

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes - EBA/UFMG
Programa de Pós-graduação em Artes Curso de Especialização em Ensino
de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV

Erika Rodrigues Mechetti

O BRINCAR NO ENSINO/ APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS

Belo Horizonte

2020

Erika Rodrigues Mechetti

O BRINCAR NO ENSINO/ APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes — PPG Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas — CEEAV, da Escola de Belas Artes — EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais — UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientador(a): Camila Rodrigues Moreira Cruz

Belo Horizonte

2020



Nome: Erika Rodrigues Mechetti

O BRINCAR NO ENSINO/ APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais– UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Pelas condições da Banca Examinadora a aluna foi considerada: **APROVADA**.

Professora Camila Rodrigues Moreira Cruz – CEEAV/ EBA/ UFMG (Orientadora)

Professor Rodrigo Borges Coelho – CEEAV/ EBA/ UFMG - (Membro da Banca Examinadora)

Profa. Patrícia de Paula Pereira
Coordenadora do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV
Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes Escola de Belas Artes/ EBA – UFMG

Belo Horizonte, 29 de fevereiro de 2020.

Resumo

A presente pesquisa investiga o possível diálogo entre brincadeiras/ brinquedos e o ensino de artes visuais. Considera-se que muitos artistas vivenciam o momento do lúdico no processo de criação. A pesquisa relata a necessidade do aprendizado à partir da análise de imagem pelas crianças em uma sociedade permeada por diversos veículos de comunicação. A metodologia aplicada baseia-se nos conceitos da proposta triangular de Ana Mae Barbosa e na publicação do livro “O brinquedo-sucata e a criança” (2007) da professora Marina Marcondes Machado sobre o brincar e brincadeiras. Baseada em uma pesquisa de campo, crianças de uma instituição de ensino de Contagem puderam participar de um projeto institucional envolvendo o conhecimento e a análise de imagens aliado ao momento do brincar. Essa experiência possibilitou o desenvolvimento da linguagem artística e corporal das crianças assim como propiciou o gosto pela atividade artística e o estímulo para a leitura de imagem.

Palavras-chave: arte; imagem; brincar; arte-educação; ensino.

Abstract

This research investigates the possible dialogue between games / toys and the teaching of visual arts. It is considered that many artists experience the moment of playfulness in the creation process. The research reports the need for learning from the analyse of images by children in a society permeated by several means of communication. The applied methodology is based on the concepts of Ana Mae Barbosa's triangular proposal and on the publication of the book "O brinquedo-sucata e a criança" (2007) by professor Marina Marcondes Machado on playing. Based on a field research, children from a teaching institution in Contagem were able to participate in an Institutional project involving knowledge and image analysis combined with the moment of playing. This experience enabled the development of children's artistic and body language as well as providing a taste for artistic activity and a stimulus for image reading.

Keywords: art; image; play; art education; teaching.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	06
Capítulo 1: A ARTE E O BRINCAR.....	09
1.1 O lúdico e a arte.....	10
1.2 A aprendizagem escolar e as brincadeiras.....	11
Capítulo 2: O USO DA IMAGEM NA INFÂNCIA	12
2.1 A leitura de imagem no ensino de artes visuais.....	12
2.2 A análise de obras artísticas em sala de aula.....	13
Capítulo 3: O BRINCAR E O APRENDER NA ARTE	15
3.1 Imagens que narram fazeres	16
3.2 O projeto desenvolvido em uma turma de 03 anos	17
5. CONCLUSÃO.....	21
6. REFERÊNCIAS.....	22

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa deseja investigar o possível diálogo entre brincadeiras/brinquedos e o ensino de artes visuais.

Arte e ludicidade¹ estão presentes na vida do ser humano desde tenra idade. A criança ainda na fase das garatujas pode demonstrar prazer em traçar linhas coloridas em um papel ou em tocar em tintas e pintar o que estiver à sua frente. O que importa para ela é o prazer do momento. Ainda não há o compromisso com representações, apenas o gosto de ver o que produziu.

Muitos artistas se apropriam da ação do brincar e da construção de objetos e/ou brinquedos no processo criativo. Tratam-se de objetos interativos que convidam o público a participar da obra. Lembremo-nos de Alexander Calder com seus móveis ou Lygia Clark com a série “Bichos”. Muitas instalações atentam para o pensamento reflexivo utilizando o lúdico na interação com o público como o artista Giancarlo Neri que espalhou várias lâmpadas coloridas no chão de uma praça criando a ilusão de um mar colorido iluminado.



Imagem 1: Lygia Clark, *Bicho*, 1960 à 1964, alumínio, 55x82x90 cm

Fonte: <https://masp.org.br/acervo/obra/bicho> , consultado em 26/01/2020

¹ Característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas; ludismo: a ludicidade na educação infantil.



Imagem 2: Giancarlo Neri, *Máximo Silêncio*, 2012, 9 mil lâmpadas de led,

Fonte: <https://arquitetandomoda.wordpress.com/2012/01/30/silencio-em-paris-giancarlo-neri/> , consultado em 26/01/2020

Logo, faz-se necessário que o professor do ensino de artes visuais ofereça ao aluno uma maior aproximação cognitiva, histórica e contemplativa da arte, levando para a sala de aula referências de artistas e historiadores que participam de nossa história cultural.

Essa pesquisa tem como hipótese o entendimento de como a criança do ensino infantil pode experienciar a arte por intermédio do lúdico.

Espera-se analisar metodologias e métodos que permitam o ensino/ aprendizagem em Artes Visuais por meio de brincadeiras e /ou a construção de brinquedos para crianças na faixa etária dos 3 anos de idade.

A presente pesquisa nasce à partir da análise da realidade de muitas escolas municipais da cidade de Contagem, onde observou-se que a estrutura das salas de aula não oferecem condições físicas para o ensino de Artes. Analisa-se também a escassez de horas/aula da disciplina na grade curricular, o que dificulta ainda mais o ensino/aprendizagem em Artes Visuais.

Diante de fatos de ordem estrutural e face ao contexto tecnológico iniciado no século XXI, as possibilidades de interação das crianças com a arte ainda podem ser despertadas de forma lúdica e com recursos táteis, parafraseando o brincar. Através da ludicidade alunos podem aprender e construir indagando e interagindo com a arte.

Por isso é que, acrescento quem tem o que dizer deve assumir o dever de motivar, de desafiar quem escuta, no sentido de que, quem escuta diga, fale, responda. É intolerável o direito que se dá a si mesmo o educador autoritário de comportar-se como proprietário da verdade de que se apossa e do tempo próprio pois o tempo de quem escuta é o seu, o tempo de sua fala. Sua fala, por isso mesmo, se dá num espaço silenciado e não num espaço com ou sem silêncio. Ao contrário, o espaço do educador democrático, que aprende a falar escutando, é cortado pelo silêncio intermitente de quem, falando, cala para escutar a quem, silencioso, e não silenciado, fala.(FREIRE,2002,p.44)

Paulo Freire defende a aprendizagem por meio de trocas, diálogos, em que o meio cultural e o conhecimento prévio do aluno é respeitado, contrariando a postura rígida do profissional que apenas impõe o seu saber.

A metodologia aplicada baseia-se nos conceitos da proposta triangular de Ana Mae Barbosa e na publicação do livro “O brinquedo-sucata e a criança” (2007) da professora Marina Marcondes Machado sobre o brincar e brincadeiras. A proposta triangular consiste em três abordagens para desenvolver o conhecimento em arte, que consistem em contextualização histórica, o fazer artístico e a apreciação de uma obra de arte. Assim a metodologia para o ensino/aprendizagem de Artes Visuais por meio de brincadeiras e da construção de brinquedos consiste na elaboração de ações que permitam interação entre conhecimento teórico e prática como o aprendizado de obras artísticas aliado a brincadeiras. A socialização entre os estudantes é importante neste momento pois cada criança, no desenvolvimento das atividades, pode contribuir auxiliando na aprendizagem do colega.

O capítulo 1 abordará sobre o aprendizado de artes visuais por meio do brincar na infância. O capítulo 2 discute o aprendizado da análise de imagem pelas crianças, sendo este o meio para se chegar ao objetivo que é o fruir/ produzir com as brincadeiras e/ou brinquedos. O capítulo 3 apresenta os métodos pelos quais é possível brincar aprendendo arte. O referencial teórico baseia-se na “Abordagem Triangular” apresentado pela pesquisadora Ana Mae Barbosa e no estudo da publicação sobre a importância do brincar da arte-educadora Marina Marcondes Machado.

CAPITULO 1

A Arte e o brincar

O brincar...inerente ao ser humano, mais precisamente na infância. Podemos observar que mesmo ainda bebês o ato do brincar já é uma prática quando a criança ao se alimentar no peito da mãe ou da mamadeira usa suas mãozinhas para tocá-la, puxar cabelos, segurar seus pezinhos ou manusear o que lhe está próximo.

Nos anos que se seguem ainda na primeira infância, o ato do brincar flui na criança nas diversas possibilidades ao seu redor. Já consegue observar o seu meio, captar o que lhe interessa e transformar esses momentos em diversão. Seja um som que propaga no ambiente, outras crianças ou até mesmo adultos dispostos a brincar ou objetos quaisquer que estejam próximos, tudo isso para a criança pequena se torna lúdico. E é neste contexto que a brincadeira auxilia o movimento da construção da identidade e autonomia à medida que a criança amadurece. Ela aprende símbolos, aprende regras dentro da sua cultura, que nas palavras de Machado(2007) é o meio pelo qual as pessoas se identificam, experienciam, criam; “fazem arte”. (Machado, 2007).

A capacidade de a criança — ou do ser humano — fazer uso dos símbolos está estritamente ligada a sua evolução. O universo simbólico é que possibilita o fazer artístico, o pensamento filosófico e religioso, e suas origens estão na brincadeira infantil. (Machado, 2007, p.34)

A partir da segunda infância, o brincar para muitas pessoas já começa a ser identificado como uma ação de divertimento, em que se torna um momento para relaxar e pausar com as atividades obrigatórias. Continuamos brincando na adolescência, na vida adulta, de maneiras e tempos distintos, mas por meio delas continuamos vivenciando nossos hábitos, conhecendo novos conceitos, apropriando-nos cada vez mais da nossa cultura e também intercambiando com as mais diversas culturas ao nosso redor.

À partir de tais fatos, observa-se que a brincadeira facilmente pode permear o aprendizado em artes visuais. Utilizando-se objetos, na construção de peças com objetos ou expressando-se com o próprio corpo, podemos reviver situações lúdicas expostas também em algumas obras artísticas.

As experiências sensoriais, de contato direto com seus cinco sentidos e sua intuição, são a base de todo processo criativo “Tocar, cheirar, ver, manipular, saborear, escutar, enfim, qualquer método de perceber o meio e reagir contra ele, é de fato, a base essencial para a produção de formas artísticas, quer se trate de crianças, quer de artista profissional. (MACHADO, 2007, p.59)

1.1 O Lúdico e a arte

Quando a criança está brincando, ela está experimentando uma ação no tempo. Ao construir um objeto ou se expressar de alguma forma ela também está participando de um momento de criação. Quando este movimento é permeado pelo fazer arte podemos criar situações em que a criança também tenha condições de entender e contextualizar o objeto artístico. Pautado neste entendimento contextualiza-se essa pesquisa com a “Abordagem Triangular” apresentada pela professora Ana Mae Barbosa em seu livro “A Imagem do Ensino da Arte” (1991). Analisa-se também que o aprendizado da arte se dá na leitura crítica da imagem e segundo Machado (2010), a capacidade de “produzir relações conceituais”; na contextualização quando o indivíduo considera os diferentes cenários do momento artístico ligados à produção do objeto na arte.

Dessa forma ao expor às crianças a imagem "A Pequena Dançarina de Catorze Anos", c. 1881, escultura de Edgar Degas ou dos móveis de Alexander Calder motivamos a curiosidade sobre as criações como também a capacidade de interpretá-las de acordo com a vivência de cada um além da vontade delas próprias serem as autoras do seu “objeto de arte”, brincando de fazer movimentos do balé ou construindo móveis para se divertirem.

Ao construir peças de origami com os alunos além de estimularmos a concentração também podemos brincar de „Vai e Volta” e contextualizarmos à série “Bichos” (1960-64) de Lygia Clark. As crianças tão logo interpretarão os “Bichos” de acordo com seus brinquedos de papel.

Brincadeiras e brinquedos podem ser um facilitador no processo de ensino e aprendizado infantis. Elas conseguem ler o mundo e interpretá-lo com simplicidade, criando universos lúdicos em que ela possa construir e desconstruir, encenar e aplaudir, ser autora e público, enfim, ela absorve o momento da atividade artística na ludicidade das brincadeiras.

1.2 Aprendizagem escolar e brincadeiras

A algumas linhas acima fez-se referência a uma fase da vida em que muitas pessoas passam a ter um pensamento divergente entre brincar e aprendizagem. Enquanto professora de crianças de 3 anos percebe-se a riqueza de uma fase em que cada brincadeira é uma nova experiência de conhecimento. Fase em que os olhos brilham com simples gestos e ações da parte dos adultos. Uma faixa de papel crepom já é o básico para iniciar as brincadeiras. As massinhas então...é um amassar e desenrolar. Vários personagens, animais e „coisas" são construídos e desconstruídos em movimentos manuais. O que importa é momento atual e cada produção é compartilhada com os colegas da classe com aprovação de todos. É um pleno adentrar em um outro mundo.

Num clima de aceitação, de liberdade para levar adiante suas brincadeiras até o fim, a criança pode estar relaxada e adquirindo confiança para soltar sua imaginação, sem medo. Esse grande estado pode ser comparado à liberdade de criação dos grandes artistas — que exploram suas possibilidades e limitações, usando seu potencial criador para dar nova forma à realidade (de dentro e de fora, transitando no terceiro espaço). (MACHADO, 2007, p.36)

Certo de que a arte e as brincadeiras podem estar interligadas, coloca-se em prática estudos e observações onde realizou-se alguns trabalhos com uma turma de 3 anos, com 16 crianças. Foi muito produtivo e exemplificou as inúmeras possibilidades desta interação.

Em cada brincadeira ou construção de brinquedo novas percepções de cores podem vir a tona, a descoberta de novos movimentos corporais ao mimetizar interpretando uma obra ou a formação da sua identidade ao manifestar seus gostos, críticas, pensamentos, irritações, desconfortos. Atividades em que a apresentação e leitura de imagens de obras artísticas (adequadas ao momento e idade dos estudantes) aliadas a fruição no brincar podem permitir à criança a manifestação de sentimentos e ajudá-la a lidar com suas emoções.

Seria interessante que o ambiente escolar fosse propício a essas atividades com estrutura adequada, espaços amplos e autonomia para que o professor ou professora pudesse utilizá-los da melhor maneira possível. Importante salientar também a necessidade do entendimento e importância da arte na aprendizagem do indivíduo.

CAPITULO 2

O USO DA IMAGEM NA INFÂNCIA

Nós somos seres sensoriais, aprendemos com o tocar, aprendemos com o olhar. As crianças sempre estão atentas a tudo que as rodeia. Aprendem rápido sobre os sons à sua volta, as cores presentes nos objetos que manipulam no dia a dia ou com os gestos dos adultos da sua convivência.

Em um mundo onde as tecnologias da informação permeiam cada vez mais os lares, as imagens estão fazendo parte do cotidiano da criança. Diferentes tipos de veículos que produzem imagens estão ao alcance delas como a televisão, mídias impressas, vídeos, cinema e o próprio meio virtual. Esse novo mundo imagético pode ser permeado por questões maniqueístas a fim de doutrinar o olhar e a percepção de uma determinada sociedade com propósito definido.

É neste contexto é importante o aprendizado pela análise de imagens ainda na infância.

Dentro desta perspectiva, ler uma imagem é o que fazemos ao refletir sobre aquilo que estamos vendo, é relacionar o conteúdo da imagem com o contexto no qual estamos inseridos. Conforme Pillar (2004), ao lermos uma imagem deixamos que algo tome conta de nossos sonhos. (MEDEIROS, 2010, p. 286)

Antes da alfabetização ou da inserção de processos de ensino à escrita, a criança já está confrontando imagens que estão presentes nas animações, nos desenhos das mochilas, no vestuário. Este universo imagético que permeia o consciente e subconsciente na infância faz parte de uma teia de informações que o indivíduo carregará por toda vida.

2.1 A leitura de imagem no aprendizado de artes visuais

A leitura de imagem participa de um dos três eixos da “Abordagem Triangular” conceituada pela professora Ana Mae Barbosa. Ler imagens é mais do que ver cores, linhas e formas. É também contextualizá-la. É conhecer e entender os meios pelos quais ela foi projetada e como ela pode ser absorvida pelo espectador.

O aprendizado através da leitura de imagem possibilita na criança o desenvolvimento da sensibilidade e reflexão tendo assim um olhar crítico diante a tudo que se colocar sob sua visão.

É interessante que a criança possa ter acesso a diversos tipos de imagens no aprendizado de artes visuais. Diversos tipos de manifestações visuais do seu cotidiano ou oriundas de outras sociedades construirão na criança o entendimento de diversidade.

Ao pensar nos diferentes ensinamentos proporcionados pelas imagens, por exemplo, o que é ser bonito, feliz e bem-sucedido, considero que é de fundamental importância que o professor leve para sala de aula diferentes imagens. Desta forma, ele poderá possibilitar aos alunos um momento de reflexão sobre esses artefatos culturais, uma vez que as imagens nos ensinam mesmo que, num primeiro momento, nós não percebamos esses ensinamentos. (MEDEIROS, 2010, p.287)

A criança que aprende ler a imagem, observando as suas linhas, cores e formas, a recebe de forma diferenciada. Ela aprende que há uma proposta nela veiculada e sabe ponderar sobre isto.

Este aprendizado necessita ser aprimorado cotidianamente para que tenhamos adultos conscientes do que consomem e do que realmente necessitam.

2.2 A análise de obras artísticas em sala de aula

Nem sempre é possível apreciar obras de arte pessoalmente. Logo, é interessante que a estrutura da escola ofereça ao professor o acesso a meios que o possibilite reproduzi-las com qualidade contribuindo com o aprendizado dos estudantes em artes visuais.

Expor aos estudantes imagens que reproduzam obras artísticas os habilita a refletir sobre os diferentes movimentos artísticos permitindo que conheçam e entendam sobre a diversidade das manifestações artísticas produzidas pela humanidade ao longo da história.

A obra de arte reflete o momento da história vivido pelo artista além de ser ponte entre o criador e o espectador.

Apresentar ao aluno reproduções de obras de arte favorece a aprendizagem, desconstruindo modelos formatados, impregnados nos padrões estéticos impostos pela sociedade.

[...] prepararia os alunos para a compreensão da gramática visual de qualquer imagem, artística ou não, na sala de aula de artes, ou no cotidiano,

e que torna-os conscientes da produção humana de alta qualidade é uma forma de prepara-los para compreender e avaliar todo tipo de imagens, conscientizando-os de que estão aprendendo com essas imagens. (1995,p.14). (MEDEIROS, 2010, p. 286, apud BARBOSA, 1995, p.14)

Logo, espera-se assim permitir ao estudante o contato com imagens de diversas fontes instruindo-o na maneira como ela deve ser apreciada , e viabilizando a aprendizagem de um olhar mais crítico a todo tipo de material que é produzido e apresentado à sociedade.

CAPITULO 3

BRINCAR E O APRENDER NA ARTE

Vários artistas ao longo da história se expressaram por meio da pintura ou escultura com temas referentes à infância ou o momento do brincar. Ao apreciarmos obras de diferentes movimentos artísticos podemos encontrar aquelas que retratam crianças no seu dia a dia e que assim se tornaram um registro histórico de suas atitudes, hábitos e costumes.

Nosso contemporâneo, Ivan Cruz é um artista nacional que expressou, em suas pinturas em telas, o momento do brincar, as brincadeiras.

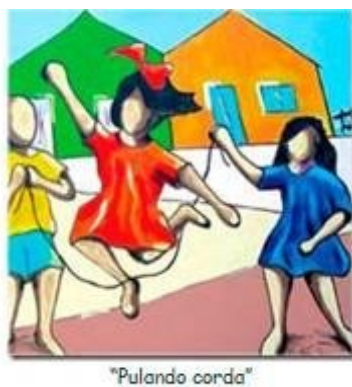


Imagem 3: Ivan Cruz, *"Pulando Corda"*, 1990

Fonte: <https://acrilex.com.br/portfolio-item/ivan-cruz/> , consultado em 26/01/2020



Imagem 4: Ivan Cruz, *Ciranda*, 1990

Fonte <http://mimoseencantodaeducacao.blogspot.com/2015/02/obras-de-ivan-cruz-brincadeiras-de.html> , consultado em 26/01/2020

Na instituição de ensino em que trabalhei no ano de 2019, no município de Contagem, que atendia crianças de 02 e 03 anos, as obras deste artista foram fundamentais como inspiração para o desenvolvimento do projeto institucional

chamado “Brinquedos e Brincadeiras: ontem, hoje e sempre”. Tais obras foram reproduzidas por meio de xerox colorido ou em painéis pintados à mão e expostas nos murais durante todo o ano letivo. Este projeto visava a exploração da linguagem artística e corporal por meio de várias atividades que foram realizadas com as crianças como pintura, mosaico e também das brincadeiras que foram exploradas nas obras.

Ilustrações de livros infantis com a temática do brincar também foram utilizadas nas atividades em sala.

As imagens foram trabalhadas com os alunos deixando que cada um experimentasse à seu critério. Cada criança observava as ilustrações apresentadas e identificava o que lhe era conhecido como cores e formas, objetos, personagens ressignificando-as à sua maneira.

3.1 Imagens que narram fazeres

A leitura da imagem consiste na análise da obra artística, observando-a e interpretando-a, absorvendo a mensagem que a mesma comunica para assim recriá-la ou apropriar-se de alguns signos para uma criação em que o artista se expresse completamente sobre sua perspectiva.

O estudo da imagem em livros infantis também é uma atividade que pode ser proporcionada às crianças.

A cada ano, inúmeros livros infantis são lançados no mercado. Livros para colorir, livros pop-up, livros interativos onde as ilustrações ainda permanecem. As ilustrações exercem um grande fascínio na faixa etária dos 3 anos. Fase aonde há a procura da identificação da história através das imagens.

Em sala de aula, o profissional deve estar atento à qualidade das ilustrações que irão chegar às mãos das crianças. Quais as mensagens que querem passar, se não são tendenciosas a ideias preconceituosas, mas que despertam a curiosidade e incentivam o gosto pela leitura.

Posteriormente, a tarefa do professor é incentivar a criança a perceber melhor a imagem, analisá-la, identificando elementos que são comuns para ela e observando o que lhe é diferente ou desconhecido. Interpretar expressões, gestos, cores que preenchem as formas faz com que a criança inicie o hábito de olhar a imagem e interpretar a mesma antes de simplesmente absorvê-la sem compreensão nenhuma.

O trabalho desenvolvido com as crianças por meio do projeto institucional “Brinquedos e Brincadeiras: ontem, hoje e sempre” permitiu que as professoras da instituição explorassem juntamente com os alunos a análise das imagens e que observassem com seus olhares as cores, as formas, os objetos que identificassem, tamanhos, posições e por fim as próprias brincadeiras. A leitura da imagem era instigada pelas professoras com várias perguntas sobre o cenário reproduzido, o estilo do traço do artista, se reconheciam os brinquedos e brincadeiras representados.

A análise das imagens também propiciava o surgimento de curiosidades sobre a vida do artista e quais os materiais e suportes utilizados por ele na expressão da sua arte.

3.2 O projeto desenvolvido em uma turma de 03 anos

Em 2019 estive a frente de uma turma de 16 crianças, na faixa etária de 03 anos. Desenvolvi o projeto institucional em dois momentos durante o ano letivo. O primeiro momento consistiu na apreciação e leitura das obras do artista Ivan Cruz na sala de atividades. As reproduções eram expostas na altura do olhar de cada criança para que pudessem observar cada elemento da arte contido nas imagens. Tal ação fomentou comentários sobre o artista, as cores, o cenário de casas ao fundo e o tipo de brincadeiras demonstradas nas pinturas. Conversei com as crianças sobre as reproduções explicando sobre o tamanho das obras originais, sobre a maneira que o artista escolheu para expressar suas ideias além de despertar a imaginação dos alunos sobre a forma como interpretavam a mensagem na imagem representada. Em seguida cada grupo de 4 crianças recebeu uma folha no tamanho A3. Nesta folha estava reproduzido uma obra do artista Ivan Cruz, somente com linhas e formas, sem preenchimento da cor. A atividade proposta para as crianças consistia na criação de um mosaico com pedaços de tecidos coloridos sobre a folha preenchendo o suporte de forma aleatória e subjetiva.



Imagem 5: Ivan Cruz, *Amarelinha e Boneca*, 1990,

Fonte: <http://mimoseencantodaeducacao.blogspot.com/2015/02/obras-de-ivan-cruz-brincadeiras-de.html> , consultado em 26/01/2020



Imagem 6: Criação de mosaico com pedaços de tecidos coloridos



Imagem 7: Criação de mosaico com pedaços de tecidos coloridos

Ivan Cruz expressou em suas telas brincadeiras como “pular amarelinha”, “brincadeira de roda”, “telefone sem fio”, brincar com barquinho de papel entre muitas outras. Estas brincadeiras fizeram parte do aprendizado das crianças e foram praticadas em vários momentos durante o ano letivo.

O segundo momento que desenvolvi dentro do projeto, durante o ano letivo foi a apresentação e contação de história do livro “Telefone Sem Fio” do autor Ilan Brenman com ilustrações de Renato Moriconi. Não há escrita, apenas ilustrações. É um livro grande com dimensões de 35cmx25cm. Cada página retrata um

personagem de alguma história clássica infantil ou contos com o gesto de estar cochichando algo para o personagem ilustrado na página seguinte.



Imagem 8: Ilan Brenman e Renato Moriconi, *Telefone sem fio*, 1ª ed. 2010, 35,6x27,2x0,4 cm

Fonte: <https://todahoratemhistoria.wordpress.com/2013/01/30/telefonesemfi/>, consultado em 26/01/2020



Imagem 9: Ilan Brenman e Renato Moriconi, *Telefone sem fio*, 1ª ed. 2010, 35,6x27,2x0,4 cm

Fonte: <http://esconderijos.com.br/uma-dupla-tres-livros-muita-diversao/>, consultado em 26/01/2020

Cada página foi cuidadosamente explorada pela turma atentando-se para as cores, formas, tamanho do suporte, expressões faciais ou gestos e traços do artista.

Perguntas como “quem é esse personagem?” ou “o que será que ele ou ela está dizendo?” ou “quem será que está na próxima página?” eram feitas a fim de provocar o interesse, a imaginação e o raciocínio das crianças. As cores fortes e imagens figurativas chamaram a atenção das crianças que demonstraram apreciar. Todas participaram ativamente. Muitas afoitas em contar para a professora sobre quem é o personagem e a história da qual ele faz parte.

A fruição se deu com a hora da brincadeira “Telefone sem fio”. No início houve a dificuldade em entender que o colega não poderia ouvir a mensagem. Para facilitar a brincadeira foi pedido aos pais que cada criança viesse fantasiada de um personagem que eles gostassem em um determinado dia, permitindo a identificação

de cada um com os referidos personagens. Isso ajudou que fruísem mais pois agora eram personagens como no livro.

Na expressão “atividade lúdica construtiva” cabem o desenhar, o brincar de “faz de conta” (primeira forma de fazer teatro), o brincar com blocos e com sucata que serve como bloco (caixinhas de fósforo, rolhas, pedaços de madeira) e atividades plásticas como moldar argila, moldar o papel machê, fazer colagens, etc. (Machado, 2007, p.50)

Por fim foi realizado um ensaio fotográfico em que cada criança encenava o momento em que recebia a mensagem do colega e repassava para a criança seguinte. Este foi o ponto alto do trabalho pois as expressões faciais e gestos das crianças foi algo surpreendente. Todas incorporaram seus personagens e demonstraram que sabiam plenamente o jogo cênico que estava acontecendo.

Este projeto desenvolvido nesta instituição de ensino explorando a linguagem artística e corporal por meio da análise, contextualização e fruição das imagens permitiu nas crianças o estímulo à imaginação, à criatividade e a vivência nos diversos tipos de brincadeiras, cada qual com suas peculiaridades.

CONCLUSÃO

A presente pesquisa procurou demonstrar algumas possibilidades do aprendizado de artes visuais aliado à prática de brincadeiras na primeira infância. Esta é uma fase em que a criança já está atenta a tudo que a rodeia, principalmente estímulos sonoros e visuais.

Em uma sociedade onde os veículos de comunicação estão presentes na maioria das casas, cada vez mais as pessoas são expostas a imagens e conteúdos virtuais. Face a essa estatística espera-se desenvolver exaustivamente na mais tenra idade o estímulo e aprendizagem da leitura de imagem. Isso implicará no desenvolvimento de indivíduos conscientes e críticos das informações que recebem ou lhe são impostas.

Dessa forma a análise de imagens que retratam brincadeiras para as crianças, somado ao simples momento do brincar proporciona o aprendizado de artes visuais. As atividades descritas na pesquisa realizadas com as crianças comprovaram o gosto pelas atividades que envolvem as linguagens artísticas assim como a perfeita interação que se dá envolvendo arte e brincadeiras.

Assim como muitos artistas vivenciaram o lúdico dos brinquedos e brincadeiras na construção de suas obras, permitir ao estudante o despertar da consciência crítica e criadora por meio da arte aliada aos momentos de divertimento constitui uma tarefa que deve ser presente no desenvolvimento do indivíduo.

REFERÊNCIAS

AMARELINHA E BONECA. Altura: 700 pixels. Largura: 700 pixels. 96 dpi. 24 bits. 88,6 KB. Formato: JPEG. Disponível em: <http://mimoseencantodaeducacao.blogspot.com/2015/02/obras-de-ivan-cruz-brincadeiras-de.html>> Acesso em: 26. jan. 2020.

BICHO. Altura 5361 pixels. Largura: 9137 pixels. 300 dpi. 24 bits. 748 KB. Formato JPEG. Não compactado. Disponível em: <https://masp.org.br/acervo/obra/bicho>> Acesso em: 26. jan. 2020.

CIRANDA. Altura: 700 pixels. Largura: 831 pixels. 96dpi. 24 bits. 101 KB. Formato JPEG. Disponível em: <http://mimoseencantodaeducacao.blogspot.com/2015/02/obras-de-ivan-cruz-brincadeiras-de.html>> Acesso em 26. Jan. 2020.

FREIRE, Paulo. FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LUDICIDADE. In. DICIONÁRIO Online de Português. Porto: 7Graus, 2019. Disponível em : < <https://www.dicio.com.br/ludicidade/>> Acesso em 26. jan. 2020.

MACHADO, Marina Marcondes. *O brinquedo-sucata e a criança: A importância do brincar/ Atividades e materiais*. 6.ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

MEDEIROS, Rosana Fachel de. *Abordagem Triangular: No ensino das artes visuais e culturas visuais*. In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. (Org.). São Paulo: Cortez Editora, 2010.

RENATO MORICORI. IPG. Altura: 223 pixels. Largura: 300 pixels. 72 dpi. 24 bits. 49,7 KB. Formato: JPEG. Disponível em: <https://todahoratemhistoria.wordpress.com/2013/01/30/telefonesemfi/>> Acesso em: 26. jan. 2020.

PULANDO CORDA. Altura: 194 pixels. Largura: 197 pixels. 96 dpi. 24 bits. 46,2 KB. Formato: JPEG. Disponível em: <https://acrilex.com.br/portfolio-item/ivan-cruz/>> Acesso em: 26. jan. 2020.

SILÊNCIO-EM-PARIS3.1PG. Altura: 414 pixels. Largura: 620 pixels. 72 dpi. 24 bits. 127 KB. Formato JPEG. Disponível em: <https://arquitetandomoda.wordpress.com/2012/01/30/silencio-em-paris-giancarlo-neri/>> Acesso em 26. jan. 2020.

TELEFONE SEM FIO. Altura: 682 pixels. Largura: 682 pixels. 72 dpi. 4 bits. 145 KB. Formato: JPEG. Disponível em: <http://esconderijos.com.br/uma-dupla-tres-livros-muita-diversao/>> Acesso em: 26. jan. 2020.