

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD

Cintia da Silva Vianna Maranduba

PUZZLE GAMES:

Atividade Lúdica nas Aulas de Artes

Rio de Janeiro
2020



Cintia da Silva Vianna Maranduba

**PUZZLE GAMES:
Atividade Lúdica nas aulas de Artes**

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização Ensino de Artes Visuais - EAD, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientador(a): Prof(a). Dr(a). Camila Nagem Marques Vieira

Rio de Janeiro
2020

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

M311 Maranduba, Cintia da Silva Vianna
Puzzle games: atividade lúdica nas aulas de artes / Cintia da Silva
Vianna Maranduba. - Rio de Janeiro, 2019.
51 f.

Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais) – Colégio
Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.
Orientador: Camila Nagem Marques Vieira.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Jogos na educação artística.
3. Ludicidade. I. Vieira, Camila Nagem Marques. II. Colégio Pedro II.
III. Título.

CDD 700

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Cintia da Silva Vianna Maranduba

**PUZZLE GAMES:
Atividade Lúdica nas aulas de Artes**

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: ____ / ____ / ____.

Dra. Camila Nagem Marques Vieira (Orientadora)
Colégio Pedro II

M^a. Nilza Cristina de Souza Culmant Ramos
Colégio Pedro II

M^a. Fabiana Ferreira de Alcântara
Colégio Pedro II

Dedico o meu trabalho a todos os meus alunos e aqueles que acreditam que a educação e o conhecimento são as ferramentas para uma sociedade consciente, justa e igualitária.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida, por ter me permitido viver e me fortalecido a cada dia.

Agradeço a minha mãe que sempre cuidou de mim com muito amor, carinho, dedicação, independente das circunstâncias com que fui gerada. Minha mãe sempre foi meu exemplo de mulher, de mãe, de garra, de superação, de força que me impulsionaram a ser forte e nunca desistir dos meus sonhos, metas e objetivos. Mesmo ela não estando mais aqui, tento viver de forma que ela se orgulharia e honrar todo o seu legado.

Agradeço a minha madrinha que auxiliou a minha mãe na minha educação, que é uma grande mulher que sempre me incentivou e me inspirou a seguir o caminho da educação.

Agradeço ao meu marido pela paciência, compreensão, por entender minhas ausências, por me ouvir 20 horas por dia falar de artes, educação, alunos, trabalho e aprendizagem.

Agradeço aos meus filhos por servirem de motivação para vontade de contribuir por um mundo melhor e uma educação renovadora.

Agradeço a todos os professores que passaram ao longo da minha vida e deixaram sementes germinando e todos os alunos com o qual eu tive oportunidade de trocar, de mediar, de aprender, que me fizeram refletir, questionar, contribuir e insistir em contribuir para educação. Agradeço a professora Vivian Grego pela orientação inicial e os demais professores por todo conhecimento agregado.

Agradeço a orientação da professora, mestra e doutora em educação Camila Nagem por toda dedicação e cuidado.

Agradeço a minha irmã e minha amiga Fernanda, por toda ajuda, todo cuidado, todo amor, todo carinho, por sempre estar solícita e disposta a me ouvir, a ler, reler, dar opinião sobre minhas dissertações com paciência e gentileza.

Enfim, agradeço a todos que fazem ou fizeram parte da minha vida me dando apoio e contribuíram de alguma forma para o ser humano que sou hoje. Avante!

*"Sem a curiosidade que me move, que
me inquieta, que me insere na busca,
não aprendo nem ensino".
Paulo Freire*

RESUMO

MARANDUBA, Cintia da S. V. **PUZZLE GAMES: Atividade Lúdica na aula de Artes**. 20120. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso Especialização em Artes Visuais) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização, Rio de Janeiro, 2020.

Esta Monografia visa o estudo, pesquisa, experiências, questões relevantes, aspectos educacionais e artísticos, que trazem o lúdico como recurso metodológico para o ensino da Artes Visuais no ensino fundamental. Com o objetivo de revisitar as práticas educacionais na educação infantil, buscamos identificar critérios que norteiam as atividades e analisar porque os jogos e as brincadeiras ainda são vistos como elementos a parte e não introduzidos no processo de ensino aprendizagem. Em diversos ambientes escolares observa-se que a oportunidade de criar e se expressar, cede lugar a atividades semiprontas, repetitivas, que deixam a criança mecanizada e inibe sua criatividade e fazer artístico. Os jogos e as brincadeiras, surgem como momento de recreação ou premiação por bom comportamento, quando deveriam ser um recurso diário para o estímulo ao desenvolvimento integral da criança. Essa pesquisa argumenta em favor do brincar para aprender, sendo o jogo um instrumento transformador, delineando relações entre indivíduo, grupo, escola, jogo, educação e Artes Visuais.

Palavras-chave: Artes Visuais. Educação. Jogo. Criança. Lúdico.

ABSTRACT

MARANDUBA, Cintia da S. V. **PUZZLE GAMES: Atividade Lúdica na aula de Artes.** 20120. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso Especialização em Artes Visuais) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização, Rio de Janeiro, 2020.

This Monograph aims at the study, research, experiences, relevant issues, educational and artistic aspects, which bring the play as a methodological resource for teaching Art in elementary school. With the objective of analyzing educational practices in children's education, we seek to identify criteria that guide the activities and analyze why games and games are elements apart and not introduced in the process of teaching art learning. In diverse school environments, the opportunity to create and express itself gives way to semi-repetitive activities that leave the child mechanized and inhibit his creativity and artistic achievement. The games and the games, come as a moment of recreation or reward for good behavior, when it should be a daily resource for the stimulation and development of the child. This research argues in favor of playing to learn, having the game as a transforming instrument, outlining relationships between individual, group, school, play, education and art.

Keywords: Visual- Arts. Education. Game. kids. Ludic.

LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1 Obra: Jogos Infantis, Pieter Bruegel	22
IMAGEM 2 Obra: Futebol, Candido Portinari.....	22
IMAGEM 3 Obra: Quintal de casa, Ricardo Ferrari	23
IMAGEM 4 Peças do Quebra Cabeças	41
IMAGEM 5 Montando o Quebra Cabeças	43
IMAGEM 6 Quebra Cabeças Montado	44
IMAGEM 7 Obra: Abaporu, Autora Tarsila do Amaral	47
IMAGEM 8 Obra: O Farol de Monhegan, Autora Anita Malfatti.....	48
IMAGEM 9 Obra: Duas Mulatas, Autor Di Cavalcanti	49
IMAGEM 10 Obra: O Ovo – Tarsila do Amaral	50

Sumário

1. INTRODUÇÃO	12
2. JUSTIFICATIVA.....	14
3. OBJETIVOS	16
3.1 Objetivo geral.....	16
3.2 Objetivo específico.....	16
4. REFERENCIAL TEÓRICO.....	17
4.1 Lúdico.....	18
4.2 Ludicidade	20
4.3 AtividadeLúdica.....	23
4.4 Práticas artísticas na Educação Infantil.....	24
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS.....	30

1. INTRODUÇÃO

Ao entrar em um ambiente escolar para lecionar para uma turma de Ensino Médio, é muito comum ouvir indagações a respeito das aulas de Artes Visuais, sobre sua importância e o relato de jovens que não gostam da disciplina. Ao conversar, dialogar e perguntar, muitos não gostam porque não tiveram uma boa experiência. Tiveram aulas meramente teóricas com muitos textos, livros, apostilas, questionários. A partir de uma metodologia de ensino mais conteudista, com base: na cópia da matéria do quadro; da tarefa de decorar os tópicos da referência; em vistos no caderno para verificar se as atividades foram feitas; textos, simulados e provas desgastantes; cópias de imagens com fidelidade linear de pontos, cores e perspectivas. Tais práticas limitam a função do professor como mediador, e tornam-se motivadoras de frustração nos alunos, principalmente, aqueles que não têm habilidades artísticas.

Ao se deparar com uma aula de Artes Visuais mais livre, mais dinâmica, o discurso é sempre o mesmo: professora por que você não me deu aula quando eu era criança? Isso causa reflexão e a percepção de como um professor, uma aula, uma atividade, uma disciplina, um conteúdo, pode marcar a vida de uma pessoa positiva ou negativamente. A parte teórica, a história, as obras, as culturas passadas, são importantes para compreender o contexto social e educacional de cada época.

Ana Mae Barbosa (1936), educadora brasileira, pioneira em arte educação por sistematização da proposta triangular, que consiste em três abordagens para construir conhecimentos em arte: contextualização, fazer artístico e apreciação, já destacava a importância de conhecer a contextualização histórica, fazer arte e saber ler uma obra. Mas como alguém vai apreciar aquilo que não gosta? Como vai fazer se foi travado, limitado e acha que não sabe? Que bom em Artes Visuais é só quem faz desenhos realistas e perfeitos? E como contextualizar se as aulas se limitam ao simples fazer, a tintas, desenhos, recortes e colagem?

Para evitar que um estudante do Ensino Médio não goste de Artes Visuais por experiências ruins do passado, é necessário trabalhar de forma diferenciada com as crianças desde a Educação Infantil, fazendo-as apreciar e contextualizar de forma diferente as linguagens artísticas. O conhecimento construído através da ludicidade poderá auxiliar a criança a obter melhor vínculo com a aprendizagem. O jogo pode desenvolver na criança, capacidades importantes para sua vida educacional e social.

Segundo Kishimoto (1994), no Brasil termos como jogo, brinquedo e brincadeira, ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Ocorre uma ineficiência na conceituação operacional do termo jogo, isso pode ser observado, a partir da forma arbitrária do uso das brincadeiras e dos brinquedos na prática educacional.

Assim os jogos têm sido frequentemente, utilizados apenas para entreter a criança enquanto o professor finaliza algumas atividades, como a organização da chamada dos alunos ou da sala de aula. Deste modo, desconsideram-se os fins didáticos dos jogos de contextualização do conteúdo programático e de interação entre os educandos, e entre estes e os educadores.

A partir destes pressupostos esta monografia buscará articular os temas Artes Visuais e ludicidade, pois entende-se que para o ensino da Arte romper com o tradicionalismo, é preciso uma nova forma de ensinar e de aprender que facilite o processo de construção do conhecimento e que torne a aula mais eficaz e dinâmica.

2. JUSTIFICATIVA

Em 2014 lecionei Artes Visuais para o ensino fundamental e médio, em uma escola particular no município de Nilópolis. A escola tinha várias filiais e o ensino era padronizado. Quando o professor entrava na sala de aula, os alunos deveriam se levantar e só se sentar quando o professor sinalizasse ou verbalizasse tal ação.

A escola fazia uso de apostilas em todos os segmentos. As avaliações consistiam em simulados e provas objetivas, questões discursivas, lista de exercícios que deveria ser corrigido pelo professor, com visto e data no caderno de cada aluno. As turmas eram grandes, 40/50 alunos x 50 minutos de aula. Com o passar do tempo, a aula de artes visuais foi ficando mecanizada. Eu elaborava os simulados, provas, lista de exercícios, ia para a escola, fazia a chamada, lia com os alunos o conteúdo da apostila, os alunos faziam os exercícios. Na aula seguinte entrava na sala de aula, todos se levantavam, sinalizava para que se sentassem, fazia a chamada, ia de mesa em mesa dar o visto no caderno do exercício da aula anterior, até que o sinal tocasse e eu tivesse que seguir para a turma posterior.

A mecanização começou a me incomodar, então foi conversado com a coordenação, a possibilidade de fazer trabalhos mais práticos, apresentações, jogos e a coordenação autorizou. Contudo para que essa nova estratégia fosse colocada em prática, era necessário dividir a turma em grupos, colocar os alunos sentados em círculos ao invés de enfileirados, a turma reagia com palmas a apresentação de alguns grupos e tais comportamentos, não agradaram o dono da escola que pediu que a coordenação conversasse comigo. A partir dessa conversa, as aulas de artes visuais passaram a ser monitoradas pelas câmeras, e qualquer comportamento fora do padrão, a aula era interrompida por um inspetor que me direcionava até a coordenação para esclarecimentos. Fiquei nessa escola 2 semestres e pedi demissão.

O que eu quero mostrar com essa experiência? Que são muitos desafios que o professor enfrenta, mas não podemos nos acovardar. Eu poderia me acomodar com a situação, manter o meu emprego, o meu salário e ficar cada dia mais mecanizada e engessada, mas acredito que a educação promove mudanças, transformações e quebra de estereótipos.

Segundo Cunha (1999, p.10):

para que a criança tenha possibilidade de desenvolver-se na área expressiva, é imprescindível que o adulto rompa com seus próprios estereótipos [...] assim, o professor tem que fazer parte do processo de descoberta da criança, desprezando

os estereótipos e abrindo a mente para novas ideias e novos materiais, não só entendendo mas vivenciando as linguagens da arte da criança

Para o adulto romper com estereótipos, é necessário que seja feita uma autoanálise sobre seu desempenho escolar e este esteja aberto a novas concepções, linguagens e recursos.

Quando a aula de aula de Artes Visuais foi modificada para uma estratégia mais dinâmica, lúdica e prática, causou estranhamento nos alunos que estavam acostumados a serem comandados, com a rotina, com aulas previsíveis. Para pintar uma tela, os alunos levavam mais tempo pensando no que pintar, do que com a pintura de fato.

Os jogos pareciam algo inatingível e os questionamentos eram: Hoje não vai ter aula de Artes? Vai ser jogo e brincadeira? Os alunos não assimilavam que os jogos, as brincadeiras não só faziam parte da aula de Artes, como em alguns momentos era a própria aula de Artes Visuais. Conversando com alguns alunos, era visível que os jogos nunca fizeram parte de suas vidas acadêmicas e sem a construção na base, eles não conseguiam relacionar jogo e aula, lúdico e Artes.

O lúdico, precisa ser cultivado na educação infantil para que faça parte do cotidiano da criança, perpetuado no ensino fundamental, médio e elemento motivador no ensino superior, para que os licenciados se conscientizem e possamos ter uma nova geração de professores que entendam a importância do lúdico e ludicidade. As aulas de Artes Visuais não devem se limitar ao teor teórico e nem as práticas convencionais e os jogos são excelentes recursos para romper paradigmas atuais e renovar o ambiente escolar, tornando a aula mais dinâmica e menos bancária. A renovação na educação, começa a partir de nós.

3. OBJETIVOS

Este trabalho defende que a aprendizagem dos conteúdos de artes visuais na Educação Infantil necessita ser mais dinâmica, expositiva e favorecendo o reconhecimento e contextualização. Como recorte explorarei aqui as obras modernistas da autora Tarsila do Amaral, Anita Malfatti e Di Cavalcanti a partir de jogos. Sendo os objetivos delimitados para a pesquisa:

3.1 Geral

Incorporar o lúdico no processo de ensino aprendizagem nas aulas de artes visuais para educação infantil.

3.2 Específicos

Dinamizar a aprendizagem do conteúdo Modernista e viabilizar o reconhecimento e contextualização das obras da autora Tarsila do Amaral, Anita Malfati e Di Cavalcanti a partir dos jogos de quebra cabeças com os alunos da educação infantil.

Relacionar o jogo como parte do processo de aprendizagem, proporcionando o fazer artístico através da confecção dos jogos de quebra cabeças.

Investigar, introduzir e incorporar o lúdico no processo de ensino aprendizagem nas aulas de artes visuais da educação infantil.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

Não se pode falar de Arte sem falar da cultura que produziu essa Arte, e não se pode ter educação sem Arte já dizia a Arte-educadora Ana Mae Barbosa (2018). A Arte está em tudo, antes mesmo da língua falada e da linguagem escrita, os homens primitivos já produziam Arte Rupestre nas paredes, nas cavernas como forma de comunicação, registro e expressão.

A entrada da imagem no ambiente escolar seja obra de arte ou imagens do cotidiano para discutir, analisar, fazer apontamentos, contextualizar, associar, criticar, geraram uma grande transformação na sala de aula. Contudo muitas mudanças ainda precisam ocorrer e o contexto escolar precisa acompanhar o contexto histórico, social e cultural.

Na escola tradicional o professor era considerado o dono do saber, o que transmitia ou transferia o conhecimento para a criança que não tinha liberdade de expressão e do fazer. Para Paulo Freire (2011, p. 24), “ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar possibilidades para sua produção ou construção”. Concordo com Paulo Freire nesse aspecto, a criança aprende muito mais com a prática, com a interação, com o aproveitamento diário, do que simplesmente com o conteúdo exposto para ser executado.

Passaram cinco anos desde a experiência do colégio no município de Nilópolis e pouca coisa mudou. O lúdico ainda não está inserido no processo de ensino aprendizagem e o foco continua na avaliação, no produto final, na teoria, na aprovação, na transmissão de conhecimento, quando deviam criar possibilidades de produção e construção lúdica, favorecendo o desenvolvimento integral da criança.

Atualmente o aluno tem possibilidade de expressar-se, de criar, de imaginar, mas a mecanização ainda faz parte do ambiente escolar. A forma como as mesas e cadeiras são organizadas, o local onde a mesa do professor é colocada, o foco maior nos resultados para serem apresentados aos pais e responsáveis, a falta de importância no processo de aprendizagem do cotidiano escolar e a forma como o conteúdo é exposto para a criança.

O objetivo desse trabalho é investigar, analisar a incorporação do lúdico no processo de ensino aprendizagem nas aulas de artes e para isso fez-se necessário uma pesquisa e análise sobre a questão levantada tanto no campo prático, quanto no campo bibliográfico. Para nos ajudar a analisar esse contexto, trabalharemos com os seguintes autores: (SANTOS, 1997, 2001), (LUCKESI, 2000), (HUZINGA, 2014), (KISHIMOTO, 2003), (PIAGET, 1974,1998), (CAILLOIS, 1958), (RICARDO, 2013), (AGUIAR, VIERA, MAIA, 2018)

4.1 Lúdico

Embora o Lúdico, a Ludicidade e atividade Lúdica estejam relacionadas e possuem semelhanças, não tem o mesmo significado. O lúdico é abrangente e associado a jogos, brinquedos e brincadeiras no que se refere ao contexto educacional (SANTOS, 1997). Partindo desse princípio, o Lúdico seria os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e tudo aquilo utilizado como método, recurso que possa favorecer o processo do ensino-aprendizagem. Segundo Rosseau (1968), o lúdico é um instrumento para diversificar a educação, que através do jogo a atividade pode se tornar prazerosa.

Diante da afirmação de Rosseau, por que não utilizar o lúdico nas aulas de artes visuais? As aulas de artes visuais devem ser momentos de emoção, de expressão, de construção e nada como os jogos para tornar a aprendizagem diversificada. Os jogos permitem que as aulas de artes visuais não sejam previsíveis e entrem na rotina. A rotina não é benéfica nem para aluno e nem para professor que se acomoda e deixa de buscar recursos, estratégias e conhecimentos para serem trocados no ambiente escolar. O lúdico propõe desafios.

Brincar torna-se algo relativo de acordo com cada contexto e cada cultura. Para uma criança o arco e flecha é um brinquedo, acertar o alvo é uma brincadeira, para uma criança indígena, é um treinamento para caça, para guerra, uma estratégia de defesa. Para uma criança uma vassoura serve para varrer a casa, para outra é a possibilidade de brincar por quanto tempo consegue equilibrar a vassoura na palma da mão. Para um professor o giz é para escrever no quadro, para outro é a possibilidade de riscar amarelinha no chão e tornar a aula divertida.

Todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira. Caillois (1958, p.42-43) aponta como características do jogo, a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço, tempo, e suas regras.

O jogo de quebra cabeças para ser jogado, precisa de uma sequência de ordem dos jogadores, das peças para encaixe, o desafio de montar a imagem corretamente, a adrenalina e emoção que todo jogo proporciona e a competitividade de ser ou não ganhador.

Um artigo apresentado por Kishimoto (1994) “O jogo e a educação infantil”, na 17ª Reunião anual da Anped em Caxambu, Minas Gerais, é um estudo de natureza conceitual que se discute o significado do jogo ao longo da história e aponta especificidades de

brinquedos e brincadeiras como material pedagógico, jogo educativo que delineiam o espaço do trabalho docente e a importância do jogo na aquisição do conhecimento. Os brinquedos não reproduzem apenas objetos, mas uma totalidade social e cultural. O fabricante ou o sujeito que constrói brinquedos, introduz imagens que variam de acordo com a cultura.

O jogo concreto, estipulado é importante, mas o brincar livre com supervisão e mediação é importante também para o desenvolvimento, criatividade e imaginação. Para Huzinga (1951, p. 3-31) quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário. Aprender não é só decorar conceitos sem compreender o que está sendo estudado, é possível o ser humano aprender brincando.

A educação por meio do lúdico, de acordo com Santos (2006), propõe-se a um novo paradigma, o de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrumentalização. As brincadeiras não devem ser trabalhadas separadas das atividades pedagógicas, uma vez que os jogos e as brincadeiras também desempenham a função educativa, desde que sejam planejadas dentro do sistema de ensino.

O que percebemos nas escolas é justamente o contrário do que é dito à cima por Santos (2006). Os jogos, as brincadeiras, são colocados como um momento a parte do momento pedagógico. É apresentado para as crianças na educação infantil, na primeira infância, como um momento de recreação, de distração e não como um recurso pedagógico. O que faz com que um professor que utilize os jogos no ensino médio a alunos que tenham aprendido o conceito de jogo apenas como distração e passatempo, seja encarado com estranheza.

A interação, a troca de experiências na inovação dos métodos de ensino, a proximidade do professor com a criança, a aplicação de atividades que envolvam o aluno no processo de ensino aprendizagem, para que este não tenha medo de arriscar, criar, inovar, conhecer, experimentar, desenvolver as suas capacidades e principalmente vendo-o, não só como um receptor de conhecimento, favorece a criança como um ser humano em processo de construção.

Para alcançar esse objetivo é preciso que as instituições de educação infantil, juntamente com o corpo docente repensem sua prática educativa, que dêem importância às atividades lúdicas, uma vez que para a criança o brincar é primordial, e esse direito é garantido na Declaração dos Direitos das Crianças (1959), quando se refere que toda criança terá oportunidade de brincar e se divertir, visando os propósitos mesmos da sua educação, e que caberá a sociedade e as autoridades públicas esforçarem-se para promover o gozo deste direito (SÓ PEDAGOGIA, 2019, p.2).

Com a família, a escola, o corpo docente e o sistema educacional promovendo ações que propicie o lúdico e sua importância no desenvolvimento infantil, a criança e a educação só tem a ganhar e avançar.

4.2 Ludicidade

A Ludicidade está associada a maneira de se desenvolver o lúdico, atividade, a criatividade, a imaginação, os jogos e as brincadeiras. Ludicidade seria a consequência do lúdico (AGUIAR, VIEIRA, MAIA, 2018). Toda brincadeira, todo jogo, tem uma ou mais regras e a forma individual de jogar cada jogo. A ludicidade é a ação, a consequência que cada jogo ou brincadeira proporciona. Levando em consideração que cada jogo, cada regra, cada brincadeira relaciona-se com cada povo e cada cultura, nesse sentido a função educativa do lúdico oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber e sua compreensão de mundo.

Os jogos de quebra cabeças possuem imagens que certamente a criança irá comparar e/ou relacionar com seu cotidiano. Se há carros, casas, se a paisagem é rural, urbana, a vestimenta das pessoas na imagem, os objetos, os monumentos, o sentimento que a imagem transmite e tudo isso é uma força de conhecimento da própria e de outras culturas.

Dessa forma a ludicidade na Educação Infantil, favorece o conhecimento inicial da sua cultura, a socialização, a oportunidade de experimentar vivências que poderão servir de referência na vida adulta. É mais interessante para criança aprender brincando, e através desse recurso é possível propiciar uma aprendizagem espontânea e natural.

[...] O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS E CRUZ 1997, p.12).

O jogo de quebra cabeças é lúdico, as regras, a forma de encaixar cada peça, o tempo estimado para que o jogo seja concluído, a simetria, a imagem que se forma após a

montagem de todas as peças, o contexto da imagem, a forma como o conteúdo é abordado, a relação com a aprendizagem é ação da ludicidade.

O uso de instrumentos variados e construção de materiais concretos, são de grande importância e auxílio no processo de construção do conhecimento. Ao mesmo tempo que a criança constrói ou cria o seu material, estará desenvolvendo as suas capacidades como raciocínio, atenção, criatividade, concentração e domínio sobre o assunto abordado.

A educação tem por objetivo principal, formar cidadãos críticos e construtivos, capazes de resolver problemas, inventar, construir e aprimorar os seus conhecimentos (ROSA, 2014). O jogo possibilita essa ação, torna a criança mais atenta a imagem para encaixar as peças corretamente e não perder tempo reencaixando, favorece lideranças, capacidade de articulação para realocar peças, a linguagem, a observação, a crítica e construção do conhecimento de forma interativa.

A ludicidade favorece a prática pedagógica, contribui na qualidade do aprendizado e possibilita ao professor a organização de aulas mais dinâmicas, onde os alunos interajam, desperte o interesse e a vontade de aprender e consequentemente maior rendimento no aprendizado (ROSA, 2014, p. 71).

Os jogos, as brincadeiras e a Arte, já foram relacionadas por alguns artistas conceituados, que retrataram crianças, jogos e brincadeiras em suas obras. Pieter Bruegel (1525-1569) foi um deles. Ele pintou em um único quadro, todos os jogos infantis que conhecia. Na obra conhecida como “Jogos infantis”, todos vestem a mesma roupa, o que impede a diferenciação entre adultos e crianças, dando a sensação de interatividade.

Figura I: título: Jogos Infantis



(obra: Jogos Infantis, Pieter Bruegel, o Velho, 1560) Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra/jogosinfantis> Acesso em: 22 de março de 2019

Candido Portinari, também pintou crianças, jogos e brincadeiras em suas obras. Ele retratava a realidade que vivenciou em sua infância, suas observações da vida, a história, a tradição e a religiosidade dos brasileiros.

Figura II: Título: Futebol



(Obra: Futebol, CANDIDO PORTINARI, 1935)

FUTEBOL. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra1947/futebol>>. Acesso em: 25 de Mar. 2019.

A criança é eterna nas pinturas de Ricardo Ferrari. Segundo Ricardo (2013), o desenho seguido da pintura das crianças, proporciona uma amplitude tão grande em termos de temas que partem dessa relação com a infância que é bastante lúdica. A brincadeira o atrai. Ele morou em Belo Horizonte quando a cidade era conhecida por ser um imenso quintal onde as crianças podiam brincar na rua, o que deu origem ao nome da obra.

Figura III: Quintal de casa



(Obra: Quintal de casa, Ricardo Ferrari, 2013)

ARICARDO Ferrari. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa267026/ricardo-ferrari>>. Acesso em: 25 de Mar. 2019.

Grandes artistas já observaram, relacionaram e ilustraram em suas obras suas vivências com as brincadeiras e tais vivências é o reflexo da ludicidade. Incorporar o lúdico no processo de ensino aprendizagem nas aulas de artes visuais, é como dar vida as brincadeiras e jogos ilustrados.

Para Piaget (1998), a primeira linguagem que a criança compreende é a linguagem do corpo, a linguagem da ação. É por meio do corpo que a criança interage com o meio. Considerando Piaget (1974) a criança se desenvolve de forma integral nos aspectos cognitivos, afetivos, físico-motores, morais, linguísticos e sociais.

Na perspectiva de Piaget (1974), o jogo pode ser estruturado de três formas: de exercício, simbólico, construção e regra e, neste sentido as brincadeiras evoluem conforme a faixa etária. De um ano e meio até dois anos, fase em que aparece a linguagem, a atividade lúdica tem como característica essencial o exercício que consiste em qualquer situação ou objeto colocado à sua frente, no qual a criança se exercita na sua atividade do brincar pelo simples prazer de fazer rolar uma bola, produzir sons ou bater com um martelo, repetindo essas ações e observando seus efeitos e resultados. O jogo propõe aquisição do conhecimento, a interação com o outro e com a cultura e a capacidade de pensar ligada a sonhar, imaginar e jogar com a realidade.

A Ludicidade propicia a ação, vivências variadas, momentos de fantasia e realidade, de percepção, autoconhecimento e conhecimento do outro, autoconfiança, desenvolvimento psicomotor, interpretação, pensamento, sentimento, expressividade, cooperação, interação, integração, formas de socialização. Através do brincar, a criança aprende regras e limites para serem utilizados no dia a dia, afetividade com os colegas e a experimentação. “A conduta lúdica oferece comportamentos que em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição” (KISHIMOTO, 2003, p. 140). A ludicidade favorece vencer desafios e medos que não haviam sido tentados.

4.3 Atividade Lúdica

A atividade lúdica pode envolver ações da ludicidade e são caracterizadas como aquelas que conduzem para vivência e experiência da ludicidade (LUCKESI, 2000). O lúdico são os jogos, brincadeiras e brinquedos, a ludicidade a consequência do lúdico, sua ação e a atividade lúdica é a vivência e experiência da ludicidade. (AGUIAR, VIERA, MAIA, 2018)

Se um adolescente ou adulto passar na rua próximo a um grupo de crianças que estão brincando de pular corda e cantando a música:

Um homem bateu em minha porta e eu abri.
Senhoras e senhores ponha a mão no chão,
Senhoras e senhores pulem em um pé só,
Senhoras e senhores deem uma rodadinha
E vá pro olho da rua. (TREM DA ALEGRIA, 1989)

Automaticamente se quando criança essa pessoa brincava de pular corda, vai lembrar da música, de onde brincava, com quem brincava, do sentimento que sentia ao brincar, de quantos anos tinha, o que a brincadeira de pular corda favoreceu, todas as vivências e experiências que essa brincadeira proporcionou e tal vivência, experiência e aprendizado, é atividade lúdica.

Em 2015 fui fazer um trabalho voluntário em uma comunidade e quando eu passava em uma das ruas e vielas, tinha um grupo de crianças brincando de pular elástico e eu perguntei se poderia brincar com elas. Quando eu era criança com 7/8 anos eu brincava muito de pular elástico e na adolescência de 12 anos em diante, fui parando. Tinha em torno de 20 anos que eu não pulava elástico, mas automaticamente quando eu comecei a pular, veio na minha mente a forma como eu deveria fazer, pular, rodar e foi como reviver a minha infância de brincadeiras com meus irmãos, meus primos, aquele sentimento agradável que a brincadeira proporciona e marca a nossa vida. Os jogos marcam a nossa mente, a nossa vida e inserido no contexto educacional, não será diferente.

4.4 Práticas artísticas na Educação Infantil

Lecionar para educação infantil na faixa etária de 0 a 5 anos é um desafio. O professor tem que elaborar o planejamento, plano de aula, organizar o ambiente e embora as atividades da educação infantil não sejam feitas e planejadas para os pais, o produto final das atividades, devem estar esteticamente bonitas para ser apresentadas ao corpo docente e levadas para casa, por pressão da coordenação e orientação pedagógica sobre o professor. Principalmente na rede particular de ensino, que quer mostrar resultados e não dão a devida valorização a todo processo de desenvolvimento das atividades. Os conteúdos de português, matemática, ciências, história, a alfabetização, o letramento, ganham destaques, enquanto as disciplinas de artes, música, teatro e educação física se tornam secundárias.

Segundo SCHOEDER (2012), “o trabalho com diferentes linguagens é de suma importância para o desenvolvimento da criança na educação infantil, entretanto na prática as artes não ocupam um papel relevante”. As crianças pequenas, tem memória visual, referências de jogos, brincadeiras e cultural do contexto social que está inserida e pode ser aproveitada toda essa bagagem, para a construção e fazer artístico.

O tempo de aula semanal de artes visuais é em torno de 50 minutos e dentro desse tempo, deve ser feito a chamada, organizar o ambiente, os lugares, o grupamento, explicar atividade, parar para levar alguma criança no banheiro ou beber água e elaborar uma atividade esteticamente apresentável. A busca pela perfeição ou o aceitável esteticamente, faz com que o professor limite a imaginação e criatividade da criança.

Por mais que quando um professor saia da graduação, perceba que a prática ensina muito mais que a teoria, por mais que tenhamos passado no mínimo 4 anos fazendo a licenciatura, ouvindo ensinamentos e experiências, é tudo muito diferente quando assumimos uma turma. Se assumir uma turma causa diferentes sensações, entre eles ansiedade, angústia e até medo, imagina para um segmento que é pouco falado e estudado na graduação?

Quando eu estava no Ensino Médio no curso normal (formação de professores), em uma aula de Didática, a professora leu um texto muito conhecido de Helen Buckley (1961), “O menino e a rosa”. Esse texto fala de um menino que adorava desenhar, pintar mas a professora queria que ele fizesse as atividades do jeito dela. Posteriormente o menino foi para outro colégio e teve uma nova professora que dizia qual era a atividade, mas não direcionava de como fazer e o menino antes com imaginação fértil, tornou-se limitado e não sabia colocar mais sua criatividade em prática.

Lembro que quando ouvi esse texto lido pela professora de Didática, eu pensei que nunca seria como essa professora, que não iria limitar meus alunos ao ponto de fazê-los perder a criatividade e o prazer por uma atividade. Esse ano tenho uma aluna exatamente como esse menino, criativa, com iniciativa e eu me peguei agindo exatamente como essa professora.

A turma entrava na sala de artes, eu entregava a folha, o lápis de cor, a canetinha, a aquarela ou qualquer outro material que fosse usar nesse dia e ela já começava a utilizar, desenhar, pintar e eu chamava a atenção dela por não esperar a minha instrução e percebi o quanto podemos repetir ações que condenamos. Temos que nos autoavaliar sempre, ter dentro de nós um pouco da primeira professora para mediar e um pouco da segunda que deixava o aluno mais livre, para ter um equilíbrio.

A criança na Educação Infantil, está na fase de desenvolvimento, fase de curiosidades, de experimentação e cada aprendizagem, cada superação é uma alegria e motivação para outros ensinamentos a serem explorados. Segundo Ostetto (2010), o educador é “essa pessoa chave para mediar os caminhos da criança no mundo simbólico da cultura, da arte”.

Considerando que a educação infantil é a base inicial do processo educativo, esta deve ser um ambiente onde a infância possa ser vivida em toda sua plenitude, conforme estabelece a LDB no artigo 29 ao dispor da educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade (BRASIL, 1996).

Para ser um professor regente na educação infantil, é necessário somente que esse professor tenha o ensino médio formação de professores ou o pós médio formação de professores, para aqueles que fizeram o ensino médio geral ou técnico em outra área de atuação. O Ensino Médio Normal (formação de professores) é muito importante, pois tem um foco maior na educação infantil mas a exigência, a especialização para atuar com esse segmento, deveria ser maior, já que na educação infantil as crianças estão em fase de desenvolvimento e um professor que não esteja apto, que não compreenda a importância do seu papel nessa fase da criança, pode não contribuir para tal desenvolvimento de forma satisfatória.

“O papel do professor é ser mediador, é organizar o ambiente, promover situações problema, propostas e provocações estabelecendo correlação com a faixa etária das crianças.” [S.I][2019]. Disponível em: (portaliede.com.br/nova-escola-qual-o-papel-da-arte-na-educacao-infantil). Essa postura docente é fundamental para criar um ambiente

propício à criatividade e a expressão. A partir do momento que o educador promove a criança, suas vivências e cultura, percebe que são seres ativos e sujeito de direitos, a prática docente tende a ser transformada e entendida como suporte, ponte, elo de ligação para novos saberes.

Os materiais utilizados na educação infantil, se limitam ao papel A4, cola, papeis coloridos picados, lápis grafite, borracha, giz de cera, lápis de cor. Raramente se usa canetinha para não manchar o uniforme, para não sujar as mãos, o giz de cera é utilizado de modo tradicional, para pintar um desenho já pronto ou rabiscar no papel. Não é utilizado o giz de cera raspado ou derretido, não é utilizado de forma reciclada o material dispensado quando se faz ponta no lápis grafite ou lápis de cor. Assim como uma nuvem branca no céu, pode ser relacionado a diferentes imagens e figuras na imaginação infantil, as pontas descartadas dos lápis, também tem essa possibilidade.

Se as canetinhas são evitadas no ambiente escolar, as tintas são mais ainda. Seja ela guache, acrílica ou cola colorida o que poderia ser facilmente resolvido com o uso de luvas e aventais. Mas será que esse seria mesmo o problema para a falta ou pouco uso das tintas? Ou o professor não quer ter trabalho? Ou seria medo?

A sala de artes é para ser feito uso em sua totalidade. A sala não é para ser mantida limpa durante seu uso. É exatamente por isso que é uma sala separada da sala regular. Ali é o ambiente para desenhar, pintar, interagir, falar, cantar, fazer uso das mesas, das cadeiras, do chão, das paredes, do mural, sem que a criança tenha medo de errar, de ser punido por ser expressar.

Os pais, responsáveis, coordenadores, diretores, a orientação pedagógica e a sociedade em geral, tem que estar ciente disso. O professor não pode se sentir com medo ou se sentir ameaçado de ser dispensado, censurado porque as crianças nas aulas de artes não fazem as atividades em silêncio, porque não estão fazendo atividades mecanizadas, porque não estão os 50 minutos de aula sentadas, porque as crianças derramaram tinta na mesa, respingou tinta ou riscou sem intencionalidade o uniforme.

A sala de artes é a oportunidade de construção, de experimentação. As tintas não precisam ser direcionadas diretamente no papel, no desenho já impresso e o professor não precisa simplesmente ensinar o nome das cores mas os alunos podem ver as cores sendo criadas. A mistura do amarelo com o vermelho para fazer o laranja, amarelo com azul para fazer o verde, o magenta com o branco para fazer o rosa, o preto com vermelho para fazer o amarelo. Essas misturas podem facilmente serem feitas em copinhos de café descartáveis

e misturados com palitos de sorvetes ou em caixas de ovo. Uma forma de demonstrar na prática a importância da reciclagem e reaproveitamento de matérias.

As linguagens artísticas são alguns dos principais modos que o ser humano criou para significar o mundo e a si mesmo, e tanto o contato com produções artísticas da nossa ou de outras culturas quanto a prática de artes, podem ser instrumentos poderosos de desenvolvimento e educação. (SCHOEDER, 2012, p. 78)

O que para muitos pode ser um simples rabisco, borrão, sujeira, bagunça, são momentos de vivências e expressão que contribui diretamente para o desenvolvimento integral da criança. É possível trabalhar com obras conceituadas, simples, bem explorada e ter um resultado satisfatório. A obra *Abaporu* de Tarsila do Amaral (1928), pode ser trabalhada cores primárias e secundárias, pedir que as crianças criem desenhos e escolha somente uma das cores presentes na obra para pintar, criando uma monocromia. Utilizar formas geométricas presentes na obra e a partir delas criar personagens, releitura da obra com toque atual e imagens do cotidiano, inserir o aluno na obra fotograficamente com cenário da obra de fundo. Fazer um quebra cabeça da obra e trabalhar a imagem e suas características de forma lúdica.

O aluno é um fruidor e não somente um espectador das produções imagéticas. Não está em sala de aula para receber o conhecimento adquirido pelo professor. O aluno deve interagir, participar, dialogar e estabelecer relações, construindo conhecimento a partir do que lhe é apresentado.

A forma de lecionar artes não precisa ser descartada como um todo, precisa ser readaptada e o professor estar aberto a novas metodologias para tornar a aula de artes dinâmica, prazerosa e menos mecanizada. A possibilidade das crianças brincarem e interagirem, favorece a aprendizagem, o desenvolvimento e torna a aula mais divertida, dinâmica.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de estudos, leituras, pesquisas, relatos e observações, pode concluir que o lúdico não faz parte das aulas de artes visuais na Educação Infantil, mesmo com grandes teóricos e estudiosos, relataram os benefícios que o lúdico e a ludicidade oferece.

As experiências vivenciadas pela criança na Educação Infantil, são essenciais para o desenvolvimento e a base para o adolescente, jovem e adulto que irá se tornar. A criança tem memória fotográfica e leva suas experiências e vivências ao longo da vida e nas aulas de artes visuais não é diferente. A prova disso são os relatos dos alunos que tive no ensino médio e que não gostavam de artes por não terem tido boas experiências.

O trabalho educacional na Educação Infantil, é extremamente importante por ser a base para todos os outros segmentos e o professor precisa entender e perceber que sua ação pode ou não favorecer o desenvolvimento integral da criança e as experiências que carregara ao longo da sua vida.

As aulas de artes visuais não deve se limitar a teoria e práticas previsíveis e repetitivas e o professor deve estar sempre atento, para que a rotina diária, não impeça que ele mude e se reinvente.

O ambiente escolar, os espaços utilizados, a integração e interação, são tão importantes quanto o conteúdo abordado. Possibilitam o auto- conhecimento, o conhecimento do outro, da sua e de outras culturas, a diversidade, a socialização e a construção.

Os profissionais que atuam na Educação Infantil (idade de 0 a 6 anos), devem estar abertos a novas aprendizagens que possibilitem experiências e vivências prazerosas e satisfatórias para o desenvolvimento, levando em consideração que os jogos e brincadeiras já fazem parte do cotidiano infantil.

Trazer o lúdico para o ambiente escolar, não implica apenas atividades com jogos e brincadeiras, mas está diretamente ligado a uma atitude por parte dos docentes, dados benefícios que os jogos oferecem. Tornar as aulas mais divertidas e prazerosas no processo de ensino aprendizagem, implica assumir uma postura, uma mudança interna e externa que promova transformações cognitivas e afetivas, rompendo assim com padrões tradicionais já instituídos e internalizados. O lúdico pode e deve ser inserido nas aulas de artes.

Não se trata apenas do brincar por brincar, para isso a criança não precisa ir à escola. A Ludicidade é uma postura que deve ser assumida e mediada pelo docente, com intuito de proporcionar bem estar físico, cognitivo, novas experiências através da troca de vivência e identidades, propondo as crianças momento de espontaneidade, criatividade e liberdade, promovendo o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além da construção de novos conhecimentos.

É papel do professor mediar a formação de pessoas críticas e criativas, que inventem, descubram, que sejam capazes de construir o conhecimento. Não devendo aceitar simplesmente o que os outros já fizeram, nem aceitando tudo que lhe é oferecido.

6. REFERÊNCIAS

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **A importância do brincar na educação infantil.** *Brasil Escola*, 2014. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: mar. de 2019.

HORN, Maria da Graça Souza. **Brincar e interagir nos espaços da escola infantil.** PortoAlegre: Penso, 2017.

KISHIMOTO, Tizuco M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5ª Edição. São Paulo: Cortez, 2001.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **A Importância das Atividades Lúdicas na Educação Infantil.** *Espaço Lúdico*, 2017. Disponível em: <http://www.espacoludicoba.com.br/Noticias/Exibir/a-importancia-das-atividades-ludicas-na-educacao-infantil>. Acesso em: mar. de 2019

MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias de Aprendizagem.** E.P.U. 1999. Educar para o futuro, Trad. Rui B. Dias. Rio de Janeiro. Fundação Getúlio Vargas, 1974.

OSTETTO, Luciana Esmeralda. **Educação Infantil: saberes e fazeres da formação de professores.** Campinas: Papirus, 2012.

OSTETO, Luciana Esmeralda. **Registros da Educação Infantil. Pesquisa e prática pedagógica.** Campinas: Papirus, 2018.

PAES, J. (1988). **Cinco livros do Modernismo brasileiro**. *Estudos Avançados*, 2(3), 88-106. Recuperado de <http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/8500>. Acesso em: mar. de 2019.

PORTAL EDUCAÇÃO. **Concepção do Brincar e Aprender na Visão de Piaget e Vygotsky.** *Portal Educação*, 2013. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/concepcao-do-brincar-e-aprender-na-visao-de-piaget-e-vygotsky/32223>. Acesso em: mar. de 2019.

RAMOS, Zilma. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

RIO DE JANEIRO. *Secretaria Municipal de Educação.* Orientações Curriculares: Áreas Específicas. Rio de Janeiro, 2010.

_____. **Orientações curriculares para a educação infantil.** Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, 2010.

_____. **Planejamento na Educação Infantil.** Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, 2011.

_____. **Orientações para organização da sala na Educação Infantil: ambiente para criar, mexer, interagir e aprender.** Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, 2013.

_____. **Avaliação na Educação Infantil.** Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, 2013.

_____. **O fazer de artes plásticas na Educação Infantil.** Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, 2012.

ROSA, Catia Pereira da. **Ludicidade: Desenvolvendo talentos, criatividade e conhecimento.** Portal Educação, 2014. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/idiomas/ludicidade-desenvolvendo-talentos-criatividade-e-conhecimento/55787>. Acesso em: mar de 2019.

SARDELICH, Maria. **Leituras de imagens, cultura visual e prática educativa.** Caderno de pesquisa. Bahia v. 36 n.128, p. 451 – 172 maio/agosto. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v36n128a09pdf>. Acesso em: mar. de 2019.

SCHROEDER, Silvia C.N. **A Arte como linguagem: Um olhar sobre as práticas na Educação Infantil.** Revista Leitura: Teoria e Prática, n. 58, Campinas: Global, jun. 2012, p.77-85.

Apêndice A: Puzzel Games: Atividades Lúdicas nas Aulas de Artes

Cintia da Silva Vianna Maranduba

Camila Nagem marques Vieira

PUZZLE GAMES

Atividade Lúdica nas Aulas de Artes

Rio de Janeiro

2020

PUZZLE GAMES

Atividade lúdica nas aulas de Artes

RESUMO

Esse Produto Educacional visa trazer o lúdico como recurso metodológico para o ensino das Artes Visuais na Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança, favorecendo o processo de ensino aprendizagem e a quebra de estereótipos e tradicionalismo educacionais. Argumenta em favor do brincar para aprender, compreendendo que o jogo faz parte do universo da criança desde sua concepção. Tendo o jogo como instrumento transformador, inovador e como quebra de paradigmas educacionais e mecanizados, delineando relações entre indivíduo, grupo, escola, professor, jogo, educação e arte.

Palavras-chave: Jogo. Lúdico. Artes. Educação. Atividade lúdica

Sumário

1 APRESENTAÇÃO.....	38
1.1 Habilidades	40
1.2 Intelecto	41
1.3 Psicomotricidade.....	41
1.4 Interatividade	42
2. IMAGENS MODERNISTAS E ARTISTAS	44
3.ORGANIZAÇÃO.....	45
4.DESENVOLVIMENTO.....	45
5.CONCLUSÃO.....	50
6.REFERÊNCIAS.....	51

1. APRESENTAÇÃO

Este produto educacional trata-se de um jogo de quebra cabeças modernista, na faixa etária: a partir dos 5 anos, desenvolvido durante o curso de especialização Lato Sensu em Artes Visuais, do Colégio Pedro II. O objetivo é ser um material didático que facilite o processo de ensino aprendizagem de forma lúdica.

A ideia de construir jogos para tratar temas relacionados ao modernismo, surgiu de experiências variadas como professora de Artes visuais da rede privada de ensino do Rio de Janeiro. A principal delas foi a percepção da não utilização de jogos nas aulas de artes e a dificuldade dos estudantes em contextualizar obras.

O segmento de Educação Infantil foi escolhido em primeiro lugar, para servir de fonte de pesquisa, já que nas aulas de Artes Visuais da UERJ aonde concluí minha graduação, e acredito que na maioria das graduações, (à partir de relatos de colegas que estudaram em outras universidades), não dão uma base e estudo mais profundo de como trabalhar com a Educação Infantil.

Na graduação da UERJ foi possível a aprendizagem e troca de experiências no campo do desenho, pintura, dança, teatro, cinema, vídeo, fotografia, cerâmica, música, mas com foco para o segundo segmento e Ensino Médio. Inclusive os Estágios obrigatórios no CAP e outras instituições, quando focam no primeiro segmento, não incluíam a Educação Infantil.

Logo quando terminei a graduação e sai da faculdade, o primeiro colégio que trabalhei, lecionei para o segundo seguimento do ensino fundamental, depois em outros para o fundamental dois e médio, até começar a lecionar no colégio que trabalho atualmente com o fundamental um. Quando fui contratada, não existia educação infantil até o final do ano de 2017, que a coordenadora fez uma reunião com os docentes, informando que a partir do início do ano de 2018, passaria a ter.

Diante disso, eu procurei uma especialização que pudesse renovar meu conhecimento e que eu pudesse explorar mais e melhor o ensino e estratégias na educação Infantil. Há 2 anos eu tenho lecionado para educação infantil, lido, pesquisado e observado os alunos dessa faixa etária.

A opção pelo jogo foi tomada a partir de diversos fatores. A brincadeira fazer parte do cotidiano infantil, a possibilidade de interação e integração da criança com o grupamento inserido, a descontração, divertimento, desafio que os jogos remetem, a possibilidade de aprender Artes brincando e a leitura de autores que mostram os benefícios da aprendizagem de forma lúdica.

Dados benefícios do jogo e das brincadeiras no universo infantil e a contribuição para o desenvolvimento integral da criança, por que não ser agregado as aulas de artes? Por que a prática artística no ambiente escolar se limita ao desenho, pintura, recorte, colagem?

O produto educacional propõe usar a ludicidade para juntar peças de quebra cabeça e formar obras modernistas da autora Tarsila do Amaral, Anita Malfatti e Di Cavalcanti. Contextualizar tempo, estilo, cores, formas, autor, lugar, grafismo, técnica, formalizar ideias e tornar a aula de artes mais dinâmica e interacionista.

Nos colégios para o ensino fundamental 2 e Médio, é muito comum a teoria, a História da Arte, o uso de slides para apresentação e memorização das obras, artistas que pintaram, o ano, o estilo. Raramente se tem aulas práticas, as aulas se limitam ao uso de apostilas, textos no quadro, exercícios, avaliações escritas, o que faz com que as aulas de Artes se tornem rasas, previsíveis e mecanizadas.

Quando porventura a aula é prática, se limita ao desenho e a pintura com lápis de cor, nem se cogita a possibilidade de usar tinta, ora porque a escola não quer que suje a sala e as mesas, ora porque o professor não quer ter o trabalho de organizar antes e limpar depois temendo o caos na sala. Os jogos então, nem são cogitados.

Desta forma o produto educacional espera servir de reflexão, auto crítica e ferramenta de auxílio aos professores e pretende possibilitar experiências enriquecedoras para seus estudantes e para sua prática docente.

A expectativa é que o desafio que o jogo remete, gere a busca por informações artísticas, questionamentos e apontamentos das obras, colabore para a compreensão, contextualização e o processo de ensino-aprendizagem. Ainda que o produto tenha sido aplicado nas aulas de Artes, pode ser um recurso utilizado em outras disciplinas e/ou em um projeto multidisciplinar, envolvendo todas as disciplinas, dando embasamento, consistência e agregando aos demais conteúdos entre si.

Por mais que os conteúdos escolares possam ser os mesmos, o professor precisa inovar, buscar novos recursos e ferramentas para transmitir os conteúdos. O jogo possibilita uma aula divertida, dinâmica, inovadora e enriquecedora tanto para o aluno, quanto para o professor que se propõe a experimentação de novas ferramentas de trabalho. Não se pode continuar alimentando uma escola tradicional e ultrapassada em suas práticas pedagógicas, é inegável a importância da ludicidade no ensino aprendizagem da criança.

...a criança expressa-se pelo ato lúdico é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada nova geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição do novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar. (CRAIDY, KAERCHER,2001: 103)

Não tem como ter uma geração renovada se não renovarmos a forma como será transmitido o conteúdo. Com a minha experiência nesses 2 anos com a educação infantil, pude perceber o quanto eles são abertos a aprendizagem e novas experiências, como cada atividade é recebida com alegria, em sua maioria já chegam na sala de artes ansiosos perguntando: O que vamos fazer hoje tia? Isso mostra o quanto estão abertos a novas didáticas que o professor possa sugerir.

1.1 Habilidades

O quebra cabeças contribui para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, aumenta o raciocínio e capacidade de resolver problemas. Para essa atividade, são necessárias duas aulas de 50 minutos.

Imagem 1 - Puzzle game Abaporu



Uma para confecção do quebra cabeça e outra para execução do jogo, o que não impede que o jogo seja utilizado em várias aulas. Meus alunos da educação infantil fizeram essa atividade e pude observar que com o passar do tempo, eles tiveram noção espacial, falavam entre eles: essa peça é o sol e o sol não pode ficar no chão. Essa peça é o cacto e o cacto nasce da terra, o homem do pesão está sentado e não voando. Além da noção de espaço, tiveram noção de simetria, pois as peças atrás eram numeradas e na dúvida do encaixe das peças, poderiam observar a sequência numérica.

1.2 Intelecto

Memorizar as imagens, achar as peças de encaixe, memorizar informações sobre formatos, ordem e possíveis pares, favorece a memória e o desenvolvimento intelectual. Os jogos passaram a fazer parte da aula de artes visuais de maneira tão natural, que quando eu cruzava com meus alunos na entrada, na saída ou na hora do recreio, eles já falavam: Tia tomara que na próxima aula quando meu grupo jogar o dado, saia o Farol de Monhegan para a gente montar, porque o Abaporu já saiu para o meu grupo 2 vezes. O jogo favoreceu a aprendizagem não só da obra do grupo correspondente, mas as obras dos outros grupos.

1.3- Psicomotricidade

O quebra cabeças estimula a coordenação motora ainda na primeira infância. Encaixar uma peça na outra, é um grande estímulo para o controle dos movimentos dos braços, dos olhos e das mãos. A cada aula, foi possível perceber que os alunos montavam o quebra cabeças com mais agilidade, com tempo cada vez mais curto, além dos encaixes das peças ficarem a cada jogo, melhor encaixadas.

Imagem 2 - game Abaporu



1.4- Interatividade

O quebra-cabeça é um ótimo instrumento de socialização. Durante a brincadeira, as crianças podem interagir, colaborar, competir, conquistar, debater, compartilhar acertos, erros com os colegas de turma e aprender a lidar com frustrações.

Com a divisão da turma em grupos para execução do jogo, a cada aula eu tentava colocar os alunos em grupos diferentes para haver uma proximidade e socialização com todos os alunos da turma. A primeira percepção dos alunos era o sentimento de equipe, pois se todos do grupo não colaborassem, provavelmente essa equipe levaria mais tempo e eles perderiam.

A competitividade nessa faixa etária, é bem aguçada e todos querem ganhar, o que favorece aos alunos aprenderem a lidar com frustrações, já que raramente há empates e só uma equipe geralmente sai vencedora. Uma forma interessante de trabalhar a frustração é pedir que os alunos prestem mais atenção na imagem quando for mostrada na próxima aula, assim como as informações prestadas, já que não basta ter somente a agilidade na montagem mas as perguntas feitas pela professora após, deve ser respondida corretamente.

No início do uso deste produto educacional, era comum que os grupos conseguissem montar as peças mas não responder as perguntas. Com o passar do tempo, os próprios alunos

pediam silêncio aos outros, afim de que escutassem as informações para serem os ganhadores do jogo naquele dia.

Imagem 3 - Puzzle game Abaporu



Quando os jogos são introduzidos na educação infantil além de favorecer o desenvolvimento integral da criança, o aluno ao se deparar com jogos na aula de artes visuais, no Ensino Médio, não causará estranhamento.

Quando uma mulher descobre que está grávida, além de todo enxoval do bebê, é natural que ela compre brinquedos para seu filho. No aniversário de 1 ano o que mais uma criança ganha, são jogos e brinquedos e assim por diante nos outros aniversários, o que nos faz perceber que os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano da criança desde sua concepção.

Com o passar do tempo os presentes vão mudando e os jogos e brincadeiras, vão deixando de fazer parte do cenário dos adolescentes e jovens. Isso é um erro dos pais e um erro dos professores que em sua maioria nem introduzem o lúdico no âmbito escolar. Os jogos, as brincadeiras, o lúdico, ludicidade, a atividade lúdica, devem fazer parte do âmbito

escolar, desde a base na educação infantil, não só como diversão e brincadeira mas favorecendo todo o processo de ensino aprendizagem nas aulas de artes.

2. IMAGENS MODERNISTAS E ARTISTAS

Segundo Argan (1992), o Modernismo propõe-se a interpretar, apoiar e acompanhar o esforço progressista, ou seja, fazer uma arte de acordo com sua época, renunciando modelos clássicos na temática e no estilo. Para Argan, a arte e os estudos anteriores sobre ela, não devem decair, mas serem mediados nas estruturas das disciplinas.

O Modernismo mudou a forma de ver a arte, suas regras de conceituação, mas não tem como entender toda essa renovação, sem o estudo mesmo que comparativo de artes anteriores. O que muda a partir do Modernismo, é a ausência dos parâmetros ditados da forma de fazer arte, não a inspiração de artistas e estilos anteriores. Tarsila do Amaral foi uma das figuras centrais do Modernismo brasileiro, ao lado de Anita Malfati. O Pau – Brasil que era um movimento cultural modernista, defendia por exemplo, uma poesia primitivista com base na revisão crítica do nosso passado histórico e cultural.

Embora a obra *Abaporu* (1928) chame atenção pelo homem com pesão e cabeça pequena, Tarsila do Amaral não descartou totalmente o tradicionalismo ao retratar a forma fiel de um cacto e sua cor, o azul do céu, o sol que mesmo tendo a semelhança da metade de uma laranja, continuou amarelo. Assim como em sua obra *O Ovo* (1928), ela manteve a forma e cor de um ovo, mas agregou uma cobra rocha, que ao mesmo tempo que dá a sensação de estar enroscada no ovo, parece que sai de dentro dele e se enrosca no palito.

A obra *o Farol de Monhegan* (1915), Anita Malfati retrata a casinha de pescadores escorregando pelos morros, próximo ao farol. Anita retratou o farol, as casinhas e as plantações, exatamente como eram. A casinha escorregando passa a sensação da falta de recurso dos pescadores e a necessidade de construir suas casas próximo a morros e encostas, que acaba gerando possíveis desabamentos com as chuvas.

Apesar da fidelidade das casinhas, faróis e plantações, Anita não se preocupou em utilizar técnicas realistas tradicionalistas, o que poderia facilmente ser retratado através da fotografia. A obra nos remete a desenhos infantis, as pinceladas arredondadas e as cores fortes e vibrantes, a artistas anteriores do estilo Impressionista.

Di Cavalcanti retrata Duas mulatas (1962) conversando em uma casa comum. Talvez atualmente olhando essa imagem, seja difícil compreender porque essa obra se encaixa no modernismo, já que é realidade de muitas casas e muitas pessoas. Mas a ruptura com o tradicionalismo está exatamente nesse ponto. Pintar pessoas comuns, já que o modernismo é também um movimento social, que retrata a realidade e não somente a elite burguesa e o considerado belo e aceitável por elas.

3. ORGANIZAÇÃO

Contém:

4 peças de quebra cabeça (obra: Abaporu)

4 peças de quebra cabeça (obra: Farol de Monhegan)

4 peças de quebra cabeça (obra Duas Mulatas)

4 peças de quebra cabeça (obra: O ovo)

1 dado

Papel 40 kg (azul claro e azul escuro)

Cartolina (laranja, vermelha, azul, rosa, verde, branca, roxa, marrom, preto)

Tesoura

1 Cola 500g

4 imagens impressas das obras coloridas no tamanho A3

4. DESENVOLVIMENTO

- Público discente: Educação Infantil (4/5 anos)
- Tempo estimado: 2 aulas
- Atividade em grupo

A turma deverá ser dividida em grupos de 4 ou 5 alunos de acordo com a totalidade. As obras deverão ser apresentadas aos alunos inicialmente por meio de foto, slide ou impressa.

Anteriormente a aula, o professor deverá desenhar as imagens da obra, na cartolina, de acordo com a cor corresponde. O Abaporu no papel laranja, o cacto no papel verde, o sol no papel amarelo e assim por diante de acordo com cada obra. Com as imagens referentes as obras desenhadas no papel, os pequenos deverão recortar com tesouras sem ponta, (sob supervisão, orientação e mediação do professor) o contorno das imagens e montar uma composição da obra com as imagens recortadas, no papel 40 kilos. Os alunos deverão observar as cores, (se são cores quentes ou frias, cores primárias ou secundárias), as formas que compõem a obra, profundidade, pontos, linhas, fazer leitura, associar as imagens ao seu cotidiano e tudo mais que o professor achar pertinente.

Após a composição da obra estar pronta, os alunos deverão recortar a imagem em tamanhos grandes pré-estabelecidos pelo mediador. Depois de recortado, as peças deverão ser embaralhadas para serem montados o quebra cabeças dos respectivos grupos.

Regras do jogo:

- Cada grupo deverá ter um representante que irá jogar o dado.
- Se o dado cair no número 1, a equipe que o representante jogou o dado, deverá montar a obra 1 (Abaporu).
- Se o dado cair no número 2, a equipe deverá montar a obra 2 (Farol de Monhengan).
- Se o dado cair no número 3, a equipe deverá montar a obra 3 (Duas Mulatas).
- Se o dado cair no número 4, a equipe deverá montar a obra 4 (O Ovo).

- Se o dado cair no número 5, a equipe representada passa a vez.
- Se o dado cair no número 6, a equipe joga duas vezes.
- Ganha a equipe que montar o quebra cabeças no tempo mais curto e acertar as perguntas correspondentes a obra:

As perguntas:

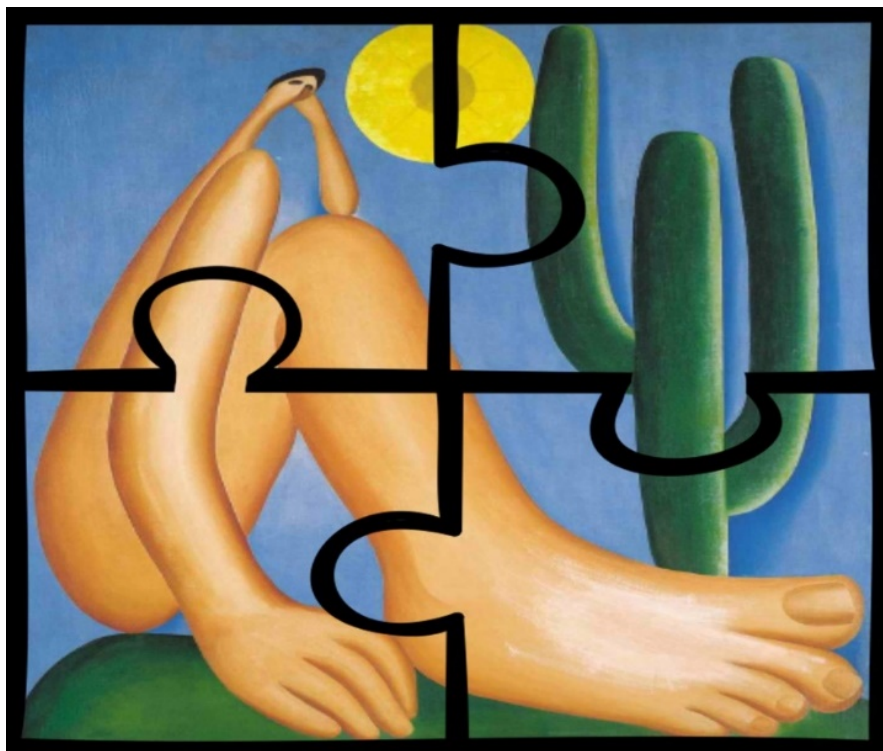
Qual nome da obra?

Qual o pintor?

Quais as cores presentes na obra?

De acordo com a faixa etária, o número de peças do quebra cabeças, deve aumentar, assim como a complexidade das perguntas.

Imagem 4 - Obra 1 (Abaporu)



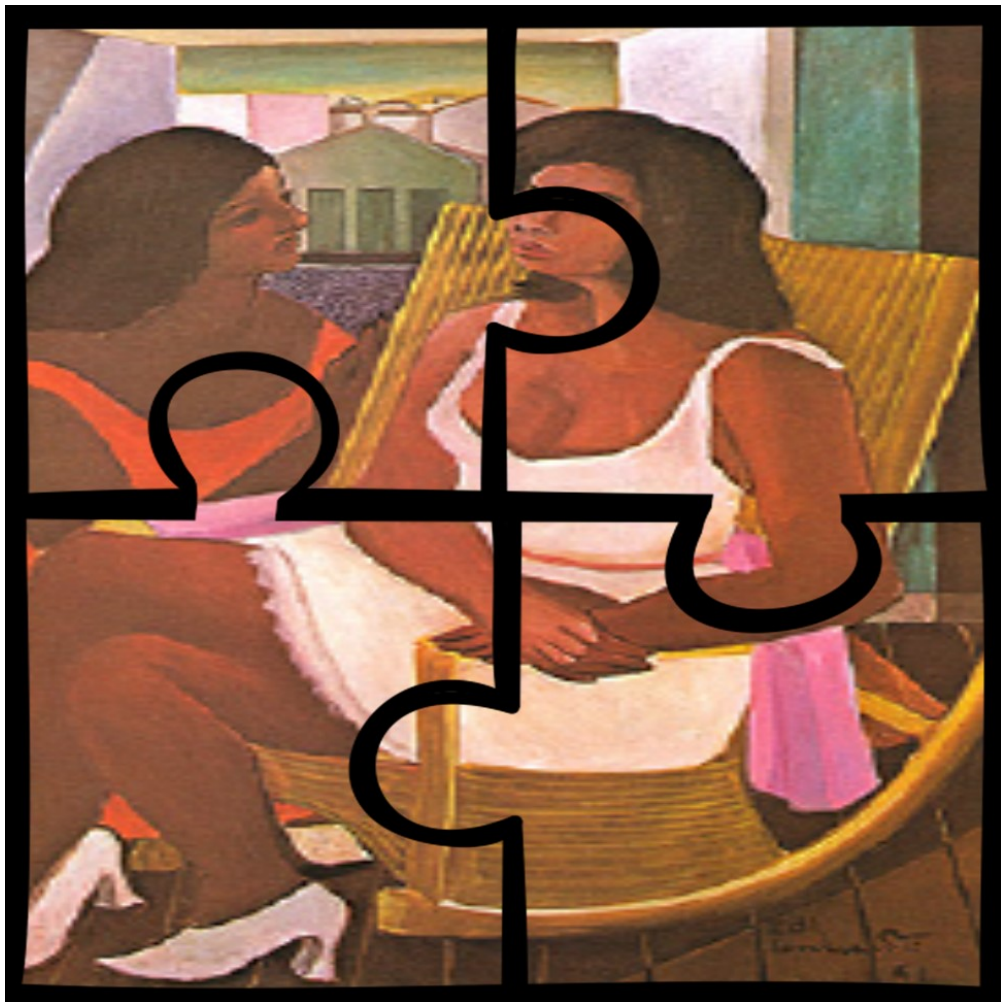
(Obra Abaporu, Tarsila do Amaral, 1928, fonte: enciclopédia.itaucultural.org.br/obra)

Imagem 5 - Obra 2 (Farol de Monhegan)



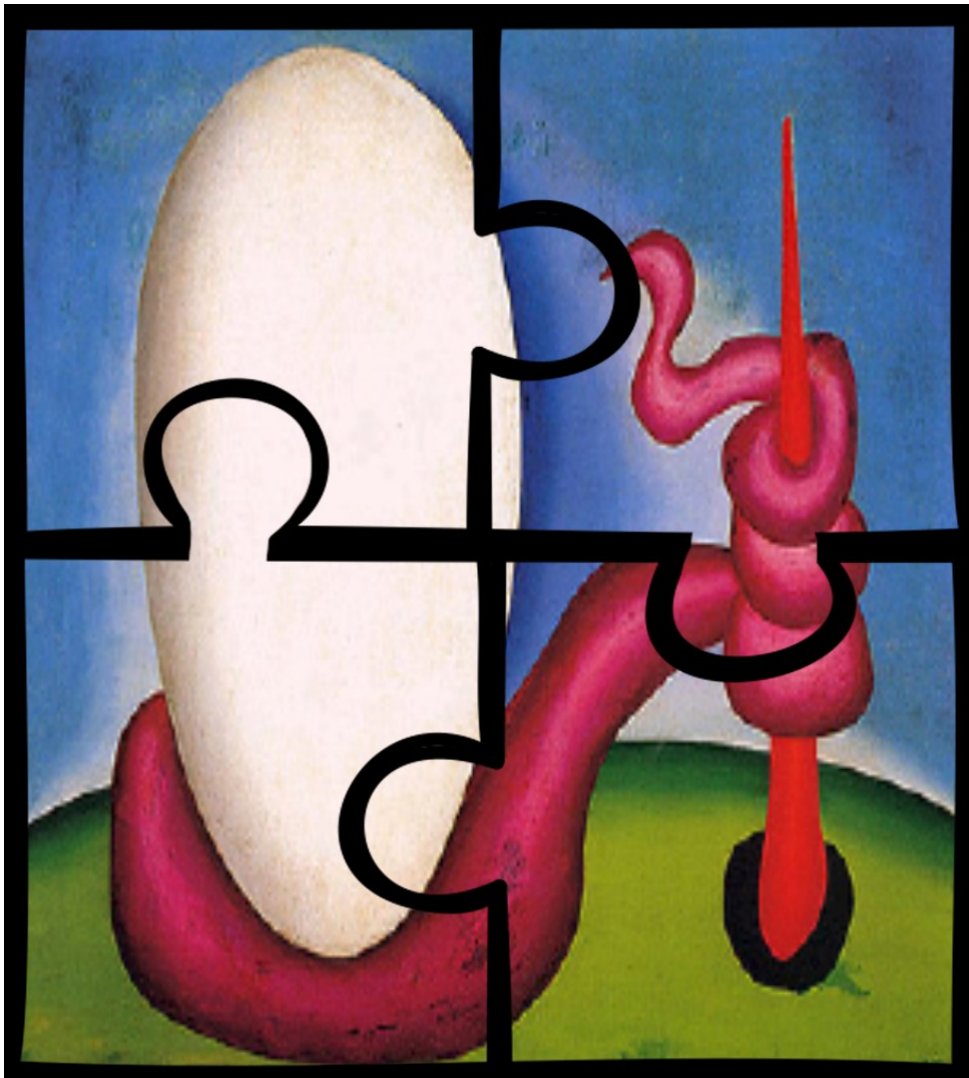
(Obra: O Farol de Monhegan, Anita Malfatti, 1915, fonte: enciclopédia.itaucultural.org.br/obra)

Imagem 6 - Obra 3 ((Duas Mulatas)



(Obra: Duas Mulatas, Di Cavalcanti, 1962, fonte: enciclopédia.itaucultural.org.br/obra)

Imagem 6 - Obra 4 (O Ovo).



(Obra: O Ovo, Tarsila do Amaral, 1928. Fonte: enciclopédia.itaucultural.org.br/obra)

5. CONCLUSÃO

Os métodos e didáticas tradicionais, não devem ser totalmente descartados. O tradicionalismo contribuiu para apontamentos, questionamentos, desdobramentos dos profissionais da educação que temos hoje. É necessário que esses apontamentos, questionamentos e desdobramentos continuem não só com a educação tradicional, mas com a educação atual.

Devemos analisar o que de proveitoso podemos reconfigurar da educação tradicional e incorporar com a atual, buscando a cada dia uma didática e ensino mais eficaz e dinâmico. As pessoas não são mais as mesmas, os filhos não são mais os mesmos, os alunos não são mais os mesmos e o processo de ensino aprendizagem deve acompanhar tais mudanças.

A nova geração é uma geração digital. Geração que tem acesso cada dia mais cedo a internet, celulares e a jogos digitais, o que torna difícil e inviável o ensino baseado apenas na teoria. Incorporar os jogos nas aulas de artes contribui para inovação do processo ensino – aprendizagem, experiências, vivências e formação do senso crítico do aluno.

5. REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. SP: Companhia de Letras, 1992.

_____. História da Arte como História da cidade. 5 edição – SP: Martins Fontes, 2005

www.portaldaeducacao.com.br Acesso em: fev. de 2019.

www.estudopratico.com.br/beneficios-do-quebra-cabeça-na-educação – Acesso em: fev. de 2019.

www.google.com/site/normalmedio/home/brincadeira-de-crianca – Acesso em: fev. de 2019.

www.itaucultural.org.br – Acesso em: mar. de 2019.

Só Pedagogia. **A Relevância do Uso de Jogos e Brincadeiras como Recurso Pedagógico para o Desenvolvimento da Criança.** *Pedagogia*, 2019. Disponível em: <http://www.pedagogia.com.br/artigos/usodejogosebrincadeiras/index.php?pagina=1>. Acesso em: mar. 2019 .

www.tarsiladoamaral.com.br - Acesso em: ago. de 2019.

infoescola.com – Acesso em: ago. de 2019.