casas o jogador deverá movimentar com a peça.
- O tempo para concluir uma rodada é indeterminado. Cabe ao professor ou orientador acompanhar os jogadores e perceber o desenvolver do cumprimento das regras e a desenvoltura em executar os desafios, para, se necessário, interferir no tempo de execução.
- O jogo termina quando todos os participantes concluírem todo o percurso do tabuleiro, chegando ao final com suas peças.



## Cartas Imagem que serão anexadas ao jogo

		
<p><b>O Vale do Jequitinhonha está dividido geograficamente em Baixo Vale, Médio Vale e Alto Vale.</b></p> <p>Fonte: <a href="https://www2.ufmg.br/polojequitinhonha/O-Vale/Sobre-o-Vale">https://www2.ufmg.br/polojequitinhonha/O-Vale/Sobre-o-Vale</a></p>	<p><b>Santana do Araçuaí é o povoado simples e pacato onde morou Isabel Mendes, ceramista consagrada Mestre na Arte de modelar.</b></p> <p>Fonte: Amadeu Mendes</p>	<p><b>Marta Marques retrata em suas máscaras de cerâmica, traços da cultura negra e da cultura indígena brasileira.</b></p> <p>Foto: Ernani Calazans</p>
		
<p><b>“Lavrador Crucificado” Obra célebre do Mestre Ulisses Mendes ceramista da cidade de Itinga.</b></p> <p>Foto: Ernani Calazans</p>	<p><b>“Flores” Peças feitas em cerâmica cuja pintura dos detalhes é feita com pincéis ou palitos de madeira.</b></p> <p>Foto: Ernani Calazans</p>	<p><b>Mestra Lira: ceramista, pintora e cantora. Artista que aprendeu com as experiências a modelar a argila com maestria.</b></p> <p>Foto: Ernani Calazans</p>
		
<p><b>Forno a lenha. A maioria dos ceramistas tem seu próprio forno, outros queimam as peças nos fornos das Associações de cada localidade.</b></p> <p>Foto: Ernani Calazans</p>	<p><b>Forno a lenha. A maioria dos ceramistas tem seu próprio forno, outros queimam as peças nos fornos das Associações de cada localidade.</b></p> <p>Foto: Ernani Calazans</p>	<p><b>“Casarão” de Minas Novas Primeiro prédio de 4 andares erguido no Brasil Colônia no ano de 1821. Nele se instala o Museu da cidade, a loja das cerâmicas e Associação dos Artesãos.</b></p> <p>Foto: Ernani Calazans</p>



**“Noiva” Peça em cerâmica produzida pelo ceramista Amadeu Mendes, filho de Mestra Isabel.**

Foto: Ernani Calazans



**Panelas de cerâmica são muito usadas na região para cozinhar sobre fogão à lenha, que conserva a comida quente por mais tempo.**

Foto: Ernani Calazans



**“Botija” Peça de cerâmica muito usadas pelos lavradores como recipiente de água.**

Foto: Ernani Calazans



**“Filtro” Peça de cerâmica muito comum usada por grande parte da população desta região. Alguns artistas dão feições humanas aos filtros.**

Foto: Ernani Calazans



**“Mulher assando biscoitos” Peça do ceramista João Batista, da cidade de Jequitinhonha.**

Foto: Ernani Calazans



**“Mulher fazendo tricô” Peça do ceramista João Batista, da cidade de Jequitinhonha.**

Foto: Ernani Calazans



**“Homem no Burrinho” Esta peça retrata o homem do campo em seu cotidiano**

Foto: Ernani Calazans



**“Flores” Peças feitas em cerâmica cuja pintura dos detalhes é feita com pincéis ou palitos de madeira.**

Foto: Ernani Calazans



**“Casinhas” cerâmica que retrata casas de comunidades rurais do Vale. O barrado colorido deixa a réplica esteticamente fiel à construção real.**

Foto: Ernani Calazans





**Passear pelo Vale do Jequitinhonha proporciona apreciar o ecossistema da região.**

Foto: Ernani Calazans



**Com a cerâmica, os artistas retratam muitas construções erguidas em suas cidades.**

Foto: Ernani Calazans



**Os artistas produzem tanto peças figurativas quanto peças utilitárias. Todas com riqueza de detalhes.**

Foto: Ernani Calazans



**“Máscara” Peça de cerâmica produzida por Mestra Lira. Os traços da cultura africana são bem marcantes na obra da artista.**

Foto: Ernani Calazans



**“São Francisco de Assis” A cerâmica é usada para retratar também a cultura religiosa de algumas comunidades do Vale do Jequitinhonha.**

Foto: Ernani Calazans



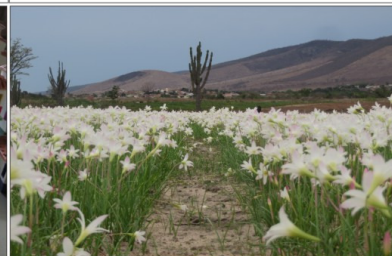
**“Galinhas” Peças em cerâmica que retratam ave comum da região.**

Foto: Ernani Calazans



**As ceramistas de Minas Novas produzem réplicas das igrejas com características idênticas às das construções reais.**

Foto: Ernani Calazans



**Passear pelo Vale do Jequitinhonha proporciona apreciar o ecossistema da região.**

Foto: Ernani Calazans



**“Argila pura” antes do tratamento adequado para a modelagem. A cor da argila in natura geralmente é escura, de tons acinzentados.**

Foto: Ernani Calazans

## CARTAS DESAFIOS

**A partir de agora você deixa o jogo. Convide um colega para participar da jogada em seu lugar.**

**A partir de agora você deixa o jogo. Convide um colega para participar da jogada em seu lugar.**

**Corra!**

**A lenha está acabando e não está na hora de o fogo abaixar. Avance duas casas.**

**Puxa vida!**

**Você esqueceu-se de tratar Ulisses Mendes como Mestre. Volte uma casa.**

**Fique de olho! Não deixe o fogo abaixar! É preciso buscar mais lenha. Não se esqueça de colocar lenha grossa para manter a temperatura elevada. Avance uma casa.**

**A partir de agora você deixa o jogo. Convide um colega para participar da jogada em seu lugar.**

**Vixi!**

**Você deixou uma peça sem queimar, assim ela não terá resistência. Volte uma casa.**

**Fique atento e procure se hidratar, o calor do Vale é intenso e o jogo ainda está só começando. Beba água e descanse na próxima jogada.**

**É preciso preparar a argila para depois começar a modelar suas peças. Isso dá trabaaaaaalho! Descanse na próxima jogada.**

**A partir de agora você deixa o jogo. Convide um colega para participar da jogada em seu lugar.**

**Mestra Lira aprendeu a modelar com sua mãe e ensinou sua sobrinha Marta Marques. Diga as características das peças em cerâmica de Mestra Lira; se você acertar, pode jogar outra vez.**

**Você se lembra por que é importante queimar as peças? Que tal falar para a turma? Vá em frente!**

**A partir de agora você deixa o jogo. Convide um colega para participar da jogada em seu lugar.**

**Imagino que já esteja cansado. Pare um pouco, descanse na próxima rodada.**

**A partir de agora você deixa o jogo. Convide um colega para participar da jogada em seu lugar.**

**Corra!**

**O forno está com o fogo baixo e você precisa buscar mais lenha. Procure lenha fina para a temperatura subir mais rápido. Avance uma casa.**

**A partir de agora você deixa o jogo. Convide um colega para participar da jogada em seu lugar.**

**Hummmmm...  
Você pegou lenha úmida, vai demorar aquecer o forno. Espere a lenha secar e fique a próxima rodada sem jogar.**

**Os fornos para a queima das peças são construídos pelos próprios ceramistas. Você sabe dizer para a turma quais os tipos de fornos existentes no Vale do Jequitinhonha?**

**A partir de agora você deixa o jogo. Convide um colega para participar da jogada em seu lugar.**

**Fique de olho!  
Não deixe o fogo abaixar!  
É preciso colocar lenha grossa para manter a temperatura elevada. Avance uma casa.**

**É sempre bom conhecer um pouco a mais sobre a cerâmica do Vale do Jequitinhonha. Jogue outra vez.**

**Vixi!  
Você deixou uma peça de cerâmica cair e ela quebrou.  
Volte uma casa.**

**Parabéns!  
Você ajudou Mestra Lira a colocar as peças no forno.  
Jogue outra vez.**

## CARTAS INFORMAÇÕES

Há quem misture outros elementos à massa, como por exemplo, cinzas e/ou “chamote”, que é a mistura feita com cerâmica moída, processo que contribui para brandear a massa.

Os elementos de criação retratados com a feitura das peças são exemplos da natureza local: flores, plantas, animais, figuras humanas e corriqueiras do meio em que vivem, além de réplicas de casas e igrejas.

Engobe ou *oleio* - são as tintas usadas pelos ceramistas em algumas localidades do Vale do Jequitinhonha – estas tintas são feitas com as próprias argilas e terras encontradas, de acordo com sua coloração e tonalidade.

São várias as cidades do Vale que você pode visitar. Em algumas delas pode-se encontrar peças em cerâmica: Joáima, Jequitinhonha, Itinga, Araçuaí, Minas Novas e Turmalina. Se você já conhece alguma destas cidades, fale para a turma alguma coisa interessante sobre

O nome Jequitinhonha deriva de uma prática dos índios Botocudo de deixarem à noite, no rio, uma armadilha pronta para pegar peixe, certificando-se, no dia seguinte, de que no “jequi tinha onha” (jequi: armadilha de pesca feita de bambu; e onha: peixe).

Alguns ceramistas usam a gangorra, outros usam o pilão para tornar a argila bruta em pó; o pó da argila é peneirado, processo que separa as sujeiras, resíduos impróprios e pedras que podem interferir na modelagem.

**Os locais mais propícios para extração da argila são os barreiros, lagoas ou beira de rios.**

Em algumas comunidades, os homens se encarregam da extração e carga da argila, devido ao seu peso, mas nem sempre foi assim já que, na maioria das vezes, essa também era uma atividade feminina.

**Dona Isabel Mendes recebeu o título de Mestre pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, no ano de 2013, ao participar da 14ª Feira de Artesanato do Vale do Jequitinhonha.**

**Cuidado!**  
**Após a queima, as peças precisam de um tempo para esfriar e serem manuseadas.**  
**Para não queimar as mãos, é bom esperar.**

**No Povoado do Pasmado encontra-se grande variedade de cerâmicas, e são muitos os artistas que produzem e expõem suas peças nesse local, que fica às margens da BR 367.**

**O Rio Jequitinhonha percorre todo este território parecendo uma serpente. Este rio que dá nome ao vale nasce nos arredores das cidades de Datas e Serro, e desagua em Belmonte no estado da Bahia.**

**Preste atenção!**  
**Para produzir uma boa peça é preciso separar da argila as impurezas, ciscos e pedras.**

**Você está aprendendo como lidar com a argila.**  
**Isso é bom! Logo vai perceber que há terras de várias cores.**

**Os ceramistas pintam as peças com terras coloridas antes de queimá-las. Assim, a pintura resistirá por mais tempo.**

**Para fazer as pinturas e pequenos detalhes, além de pinceis finos, as ceramistas usam palitos de madeira de diferentes espessuras e penas de galinha.**



**Muitos ceramistas do Vale do Jequitinhonha têm seu próprio forno.**

**Existem fornos aquecidos à lenha e fornos aquecidos a gás.**

**As peças de argila precisam ser queimadas para ter resistência e durabilidade. Caso contrário as peças trincam e racham com o tempo.**

**Alguns ceramistas usam a gangorra, outros usam o pilão para socar a argila bruta em torná-la pó.**

**Toda peça de argila para ter resistência, precisam ser queimada. Caso contrário as peças trincam e racham com o tempo.**

**No processo de criação das peças de cerâmica, as ferramentas usadas são elaboradas de acordo com a necessidade do artista, como exemplo, espátulas de madeira, retalhos de tecidos, sabugo de milho, penas de galinhas e filetes de taquara.**

**A produção da cerâmica no vale do Jequitinhonha concentrada nas cidades de Araçuaí, Itaobim, Itinga, Jequitinhonha, Joáima, Minas Novas e Turmalina e nas comunidades rurais de Cachoeira do Fanado, Coqueiro Campos, Povoado do Pasmado e**

**O Rio Jequitinhonha percorre todo este território parecendo uma serpente. Este rio que dá nome ao vale nasce nos arredores das cidades de Datas e Serro, e desaguar em Belmonte no estado da Bahia.**

**A produção da cerâmica no Vale do Jequitinhonha é uma atividade de tradição, mantida por várias gerações: bisavós, avós, mães e filhas.**