

COLÉGIO PEDRO II

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

Andreia de Araujo Corrêa

IMAGEM E DIVERSÃO: O jogo como forma de motivação e
aprendizagem nas aulas de artes

Rio de Janeiro
2019



Andreia de Araujo Corrêa

IMAGEM E DIVERSÃO: O jogo como forma de motivação e aprendizagem 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). Dra. Alessandra de Oliveira da Silva Caetano

Rio de Janeiro
2019

COLÉGIO PEDRO II

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

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

C824 Corrêa, Andreia de Araujo
Imagem e diversão: o jogo como forma de motivação e
aprendizagem nas aulas de artes / Andreia de Araujo Corrêa. Rio de
Janeiro, 2019.
56 f.

Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais) – Colégio
Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.
Orientador: Alessandra Oliveira da Silva Caetano.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Arte na educação. 3. Leitura
de imagem. 4. Jogos educativos. I. Caetano, Alessandra Oliveira da
Silva. II. Título.

CDD 700

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Andreia de Araujo Corrêa

IMAGEM E DIVERSÃO:

O jogo como forma de motivação e aprendizagem 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: ____/____/____.

Banca Examinadora:

Profª Dr.ª Alessandra da Silva Oliveira Caetano
Colégio Pedro II

Profª Me. Vera Rodrigues de Mendonça
Colégio Pedro II

Profª Me. Analu Steffen
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2019

Ao meu filho Raphael Corrêa, minha maior motivação e razão pela qual não desisto de meus objetivos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus pela saúde e disposição que me permitiram a realização deste trabalho.

À professora Alessandra Caetano, por responder prontamente as minhas dúvidas e questionamentos em relação à realização das avaliações executadas no decorrer do curso e em relação a este trabalho de conclusão.

A todas as professoras do Curso por mostrarem-se sempre solícitas e compreensivas em relação a alguns problemas enfrentados pelos alunos, que acumulam o trabalho docente e as realizações das tarefas da pós-graduação e por conduzirem de forma primorosa o curso.

Ao meu filho Raphael Corrêa pela compreensão em todas as vezes que tive que dispensar meu tempo em casa na realização das atividades do curso.

Ao meu esposo Eduardo Brittes pelo incessante incentivo e apoio para que cursasse essa pós-graduação desde a inscrição até este trabalho de conclusão.

Aos meus pais, minha base e força desde sempre. Graças a eles, pelo incentivo e apoio, ingressei e sigo em minha carreira acadêmica.

À amiga Kelly Ventura pela ajuda com indicações e sugestões de referências bibliográficas para fundamentar e enriquecer este trabalho.

Agradeço também aos demais familiares, colegas de trabalho e de pós-graduação e a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste estudo.

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”

L. S. Vygotsky

RESUMO

CORRÊA, Andreia de Araujo. **Imagem e diversão:** O jogo como forma de motivação e aprendizagem nas aulas de artes. 2019. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais, Rio de Janeiro.

O presente trabalho pretende debater a utilização e relevância do lúdico e da brincadeira pelo professor de Artes Visuais em suas aulas. Este estudo associa a ludicidade à leitura de imagens nas aulas de artes visuais. As imagens, em um primeiro momento, devem pertencer ao cotidiano dos educandos e fazer parte de sua vivência, dando à aula um tom significativo e posteriormente podem ser intercaladas com imagens de obras de arte, aumentando o repertório visual dos pequenos, dando-lhes acesso à outras culturas até então estranhas para eles. É essencial que esta leitura seja abordada de forma crítica pelo professor, que pretende formar alunos que pensem por si só e compreendam melhor o mundo em que vivem. A alfabetização visual que surge em decorrência da leitura de imagens, para os alunos do primeiro ano, coincide com a alfabetização verbal, facilitando a mesma, dando um maior sentido à decodificação da linguagem escrita, que é representada por símbolos visuais. A brincadeira ou o jogo surgem como fator motivador das aulas de artes visuais em que o professor trabalhe a leitura de imagens com os alunos, fazendo com que estes sintam-se curiosos e motivados, através de uma aula dinâmica e divertida que prenda o interesse e a atenção dos pequenos em relação ao tema proposto, tendo o lúdico como facilitador da aprendizagem, promovendo também a aquisição de competências e habilidades fundamentais à aprendizagem e à vida do educando. Com base nesses estudos, foi elaborado o produto educacional Imagem e Diversão, um jogo para auxiliar o professor de Artes Visuais a promover, de forma dinâmica, divertida e interativa, a motivação e aprendizagem dos educandos.

Palavras-chave: motivação, aprendizagem, leitura de imagem, ludicidade, artes visuais.

ABSTRACT

CORRÊA, Andreia de Araujo. **Imagem e diversão:** O jogo como forma de motivação e aprendizagem nas aulas de artes. 2019. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais, Rio de Janeiro.

The present work intends to discuss the use and relevance of the playful and playful by the Visual Arts teacher in his classes. This study associates playfulness with the reading of images in visual arts classes, images that, in a first moment, must belong to the everyday of the students and be part of their experience, giving the class a significant tone and later can be interspersed with images of works of art, increasing the visual repertoire of the little ones, giving them access to other cultures hitherto foreign to them. It is essential that this reading is approached critically by the teacher, who intends to train students who think for themselves and understand better the world in which they live. The visual literacy that comes as a result of the reading of images for 1st year students coincides with verbal literacy, facilitating it, giving a greater meaning to the decoding of written language, which is represented by visual symbols. The play or the game appear as a motivating factor of the visual arts classes in which the teacher works the reading of images with the students, making them feel curious and motivated, through a dynamic and fun class that holds the interest and the attention of the little ones in relation to the proposed theme, with the play as facilitator of learning, also promoting the acquisition of skills and abilities fundamental to the learner's learning and life. Based on these studies, the educational product *Imagem e Diversão* was developed, a game to help the Visual Arts teacher to promote, in a dynamic, fun and interactive way, the students' motivation and learning.

Keywords: Motivation, learning, image reading, playfulness, visual arts.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Sugestão de traçado para a trilha número 1.....	37
Imagem 2 – Sugestão de traçado para a trilha número 2.....	38
Imagem 3 – Sugestão de traçado para a trilha número 3.....	39
Imagem 4 – Sugestão de traçado para a trilha número 4.....	40
Imagem 5 – Sugestão de traçado para a trilha número 5.....	41
Imagem 6 – Sugestão de traçado para a trilha número 6.....	42
Imagem 7 – Noturno, personagem da Marvel Comics.....	45
Imagem 8 - Professor Xavier, personagem da Marvel Comics.....	45
Imagem 9 - Operários, Tarsila do Amaral, óleo/tela, 150cm x 205cm, 1933.....	46
Imagem 10 - Moana e Maui, personagens dos Estúdios Disney.....	46
Imagem 11 - Princesa Tiana, personagem dos Estúdios Disney.....	47
Imagem 12– Cascão, personagem da Turma da Mônica.....	47
Imagem 13 - Morro da favela, Tarsila do Amaral, óleo/tela, 64cm x 74cm, 1924.....	48
Imagem 14 - Carnaval, Di Cavalcante, óleo/tela, 114 cm x 146 cm, 1965.....	48
Imagem 15 - Meninos soltando pipa, Cândido Portinari, óleo/tela, 60,5cm x 73,5cm, 1947..	49
Imagem 16 – Sugestão de dado para montar.....	51
Imagem 17 - Sugestão de dado feito com material reciclável – Modo de fazer: parte 1.....	52
Imagem 18 - Sugestão de dado feito com material reciclável – Modo de fazer: parte 2.....	53
Imagem 19 - Sugestão de dado feito com material reciclável – Modo de fazer: parte 3.....	53
Imagem 20- Sugestão de dado feito com material reciclável – Modo de fazer: parte 4.....	54

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. JUSTIFICATIVA.....	13
3. OBJETIVOS.....	15
3.1.Gerais.....	15
3.2.Específicos.....	15
4. LEITURA DE IMAGENS E O LÚDICO COMO PONTO DE PARTIDA.....	15
5. LUDICIDADE.....	19
6. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NAS ESCOLAS, INCLUSIVE NAS AULAS DE ARTES.....	20
7. CONSEQUÊNCIA DO LÚDICO: MOTIVAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS.....	23
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS.....	28
PRODUTO EDUCACIONAL.....	30

1.INTRODUÇÃO

Lecionar para crianças pequenas, que iniciam o Ensino Fundamental requer, além do conhecimento pedagógico necessário para ministrar a aula, certa sensibilidade e criatividade, pois as crianças se não se sentirem interessadas em ouvir o que o professor tem a dizer, se o que este lhes diz não for atrativo para elas, não prestarão atenção. Uma conversa com o colega ao lado, um desenho na parede, um passarinho que pousa na janela, ou qualquer outra coisa parecerá mais interessante do que a aula. Com base na experiência de anos de magistério da autora deste estudo, pode-se constatar que a falta de interesse pelo que não é significativo é observada frequentemente nas salas de aula.

É no decorrer do primeiro segmento do Ensino Fundamental que a criança inicia e consolida a alfabetização, se apropria dos conceitos matemáticos básicos e tem acesso mais profundo aos conteúdos das áreas de Ciências Naturais e Sociais, como consta nos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental (BRASIL,1997). A disciplina de Artes Visuais ministrada a partir do primeiro segmento do Ensino Fundamental tem sua importância evidenciada nas referências legais que regem a educação no Brasil. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997) e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) ressaltam a importância de garantir que todos os discentes, desde os anos iniciais do Ensino Fundamental, tenham direito à apropriação dos diferentes tipos de manifestações artísticas e à formação cultural. Portanto o ensino de Artes, em todos os anos de escolaridade, requer do professor criatividade para cativar o aluno diante do conteúdo apresentado. Principalmente se este não corresponde à realidade socioeconômica e cultural do educando, se não corresponde à sua vivência.

É nesse período inicial de sua vida escolar, em que muitas informações de todas as áreas de conhecimento são apresentadas na escola, em que as crianças, de acordo com a idade cronológica estão em uma fase de interesse pelo imaginar, pelo brincar, que há, para muitas um desinteresse pela escola. Pois há uma dissociação entre a aula e a brincadeira. Para ela ambas podem representar respectivamente monotonia e diversão. Corroborando com a experiência vivida pela autora deste estudo, Marturano (2013) reforça a ideia de que na transição da pré-escola para o Ensino Fundamental as crianças têm que se adaptar a um novo sistema em que devem superar metas de aprendizagem e socialização, obter maior autonomia, dominar novos conhecimentos e habilidades. Essa ‘quebra’ fica bastante evidente, e chocante para a criança que vem de uma pré-escola onde a brincadeira é permitida amplamente e se depara com um período escolar onde a brincadeira é deixada de lado para que haja mais tempo para as

atividades nos cadernos, nos livros, nas folhas, para que os conteúdos sejam ministrados, para que ela possa prestar atenção e aprender. Os questionamentos que este estudo traz, ao relacionar, em uma aula de Arte Visuais com foco em leitura de imagens a uma brincadeira, ao lúdico na sala de aula são estes: Será que a aprendizagem em artes deve estar dissociada da brincadeira? Será que nas horas em que a criança está na escola aprendendo, ela não pode brincar e aprender, ou melhor, aprender brincando? Que contribuições o jogo, associado à leitura de imagens, pode trazer ao aprendizado do aluno e à prática educativa do professor? Partindo do tema, objeto de estudo deste trabalho, a ludicidade como meio de aprendizagem, observa-se, então o seguinte problema: Como associar a brincadeira à aula de Artes Visuais de forma a motivar o aluno, desenvolvendo, além da aprendizagem em relação ao tema dado pelo professor, competências e habilidades importantes nos aspectos cognitivo, emocional, motor, entre outros?

A incorporação da brincadeira na prática pedagógica traz benefícios a todos os envolvidos, pois desenvolve diferentes atividades que contribuem para várias aprendizagens além de ampliar a rede de significados construtivos para as crianças. Reforçando essa ideia, Ivo (2013) acredita que ao brincar, a criança amplia suas relações com a sua realidade social, com o mundo externo, com o outro. A brincadeira e o jogo motivam, despertam o interesse e fazem com que o aluno aprenda e construa o seu próprio conhecimento, apropriando-se dos conteúdos apresentados de forma prazerosa para ele, como pressupõe Santos (2014). Vários fatores importantes são trabalhados enquanto a criança brinca e a associação da brincadeira com a prática pedagógica, propicia, além da motivação inicial, o sentido de cooperação, do trabalho em equipe, o respeito às regras e ao outro, o desenvolvimento de habilidades motoras, proporciona situações de desafios, possibilidades de erro e acerto, o desenvolvimento da criatividade e da imaginação, tornando a aprendizagem mais interessante e significativa.

Para o professor de Artes Visuais a brincadeira e o jogo também podem ser de grande importância. Se, durante a aula de Artes, o professor associar a parte teórica a um jogo ou a uma brincadeira, o início da aula para o aluno pode tornar-se mais interessante e motivador. O problema está em associar o conteúdo a ser administrado a algo lúdico.

Ao pensar nessa questão e acreditar na ludicidade como ferramenta essencial de intervenção pedagógica, este estudo realiza um debate sobre como a brincadeira, o jogo, o lúdico pode auxiliar o professor de Artes Visuais do primeiro ano do Ensino Fundamental, através de dinâmicas que despertem a curiosidade e o interesse dos alunos nas aulas em que o professor propor leitura de imagens, tema essencial para alunos de Artes, inclusive para os que se encontram em fase de aquisição da leitura verbal e da linguagem escrita, proporcionando

motivação para que o aluno esteja envolvido em toda a dinâmica da aula, ou seja, para que permaneça estimulado a aprender, a observar, a questionar e desenvolva habilidades e competências essenciais.

O tema desenvolvido neste estudo foi pensado com base na experiência da própria autora, em sala de aula, com alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental, ao perceber que, quando associado ao lúdico, o desenvolvimento de qualquer conteúdo desperta imediatamente o entusiasmo e o interesse dos educandos e elaborado a partir de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema, tendo como referenciais teóricos principais os debatidos por Santos (2002), Maluf (2014) e Lev Vygotsky (1987), referentes à prática da ludicidade na escola e seu impacto na aprendizagem infantil e Barbosa (1991), Sardelich (2010), Pillar (1999), Ferraz e Fusari (2004), referentes diretamente às aulas de Artes Visuais com foco em leitura de imagens.

Com este trabalho pretende-se apresentar ao professor de artes uma proposta de possibilidade de enriquecimento de suas aulas, através de dinâmicas onde a aula de artes visuais pode tornar-se um momento de aprendizado e diversão simultaneamente para os educandos.

Este estudo está organizado em três capítulos, onde após a introdução, a justificativa e os objetivos gerais e específicos, são debatidos os temas: leitura de imagens e o lúdico como ponto de partida, a ludicidade, a importância da ludicidade nas escolas, inclusive nas aulas de arte, a motivação e o desenvolvimento de habilidades e competências como consequência do lúdico nas escolas. A seguir seguem as considerações finais e as referências utilizadas na primeira parte deste trabalho.

Na segunda parte consta a descrição do produto educacional, o jogo Imagem e Diversão, elaborado a partir deste estudo, com base no jogo de percurso conhecido como “Trilha”. Este produto educacional pretende associar a brincadeira à leitura de imagem proposta pelo professor de Artes Visuais a alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental de forma a promover desenvolvimento essencial aos educandos e uma aprendizagem eficaz.

2.JUSTIFICATIVA

No mundo atual, cercado por internet, estímulos diversos, aparelhos eletrônicos fica cada vez mais difícil fazer com que crianças se interessem pelas mensagens e pelos desafios que o professor propõe. Dessa forma, com base em na experiência vivida em sala de aula a autora deste estudo conclui que um professor de Artes deve buscar ser um estimulador, um

inventor de problemas, um profissional capaz de despertar nos alunos a curiosidade e a motivação, instrumento essencial de seu interesse pela aula e por sua vontade de transformação. Quando essa motivação se realiza através de uma brincadeira, proporciona às crianças uma imediata identificação e vontade de querer participar, e por consequência, interesse em aprender. Para Ferraz e Fusari (2009), as atividades lúdicas podem ser complementares aos métodos de ensino de Artes, pois é possível relacionar o lúdico à construção e à apreciação de imagens, sons, movimentos, conferindo aos jogos um caráter educativo e cultural.

O jogo proposto neste trabalho tem como função iniciar e complementar a leitura de uma imagem levada pelo professor de Artes para a sala de aula. Imagem esta que pode ser inicialmente do cotidiano da própria criança, como um personagem infantil conhecido ou a obra de um artista, dependendo da intenção do professor. O objetivo final é a leitura da imagem, mas a brincadeira funciona como um incentivo inicial, uma apresentação motivadora e também como instrumento do desenvolvimento de habilidades e competências essenciais à aprendizagem infantil. O jogo pode ser utilizado diversas vezes, em diversas aulas, pois basta mudar a imagem utilizada proposta pelo professor.

O jogo propõe também a interação e socialização entre os alunos, o que é fundamental em uma sala de aula, assim como são todos os processos interativos e práticas sociais que a criança integra desde o nascimento. Para Schoeder (2011, p. 79) “esse princípio comunicativo interacional nem sempre é considerado, pois frequentemente as crianças são obrigadas a executarem suas atividades de desenho e pintura em silêncio absoluto (...)”. Ou seja, a integralização da turma é fator fundamental, inclusive para a aprendizagem, e tem na brincadeira uma forma atrativa e eficaz de proporcioná-la. Além disso, quando brinca, a criança modifica hábitos e comportamentos usuais. Segundo Vygotsky (1989, p. 117), quando a criança está brincando “É como se ela fosse maior do que é na realidade. Como foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.” Sendo assim, o jogo, a brincadeira torna-se um fator de conscientização de papéis sociais e de normas.

A partir do jogo proposto, como produto educacional neste estudo, “Imagem e Diversão”, um jogo inspirado no jogo de tabuleiro “Trilha”, através do qual os educandos poderão aprender e desenvolver habilidades e competências de forma lúdica ao brincar, o professor, dará início à leitura da imagem na aula de Artes Visuais, promovendo aos seus alunos motivação, desenvolvimento, socialização e aprendizagem efetiva.

3.OBJETIVOS

3.1.Objetivo geral

Contribuir com o ensino-aprendizagem em artes no primeiro ano do Ensino Fundamental, através de uma atividade lúdica (jogo) somando à proposta de aula sobre leitura de imagem, dando início ou continuidade à alfabetização visual.

3.2. Objetivos específicos

- Motivar e incentivar a aprendizagem
- Despertar a curiosidade e o interesse pela aula
- Contribuir para o processo de leitura de imagem
- Estimular a socialização entre as crianças, a cooperação e o trabalho em equipe
- Estimular o respeito às regras e à boa convivência social
- Desenvolver a memória e a percepção visual
- Desenvolver a interpretação e a compreensão de regras
- Desenvolver a capacidade de administrar emoções e encarar desafios

Conhecer, difundir e preservar a cultura

4.LEITURA DE IMAGENS E O LÚDICO COMO PONTO DE PARTIDA

O termo leitura de imagens tem origem no século XX, no final da década de 1970, a partir da expansão de meios de comunicação audiovisuais, de acordo com Sardelich (2006). Com o passar do tempo a leitura de imagens vem ganhando importância e sendo aplicada nas aulas de Artes Visuais. Para introduzi-la na aprendizagem de crianças de cinco a sete anos, que é o foco deste trabalho, deve-se optar por uma abordagem informal e levar em consideração o vocabulário que a criança possui e seu meio sociocultural, realizando perguntas com as quais elas sintam-se familiarizadas. Para Françoise Barbe-Gall, (BARBE-GALL, 2012, p. 15) ao realizar a leitura de imagem de uma obra de arte, as crianças devem:

Primeiro e antes de tudo: identificar aquilo que veem em um quadro, o que (até para um adulto) nem sempre é evidente; distinguir os diferentes componentes de uma imagem que teríamos tendência a olhar em sua globalidade.

Mesmo um conjunto de perguntas simples como “O que isto te lembra?” ou “Se parece com algo que você conhece ou viu?”, torna-se um bom começo para treinar as crianças a ver a obra e observar, percebendo que cada imagem pode possuir uma atmosfera própria e que cada

aluno pode ter um sentimento ou uma percepção diferente da mesma imagem. O que não impede que, a partir desta leitura haja questionamentos que levem os pequenos à reflexão. Mediada pelo professor é importante que a leitura de imagens seja também instrumento de uma análise crítica, associando-a, inclusive, a situações concretas vividas pelos alunos. “As imagens não cumprem apenas a função de informar ou ilustrar, mas também de educar e produzir conhecimento.” (SARDELICH, 2006, p.459)

Portanto, para trabalhar leitura de imagem com alunos, em uma aula de Artes Visuais, é necessário antes de tudo analisar qual a faixa etária das crianças para o qual a aula será ministrada. É importante também estar atento ao perfil dos educandos e procurar compreender toda a bagagem cultural trazida por eles. Os alunos estão cercados de imagens o tempo todo, na televisão, jogos eletrônicos, quadrinhos e revistas, capas de caderno, livros, entre tantos outros, sendo assim, ao invés do professor de arte proporcionar a alfabetização visual dessas crianças, a mídia acaba por fazê-lo, porém sem a abordagem crítica que um professor poderia realizar. A leitura de imagem, trabalhada na escola pode levar o aluno a compreender melhor o mundo em que vive e a pensar de forma crítica sobre a sua própria realidade.

O professor de Artes Visuais, ao definir as imagens que serão utilizadas nas aulas assume o papel de curador, ou seja, organiza e seleciona previamente atuando como um mediador cultural entre os alunos e as obras de arte. Dessa forma, ao mediar a leitura de imagens com seus alunos, o professor deve estimular o pensamento, a autonomia, a curiosidade e a reflexão, ampliando o modo de ver dos alunos, estabelecendo conexões entre a obra apresentada e a vivência do aluno. Para Penharbel e Alves (PENHARBEL e ALVES, 2008, p. 6)

:

A proposição de introduzir o conceito de curadoria educativa no trabalho do professor é essencial para a sua atuação como mediador em sala de aula, pois é ele quem faz a escolha das imagens. Para isso, ele precisa também ser “leitor”- ter um olhar mais aprofundado, pois é ele quem fará a escolha, junções de imagens ou obras, este é o recorte que irá adentrar a aula de Artes e partir para o olhar do aluno, apreendendo assim os sentidos, o olhar, através das suas imagens, textos, reproduções, linguagens diferenciadas. Abrir as “brechas” para problematizar o olhar, causar estranhamento pela imagem ou pela a obra reproduzida.

A Leitura de imagens realizada de forma consciente é debatida por Analice Dutra Pillar (2002), pois, para Analice, muitas vezes ao olhar uma obra de arte, o leitor não absorve o que vê, tendo o seu olhar habituado a tantas imagens e informações diárias. Apenas uma leitura baseada em uma reflexão, promovida nas aulas de arte, proporcionará ao aluno “ver” em um

amplo sentido, percebendo a imagem em suas relações com o campo simbólico que lhe confere significado. De acordo com Pillar (PILLAR, 1999):

Ao ler, estamos entrelaçando informações do objeto, suas características formais, cromáticas, topológicas; e informações do leitor, seu conhecimento acerca do objeto, suas inferências, sua imaginação. Assim, a leitura depende do que está em frente e atrás dos nossos olhos.

Ao ensinar o aluno a “ver” a obra de forma crítica, relacionando-a à realidade vivida, a bagagem cultural trazida pelo aluno, o professor de arte proporciona ao educando a possibilidade de melhor compreensão do mundo e da sua própria realidade sócio-cultural, aguçando sua percepção, através de associações com o que ele vê e o que ele vive, tornando a leitura de imagens significativa e revitalizando sua aprendizagem.

Portanto, o professor não deve se ater apenas às imagens de obras de arte. Trazer imagens que já estão inseridas no universo dos alunos pode ser um recurso indispensável, explorando a linguagem da criança, fazendo com que ela se identifique. Super-heróis, princesas, gráficos de *games*, capas de cadernos, personagens de desenhos, são exemplos do que pode ser usado para tornar, principalmente as primeiras aulas, mais significativas para os pequenos. As obras de arte não devem ser esquecidas, mas alternadas nas aulas com as imagens do mundo infantil, dessa forma, aos poucos, a criança vai se familiarizando com a cultura visual e ampliando seu conhecimento.

A apresentação de imagens infantis não inferioriza de maneira alguma o trabalho do professor de arte porque, dependendo da forma como é abordada, pode ser o ponto inicial para uma discussão enriquecedora entre mestres e alunos. É ideal que haja o debate, a reflexão e a análise crítica. Segundo Sardelich (SARDELICH, 2006, p.468):

Por se tratar de uma abordagem multireferencial e transdisciplinar, um trabalho de compreensão crítica da cultura visual nos mais variados ambientes de aprendizagem pode ser desenvolvido por qualquer educador/a que deseje e se disponha a problematizar as representações sociais de menina, menino, mulher, homem, família, criança, adolescente, adulto, velho, pobre, rico, preto, branco, professor/a, estudante, escola, entre tantas outras possíveis, nas imagens dos livros didáticos, dos cadernos, das revistas, dos *outdoors*, dos videogames, da televisão, dos cartões postais, dos brinquedos, das obras de arte, etc.

A compreensão crítica da imagem terá como consequência a compreensão do mundo que o cerca, onde espera-se que não haja uma postura passiva, por parte do aluno, mas que este torne-se um ser atuante, crítico e modificador da sua própria realidade.

Com o conceito de leitura de imagem, surge também o conceito de alfabetização visual. Segundo Sardelich (2004), a desenhista Donis Dondis (1973) introduz o conceito de alfabetismo visual em seu livro *A primer of visual literacy*, no qual sugere um sistema para aprendizagem, criação, identificação e compreensão de mensagens visuais em que todas as pessoas possam ter acesso e não apenas aquelas formadas na área de artes. Para Dondis ao alfabetizar-se visualmente, a criança adquire cultura por meio da educação e da aquisição de repertórios visuais.

Traçando um paralelo com o processo de alfabetização verbal, não se alfabetiza apenas fazendo com que crianças decodifiquem as letras. É importante que haja também uma alfabetização cultural. A leitura cultural e estética do meio ambiente vai dar sentido ao mundo da leitura verbal. Segundo Barbosa (2014), uma criança no início do processo de alfabetização pode ter uma dificuldade maior em diferenciar palavras com aspecto visual parecidos se não houver concomitantemente uma alfabetização visual que será desenvolvida através da leitura de imagens.

Para os educandos que estão em processo de alfabetização, a leitura de imagem, trabalhada nas aulas de arte, pode ter um papel fundamental, pois a alfabetização visual dará sentido à alfabetização verbal, leitura e escrita de palavras. Para Ana Mae Barbosa (BARBOSA, 2014, p. 28):

As artes plásticas também desenvolvem a discriminação visual, que é essencial ao processo de alfabetização. Para uma criança de seis anos as palavras *lata* e *bola* são muito semelhantes porque têm a mesma configuração gestáltica, isto é, uma letra alta e uma baixa, seguida de outra alta e mais uma baixa. Só uma visualidade ativada pode, nessa idade, diferenciar as duas palavras pelo seu aspecto visual, e esta capacidade de diferenciação visual é básica para a apreensão do código verbal que também é visual.

Ao pensar na relevância da alfabetização visual em concomitância ao início do processo de letramento e à alfabetização propriamente dita, este estudo sugere associar a leitura de imagens ao lúdico, adotando a brincadeira como ponto de partida para a aula de Artes e, dessa forma, enriquecer as aulas do professor de artes visuais das séries iniciais do Ensino Fundamental. Mais especificamente, o primeiro ano que é onde tem início o procedimento de aquisição da linguagem escrita.

Vale a pena ressaltar que o desenvolvimento da leitura cultural e da leitura verbal devem ser simultâneos e a utilização de jogos e brincadeiras, ou seja, a possibilidade de um universo lúdico e desafiador na sala de aula, nessa fase da vida escolar dos educandos contribui de forma

significativa para que as crianças se sintam motivadas e integradas ao ambiente e à comunidade escolar. A combinação de leitura de imagens com a ludicidade nas aulas de Artes traz benefícios não apenas para o aluno, como também para o professor ao provocar nos pequenos a curiosidade e o interesse necessários para que a aula flua de forma eficiente e proveitosa além de introduzir de modo divertido o tema.

5.LUDICIDADE

O termo ludicidade vem da palavra lúdico que se refere, na língua portuguesa, à jogos, brincadeiras e brinquedos. Tem origem na palavra latina *ludus* e significa jogos infantis, recreação e as mais diversas formas de representações, como aquelas ligadas às encenações teatrais e danças, como pode-se encontrar no dicionário Michaelis (2018). Friedrich Froebel (1782-1852), o criador do jardim de infância, foi o primeiro educador a ressaltar a importância da atividade lúdica na escola. Froebel (2001) tinha uma visão pedagógica do ato de brincar pela qual a criança se expressaria através de atividades de percepção sensorial, de linguagem e do brinquedo. De acordo com Almeida e Casarim (2002), o movimento Escola Nova deu continuidade à concepção de criança lúdica, já iniciada por Froebel a partir das décadas de 60 e 70. A psicologia do desenvolvimento e da psicanálise contribuíram para que se visse a infância como a fase principal do desenvolvimento humano, enfatizando o papel da brincadeira na educação. Promover o lúdico como instrumento de aprendizagem é relevante porque a criança enxerga o mundo através do ato de brincar e é recriando seu mundo que ela se reconstitui como sujeito.

Desde cedo o caráter simbólico e o faz de conta fazem parte do cotidiano infantil, a partir do momento em que a criança começa a ser capaz de imaginar. O brincar é uma necessidade da criança. É através dele que as crianças expressam suas emoções e o que pensam sobre o mundo, interagindo com ela própria e com os outros. Ao não incluir esse espaço na escola, o professor não entende a importância dele e a razão das crianças envolverem-se, motivarem-se e dedicarem-se a cada momento lúdico.

Os jogos incentivam a socialização porque podem ser trabalhados em equipe e através deles os alunos são desafiados e estimulados a pensar, podendo assim desenvolver aspectos emocionais e cognitivos. Os alunos podem aprender sobre cooperação, responsabilidade, a agir de acordo com as regras, desenvolver o raciocínio rápido e a criatividade. O ensino passa a ser mais significativo e menos cansativo e instrumento pelo qual a criança constrói o seu conhecimento e brinca ao mesmo tempo. O brincar é fundamental para o desenvolvimento de

diferentes condutas e de aprendizagem de diferentes tipos de conhecimentos. Através do lúdico a criança desenvolve capacidades indispensáveis para sua vida, como habilidades psicomotoras, concentração e atenção. Segundo Maluf (2003, p. 30) “Todo o aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança em todas as etapas da sua vida.” O lúdico pode ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor o utilizar como fator motivador em suas aulas.

O elo entre o lúdico e a escola já costuma fazer parte do cotidiano das escolas de educação infantil e tem sido inserido de forma progressiva no Ensino Fundamental com o propósito de deixar os alunos motivados a aprender. É necessário que o professor seja criativo, principalmente em relação a administrar essa prática com a escassez de material, no caso das escolas públicas, e consciente da sua relevância no processo educativo.

6.A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ESCOLA, INCLUSIVE NAS AULAS DE ARTE

As Atividades lúdicas como jogos, brincadeiras e dinâmicas são manifestações que fazem parte do cotidiano infantil. Quando a criança brinca ela se diverte, desenvolve emoções e constrói conhecimentos. Ao brincar na escola, o aluno tem resgatado pelo professor o prazer, mudando sua visão de escola, dando um novo sentido ao processo de aprendizagem a que está inserido, pois o lúdico trabalha com as emoções e contribui para a concretização de propostas cognitivas, construção de conceitos e domínio de habilidades. Ao transformar sua metodologia de ensino através da utilização de jogos e brincadeiras, o professor cria um ambiente diferente, inovador, criativo e significativo. A criança que brinca na escola tem seu desenvolvimento intelectual, afetivo, físico e social, associado à construção do conhecimento do mundo, do outro e de si mesma. Segundo Santa Marli Pires dos Santos (SANTOS, 2010, p. 21):

Com a descoberta do brincar com intencionalidade educativa, descobriu-se um processo que tornou a aprendizagem algo que os alunos desejam e se sentem atraídos e, o mais importante, é que, também a escola pode cumprir a função não só de ensinar, mas de educar. Deve ficar claro que ao trabalhar com jogos, brincadeiras e dinâmicas o educador não está apenas ensinando conteúdos conceituais, está também educando as pessoas integralmente, tornando-as mais humanas através do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

É necessário que as crianças, nas aulas, prestem atenção, demonstrem memória, possuam pensamento lógico, sejam criativas, participativas, para que a aprendizagem seja eficaz, porém brincadeiras realizadas com os alunos dissociadas do contexto da aula e de qualquer tipo de aprendizagem, reforçam o hábito de não utilizar o lúdico como estratégia de intervenção pedagógica e desenvolvimento de inteligências, competências e habilidades. A prática do brincar pelo brincar, onde a brincadeira ou o jogo são usados em horários livres, no recreio, ao final do dia ou para descansar não é uma prática bem aproveitada, pois desenvolvida desta forma nas escolas a brincadeira não está relacionada à qualidade do aprender brincando, mas sim à quantidade de jogos oferecidos. Por outro lado, se as atividades lúdicas são executadas no início da aula, é provável que os alunos tenham mais vontade de desenvolver outras atividades. O lúdico oferecido como prêmio ou recompensa não tem o mesmo valor significativo do oferecido para despertar habilidades e descobertas. Para Santos (2014, p.15) “Atualmente não há dúvidas de que o brincar deve ser incorporado à educação como algo que pode desencadear um processo permanente de educar.” O educador que utiliza a ludicidade como suporte de intervenção deixa de ser apenas um transmissor de informações, passando a ser um estimulador, um provocador de situações e um desafiador, encorajando o educando a enfrentar problemas desafios e a pensar criticamente e criativamente em soluções. De acordo com Ângela Cristina Munhoz Maluf (MALUF, 2014, p. 13) :

As brincadeiras são admiráveis instrumentos de realização para o ser humano, especialmente para as crianças; reúnem potencialidades, desenvolvem iniciativas, exercitam capacidades de concentrar a atenção, descobrir, criar e, especialmente, de permanecer em atividade. Está claro que as crianças desempenham um papel decisivo para converter as crianças de nossos dias em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança.

Ao proporcionar aos seus alunos brincadeiras e jogos educativos o professor está contribuindo para desenvolver em seus alunos o senso de companheirismo, do respeito, do trabalho em equipe, enriquecendo a sociabilidade e a criatividade. Por permitir que qualquer pessoa se relacione com o mundo que o cerca, obtendo qualidades essenciais para seu desenvolvimento mental, físico e social, a ludicidade tem grande importância na construção do conhecimento. Sobre a importância da brincadeira nas escolas, Aline Sommerhalder e Fernando Donizete Alves (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 13) dizem:

É no ‘como se’ da brincadeira/jogo que a criança busca alternativas e respostas para as dificuldades e/ou problemas que vão surgindo, seja na dimensão motora, social, afetiva ou cognitiva. É assim que ela testa seus limites e seus

medos, é assim que ela satisfaz seus desejos. É assim também que ela aprende e constrói conhecimentos, explorando, experimentando, inventando, criando. Em outros termos, é assim que ela aprende o significado e o sentido, por exemplo, da cooperação, da competição, é assim que ela explora e experimenta diferentes habilidades motoras, que ela inventa e cria novas combinações de movimentos, é assim que ela consegue reconhecer valores e atitudes como respeito ao outro e etc.

Nas aulas de arte as atividades imaginativas e criativas costumam estar presentes assim como estão nas brincadeiras infantis. Maria Heloísa C. de T. Ferraz e Maria F. de Resende Fusari ressaltam que as atividades lúdicas podem ser utilizadas como complemento dos métodos do ensino de arte:

Assim sendo, consideramos importante a inclusão dos jogos, do brinquedo e da brincadeira como parte integrante dos métodos e procedimentos educativos de um programa de arte, quando se trata principalmente de crianças pequenas. Em algumas atividades com crianças e até mesmo com jovens, é possível envolver de forma lúdica a construção, a manifestação expressiva e apreciativa das imagens, sons, falas, gestos e movimentos. Nesse sentido, os jogos passam a ter um caráter também educativo e cultural. (FERRAZ e FUSARI, 2009, p.129)

Se forem estruturadas adequadamente, as vivências com jogos e brincadeiras podem proporcionar nas aulas de arte a apreensão de signos sociais e culturais, ajudando as crianças a compreender e assimilar com mais facilidade o mundo cultural e estético. Segundo Vygotsky (1984) é no brinquedo que a criança aprende a agir em uma esfera cognitiva. De acordo com o autor, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

A ludicidade na escola tem um papel importante na relação afetivo-emocional, envolvendo mecanismos mais complexos de caráter psicológico típicos do ser humano. A aprendizagem é o processo principal do desenvolvimento humano e ao relacioná-la com a socialização, Vygotsky (1984) afirma que a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante de sua inserção em atividades socialmente partilhadas com outros, permitindo a troca e a parceria, construindo o conhecimento pela trocas recíprocas e relações interpessoais que se estabelecem no decorrer de toda a vida do aluno. A importância da socialização na escola, facilitada com a utilização de jogos e brincadeiras, fica clara na metodologia sociointeracionista de Vygotsky (1984) que acredita que a vivência em sociedade é essencial para a transformação da criança. Assim o conhecimento é construindo

progressivamente de fora para dentro, de acordo com as interações do indivíduo com o meio e suas relações interpessoais.

O jogo ou a brincadeira com objetivo pedagógico despertam nas crianças que os vivenciam um mundo de imaginação, criatividade e alegria na construção do processo de ensino e aprendizagem e devem ser trabalhados com frequência no cotidiano escolar, para uma aprendizagem efetiva, em todas as disciplinas, inclusive nas aulas de Artes Visuais.

7. CONSEQUÊNCIA DO LÚDICO: MOTIVAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Motivar o aluno pode ser um desafio para todo professor, todavia, o aluno motivado, terá o objetivo da aula alcançado com mais facilidade. Em tempos de internet, eletrônicos e redes sociais, torna-se cada vez mais difícil prender o interesse da criança a uma aula na escola. Para despertar nos alunos a curiosidade pelo tema proposto, o professor deve assumir o papel de estimulador, incitando no aluno o interesse em aprender. A motivação inicial pode ter origem de várias formas, porém um detalhe relevante que se deve considerar é a associação do que se pretende ensinar ao universo do educando. O que se aprende nas aulas não será interessante para um aluno se não corresponder a uma necessidade sua, ou seja, se não fizer parte do seu cotidiano, da sua cultura. O educador pode passar informações, mas apenas ensina realmente a seus alunos quando essa informação é convertida em conhecimento, ao atizar a sua curiosidade. Esse ponto de partida motivador pode iniciar-se com uma pergunta, um desafio, com algo significativo para a criança, algo do seu cotidiano, com uma brincadeira. Os meios são diversos, mas a finalidade é uma só e, se alcançada, além de fazer com que a aula flua de forma tranquila, torna o aprender mais significativo e prazeroso.

Ao lecionar para crianças deve-se levar em conta que não basta apenas transmitir um conhecimento, mas que é essencial despertar sua curiosidade e atenção. A criança precisa ser motivada. Quando a aula é monótona e repetitiva desmotiva e interfere significativamente na aprendizagem. A criança precisa de estímulos e o professor deve proporcionar atividades e disponibilizar recursos variados para que o aluno seja motivado a aprender. O aluno quando é motivado, interessa-se pelos estudos e execução das tarefas propostas pelo professor e os fatores que o levam a agir assim estão essencialmente ligados à satisfação de necessidades pessoais e sociais.

Os professores devem estar cientes que dinâmicas em salas de aula e atividades criativas influenciam positivamente na motivação dos alunos e, como consequência, na aprendizagem.

Para que haja motivação as atividades propostas desenvolvidas em sala de aula devem ser práticas e relacionadas com o cotidiano dos alunos. Os professores precisam compreender o universo do educando, tornando-o participante do processo ensino aprendizagem e não um ser passivo que deve apenas absorver informações. É fundamental que o professor elabore estratégias, busque recursos e forneça estímulos para que o aluno se sinta motivado a aprender.

É necessário que o educador conheça o ambiente e o contexto em que o aluno está inserido e, a partir disso, elabore estratégias que conquistem o interesse do educando pelo aprendizado. Para Sara Rebecca Bianchi (BIANCHI, 2011, p. 24):

Algo que pode auxiliar os professores a compreender a motivação de seus alunos [...] é observar seus comportamentos, o que dizem e o que fazem as crianças quando precisam realizar atividades relacionadas com a aprendizagem, o professor deve estar sempre atento, podendo assim mudar suas práticas quando necessário.

A motivação é um processo e por isso, suscita ou incita uma conduta que ampara uma atividade progressiva e que canaliza essa atividade para um determinado resultado. É um processo que mobiliza o ser humano para a ação a partir do desejo de satisfação. Para Vygotsky (1998) o pensamento propriamente dito é gerado pela motivação, ou seja, por nossos desejos e necessidades, nossos interesses e emoções. É necessário incentivar a aprendizagem, mas não uma aprendizagem fria, sem emoções. É preciso envolver os alunos no ato de educar, para que a escola seja para eles um ambiente agradável e estimulador.

Muitos são os fatores de motivação que influenciam no processo de aprendizagem. Um deles é o jogo elaborado para funcionar como um fator motivador inicial de uma aula de artes visuais com foco em leitura de imagens para alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental.

Além da motivação, o lúdico também é viabilizador do desenvolvimento de competências e habilidades fundamentais ao educando e deve ser trabalhado de modo a utilizar jogos e brincadeiras como uma didática diferente para apresentar conteúdos de aprendizagem proporcionando mais sentido e significado à prática escolar.

Os jogos educativos podem ser classificados a través de cinco pilares que representam as aprendizagens essenciais que o ser humano deve aprender ao longo da vida (Santos, 2014). Os cinco pilares são: fazer, saber, ser, conviver e preservar.

No pilar *fazer* o aluno desenvolve habilidades físicas e cognitivas, como memorizar, associar, comparar, perceber, ponderar, raciocinar, compreender, deduzir, interpretar, raciocinar, entre outras.

No pilar *saber* o aluno desenvolve a capacidade de aprender conteúdos científicos, organizando informações pelo uso de suas habilidades.

No pilar *ser* o aluno aprende a aceitar-se como pessoa, desenvolvendo a capacidade de administrar emoções, de enfrentar desafios e situações novas e de ter consciências de suas possibilidades.

No pilar *conviver* o aluno desenvolve a capacidade de cooperar, compartilhar, aceitar o outro e aceitar uma crítica a si próprio.

No pilar *preservar* o aluno aprende a difundir e preservar a cultura, não apenas a da sua vivência, a do seu país, como também a cultura universal.

Em uma aula, tendo como foco leitura de imagens, utilizando o lúdico como apoio e meio de aprendizagem, pode-se observar o desenvolvimento de habilidades físicas e cognitivas, como o memorizar, associar, comparar, deduzir, interpretar, entre outras, relacionadas ao pilar fazer. Pode ser observado também, o desenvolvimento da capacidade de aprender conteúdos científicos, o desenvolvimento da capacidade de administrar emoções e aceitar desafios, da capacidade de cooperar, compartilhar e aceitar críticas, aspectos relacionados, respectivamente, aos pilares saber, ser e conviver. E, ao realizar a leitura de imagens não apenas da própria cultura, mas da cultura universal, e também realizar uma brincadeira, que também faz parte da sua cultura, o aluno aprende a difundir e preservar a cultura, de acordo com o pilar preservar.

Para Santos (2014) as atividades lúdicas são fundamentais no processo de construção da aprendizagem porque permite que o aluno amplie seu conhecimento e desenvolva habilidades, inteligências e competências. Ainda, segundo ela:

Ao optar por uma prática metodológica que parta das vivências lúdicas tem-se a chance de tornar as aprendizagens significativas pois, além de ser um terreno fértil para a construção do conhecimento, seu desenrolar repleto de desafios e motivações pode facilitar a capacidade de pensar e resolver problemas. Acredita-se que é num ambiente desafiador que se pode gerar conflito cognitivo que leve à construção do conhecimento. (SANTOS, 2014: p.35)

A brincadeira e o jogo quando utilizados como instrumento de desenvolvimento de habilidades, devido à grande quantidade de estímulos presentes nas propostas lúdicas, ampliam as chances de proporcionar a construção do conhecimento.

Um das habilidades cognitivas que o jogo pode auxiliar a desenvolver é a memória visual das crianças. Através de jogos e brincadeiras as habilidades intelectuais das crianças podem ser aumentadas, pois os alunos lembrarão com mais facilidade de coisas que lhes proporciona alegria ou diversão. A memória visual auxilia a desenvolver habilidades de

compreensão e pensamento e, nas aulas de Artes em que o professor utiliza o lúdico como metodologia, auxilia a aumentar o repertório visual.

A partir das questões debatidas neste estudo pode-se observar que a utilização do lúdico nas aulas de arte, através de uma brincadeira pode enriquecer, auxiliar e valorizar o trabalho do professor e, especificamente, em uma aula com leitura de imagens, promover interesse, motivação e desenvolver a aprendizagem em vários aspectos cognitivos e emocionais. Sendo assim foi desenvolvido, com base neste trabalho, o produto educacional Imagem e Diversão, um jogo voltado para alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de brincar faz parte do universo infantil. Em sua fértil imaginação a criança acredita que tudo se transforma em brincadeira. Isso ocorre porque a essência da brincadeira está no modo como se brinca e na capacidade que a criança tem de transformar algo aparentemente desinteressante em algo extremamente lúdico. Portanto o aprender deve ser repassado de forma que desperte o interesse e o prazer de quem está assimilando um aprendizado. Esse interesse pode ser despertado com um jogo ou brincadeira durante a aula funcionando como fator de motivação, despertando a curiosidade e a atenção.

O aluno motivado aprende com mais facilidade, pois tem o interesse, pelo que está sendo exposto pelo professor, acentuado.

Além de motivar, os jogos e as brincadeiras também proporcionam o desenvolvimento de inteligências, competências e habilidades cognitivas fundamentais, como a memorização, o raciocínio, a reflexão, a coordenação, a comparação, a constatação, a descoberta, entre outras, desenvolvendo o conhecimento prático, científico, pessoal, social e cultural.

Nas aulas de artes visuais a utilização de brincadeiras e jogos é um recurso que pode ser utilizado de forma proveitosa e eficiente para que o aprendizado aconteça de forma prazerosa e eficaz para o educando, proporcionando motivação e desenvolvimento cognitivo.

Com base nessas informações pretende-se, com este estudo, auxiliar o professor de Artes Visuais em suas aulas para alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, em que a proposta seja a leitura de imagens pré-selecionadas pelo educador.

A importância da leitura de imagens, proporcionando uma alfabetização visual, concomitantemente à alfabetização verbal dos alunos é evidente. Além de integrar a ludicidade às aulas de Artes, a utilização de imagens que fazem parte do cotidiano das crianças e não apenas imagens de obras de arte, também é fundamental para que a aula se torne significativa,

pois as crianças já vêm com uma bagagem visual, que não deve ser desconsiderada e sim aproveitada também como um fator motivador e significativo. A alternância entre a apresentação dessas imagens já conhecidas pelos pequenos e imagens de obras de arte é importante, pois os alunos além analisar uma imagem já familiar devem ser apresentados a imagens não conhecidas até então por eles e assim aumentar o seu repertório visual. A análise crítica dessas imagens, mediadas pelo professor de arte, leva o aluno a compreender melhor o mundo que o cerca, e a tornar-se um ser crítico da própria realidade.

Um fator motivador para dar início à aula de leitura de imagens e despertar o interesse e a curiosidade das crianças pode ser fundamental. O jogo cumpre esse papel de motivar, prender o interesse, propor situações desafiadoras, integrar e socializar, divertir e facilitar e desenvolver o aprendizado.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte. Brasília, MEC/SEF, 1997.

_____. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino de primeira à quarta série. Brasília, MEC/SEF, 1997.

ALMEIDA, Damiana Machado de; CASARIN, Melânia de Melo. *A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil*. Cadernos, Centro de Educação. 2002.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da Arte*. São Paulo/Porto Alegre, Perspectiva/Iochpe, 1991.

BARBE-GALL, Françoise. *Como falar de Arte com as crianças*. São Paulo, Martins Fontes, 2016.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

FERRAZ, Maria Heloisa C. de Toledo e FUSARI, Maria F. de Rezende. *Metodologia do ensino da arte*. São Paulo, Cortez, 2004.

FROEBEL. Friedrich A. *A Educação do homem*. Tradução de Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo, UPF, 2001.

IVO, Ivone José. *A Importância do Brincar na Prática Pedagógica e a Inclusão da Ludicidade no Cotidiano da Escola*. 2013. Disponível em: <http://cev.org.br/biblioteca/a-importancia-brincar-pratica-pedagogica-e-inclusao-ludicidade-cotidiano-escola/>. Acesso em: 20/03/2019

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo, Pioneira, 1998.

LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) *Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade*. Salvador: Gepel, 2000.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. *Brincadeiras para sala de aula*. Petrópolis, Vozes, 2014.

MARTURANO, Edna Maria. *A criança a família, a escola e a transição para o ensino fundamental*. 2013. Disponível em: <http://cienciasecognicao.org/neuroemdebate/?p=2264>. Acesso em: 20/03/2019

MICHAELIS. *Moderno dicionário da língua portuguesa*. São Paulo, Melhoramentos, 1998.

PILLAR, Analice Dutra (org.) *A educação do olhar no ensino das artes*. Porto Alegre, Mediação, 1999.

PENHARBEL, Silvia Flores e ALVES, Carla Juliana Galvão. *O ensino da arte contemporânea na sala de aula: relato de uma pesquisa-ação*. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1869-8.pdf>. Acesso em: 23/03/2019

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *O brincar na escola*. Petrópolis, Vozes, 2010

_____ *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis, Vozes, 2002.

SARDELICH, Maria Emília. *Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa*. Bahia, Cadernos de pesquisa, 2006.

SCHROEDER, Silvia Cordeiro Nassif. *A arte como linguagem: um olhar sobre as práticas na educação infantil*. São Paulo, 2011.

SELBACH, Simone et al. *Arte e didática*. Rio de Janeiro, Vozes, 2010.

SOMMERHALDER, Aline e ALVES, Fernando Donizete. *Jogo e educação na infância*. Curitiba, CRV, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo, Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

Andreia de Araujo Corrêa
Alessandra de Oliveira da Silva Caetano

IMAGEM E DIVERSÃO

UMA TRILHA MUITO DIVERTIDA

QUAL O DESENHO MAIS PARECIDO? QUAL O MAIS ENGRAÇADO?

UM JOGO PARA AS AULAS DE ARTE

Rio de Janeiro, 2019

IMAGEM E DIVERSÃO

RESUMO

O produto educacional Imagem e Diversão apresentado neste trabalho é um jogo, inspirado no jogo “Trilha” e tem por objetivo iniciar uma aula de Artes com foco em leitura de imagens, motivar os alunos, através da brincadeira e do lúdico, despertar a curiosidade e o interesse em relação ao conteúdo da aula e prepará-los para a leitura da imagem proposta pelo professor. A imagem pré-selecionada pelo educador é utilizada no jogo e posteriormente, ao final deste, é feita a leitura com base em perguntas adequadas à faixa etária sugerida, neste caso, alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental. Leva em conta não apenas a observação estética e visual do que aparece nas figuras apresentadas, mas também busca levar os alunos a questionamentos pertinentes e reflexões acerca da realidade e a um pensamento crítico em relação às pessoas, a si próprio e ao mundo que o cerca.

Palavras-chave: Jogo. Aprendizagem. Motivação. Imagem. Leitura de imagem.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	34
2. TEMA.....	35
3. PRODUTO EDUCACIONAL.....	36
a.Manual de montagem.....	36
i.Ambiente físico.....	36
ii. Recursos necessários.....	36
iii. Faixa etária.....	36
iv. Quantidade de jogadores.....	36
v. Tempo de duração.....	37
vi. Preparo do jogo.....	37
b.Manual de utilização.....	42
i.Regras e execução.....	43
ii. Início do jogo.....	43
iii.Vencedor.....	43
3.2. Seleção de imagens.....	44
4. REFERÊNCIAS.....	50
Apêndice A – Sugestão de dado planejado para montar.....	51
Apêndice B – Sugestão de dado feito com material reciclável.....	52

1. INTRODUÇÃO

O jogo Imagem e Diversão, que é uma adaptação do jogo “Trilha”, foi elaborado para alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, como forma de iniciar a leitura de uma imagem em uma aula de Artes, proporcionando-os motivação inicial e despertando a curiosidade. As crianças estão em contato com imagens o tempo inteiro, através da mídia, brinquedos, entre outros, porém é na escola que o tema será abordado de forma crítica. Um dos fundamentos essenciais de uma aula de Artes é a motivação, despertar no aluno a vontade de aprender, de participar da aula e interessar-se pelo tema proposto. O jogo aqui apresentado propõe iniciar a alfabetização visual, através da leitura de imagens, de forma lúdica e atrativa para as crianças pequenas, despertando interesse por meio da brincadeira e do jogo.

O jogo aqui apresentado foi elaborado tendo como base o jogo “Trilha”, um jogo originalmente de tabuleiro, utilizando-se peões, mas que pode ser aplicado em escala maior, tendo como base o piso e as crianças no lugar dos peões. Este jogo foi escolhido também por permitir inúmeras variações temáticas, já que a base é uma trilha numerada e pode ser utilizada para, dependendo das estratégias e regras definidas e elaboradas pelo professor, trabalhar conteúdos de diversas áreas de conhecimento, inclusive de Artes Visuais. Dessa forma, o jogo apresentado aqui, tem as regras elaboradas para iniciar a leitura de uma imagem pré-determinada pelo professor e, dessa forma, despertar a curiosidade dos alunos, motivar, gerando interesse pelo tema proposto, além de desenvolver inúmeras habilidades, proporcionadas através da sua utilização, nas crianças ao brincar.

A experiência em sala de aula com crianças do primeiro segmento do Ensino Fundamental é a motivação para o desenvolvimento deste estudo, ao perceber como as atividades dinâmicas despertam o interesse e facilitam o aprendizado. As autoras Ângela Cristina Munhoz Maluf e Santa Marli Pires dos Santos são as principais referências para o desenvolvimento deste trabalho.

O produto educacional está organizado da seguinte forma:

- Manual de montagem: ambiente físico, recursos necessários, faixa etária, quantidade de jogadores, tempo de duração, preparo do jogo.
- Manual de utilização: regras e execução, início do jogo e vencedor

- Anexo com ideias para montar ou confeccionar um dado

2.TEMA

A utilização de jogos e brincadeiras nas aulas proporcionam uma nova maneira de ensinar em que o aprender se realize de forma lúdica e significativa e onde o espaço de aprendizagem seja transformado em um ambiente de iniciativa, autonomia, criatividade, senso crítico, socialização e responsabilidade. Sobre a importância do uso do lúdico na escola, José Osmando Gomes dos Santos e Jader Rodrigues complementam (SANTOS e RODRIGUES, 2013, p.5) :

Aprender brincando. Essa deveria ser a proposta de todos que adotam dinâmicas como uma forma de dar um novo significado à sua forma de ensinar, transformando seu espaço em algo prazeroso, onde o relacionamento entre as pessoas envolvidas possa ser marcado pelo companheirismo, a socialização, a troca de experiências e o conhecimento do outro.

As dinâmicas são meios que possibilitam ao professor um redimensionamento da maneira de ensinar e aprender, despertando o interesse do aluno pelo conteúdo a ser dado na aula e melhorando a aprendizagem. Ainda sobre a importância da utilização de jogos na escola, é possível dizer que eles proporcionam e auxiliam a socialização e interatividade dos alunos, despertando a aquisição de valores como a solidariedade, o respeito ao outro, a amizade, a tolerância e a compreensão, melhorando também a autoestima do educando e seu autoconhecimento, o que vai interferir nas relações interpessoais, não apenas na escola, mas em sua própria família. De acordo com Antunes “Os jogos podem envolver o autoconhecimento e a autoestima, assim como a administração das emoções e a comunicação interpessoal; a empatia e o preconceito, as relações familiares e a amizade.” (2010, p.52)

Ao utilizar o jogo Imagem e Diversão para iniciar a aula de Artes pretende-se que o aluno não fique apenas curioso e motivado no início da aula, durante o jogo, mas que a motivação, o entusiasmo e a curiosidade despertada se mantenham durante a leitura da imagem proposta pelo professor e no decorrer do tempo de toda a aula, possibilitando uma aprendizagem eficaz, incentivando a troca de ideias, e uma efetiva reflexão, onde o aluno seja não apenas o autor do seu próprio conhecimento, mas desenvolva o pensamento crítico e, através do jogo, desenvolva habilidades e competências essenciais ao seu desenvolvimento.

As imagens pré-selecionadas pelo professor são o foco principal desta atividade, portanto o aspecto lúdico deve funcionar como um instrumento para que a leitura da imagem, que será iniciada ao final do jogo, seja realizada de forma significativa pelos alunos.

3.O PRODUTO EDUCACIONAL: Jogo Imagem e Diversão

a.Manual de montagem

i. Ambiente físico

Um pátio ou quadra de uma escola

ii. Recursos necessários

- Giz para desenhar a trilha no chão
- Um dado (que pode ser um que o professor já tenha ou confeccionado a partir das sugestões, em anexo, neste trabalho)
- Quatro ou cinco pranchetas (de acordo com a quantidade de equipes)
- Lápis preto, lápis de cor ou giz de cera
- Folhas A4
- Imagens de obras de arte ou que façam parte do universo infantil (que o professor queira trabalhar na aula)

iii. Faixa etária:

Alunos do 1º ano do Ensino Fundamental (5 a 6 anos)

iv. Quantidade de jogadores

Toda a turma dividida em equipes. Quatro ou cinco equipes de acordo com a quantidade de alunos. Exemplo:

- Turma com vinte alunos – quatro equipes com cinco alunos em cada equipe
- Turma com vinte e cinco – cinco equipes com cinco alunos em cada equipe
- Turma com trinta alunos – cinco equipes com seis alunos em cada equipe
- Turma com trinta e cinco alunos – cinco equipes com sete alunos em cada equipe

v. Tempo de duração

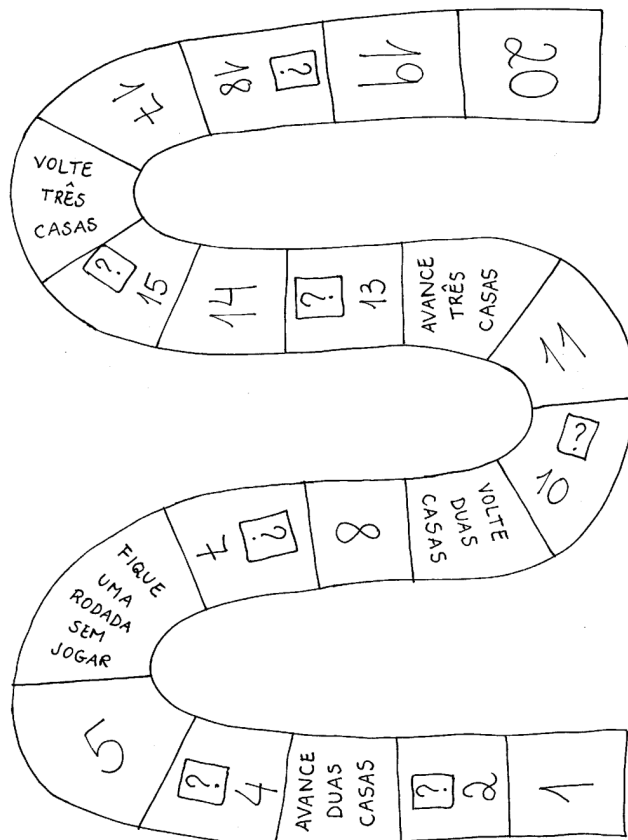
30 minutos aproximadamente

vi. Preparo do jogo

Tomando o chão do pátio ou a quadra da escola como suporte, o professor desenha as “casas” da trilha no chão com giz branco e numera-as de 1 a 20, sendo a primeira casa a “Partida” e a última a “Chegada”. Para ficar mais interessante desenha-se a trilha de forma sinuosa, ao invés de forma retilínea. Determinadas casas são marcadas com um ponto de interrogação desenhado (casas 2, 4, 7, 10, 13, 15, 18) e outras casas marcadas com as seguintes instruções: casa 3: avance duas casas, casa 6: fique uma rodada sem jogar, casa 9: volte duas casas, casa 12: avance três casas, casa 16: volte três casas.

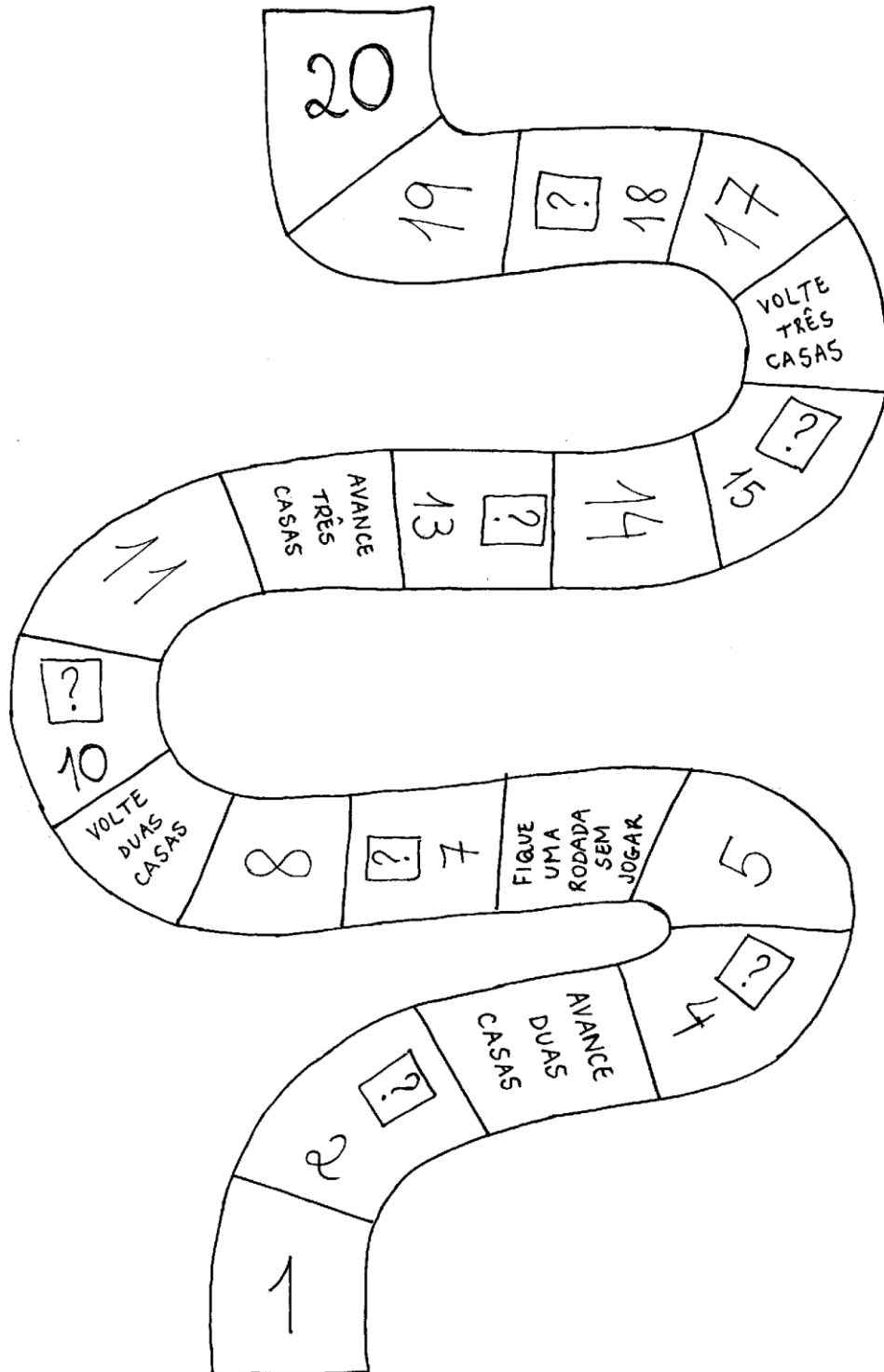
Seguem abaixo alguns traçados sugeridos para o desenho da trilha.

Imagem 1 - Sugestão de traçado para a trilha número 1



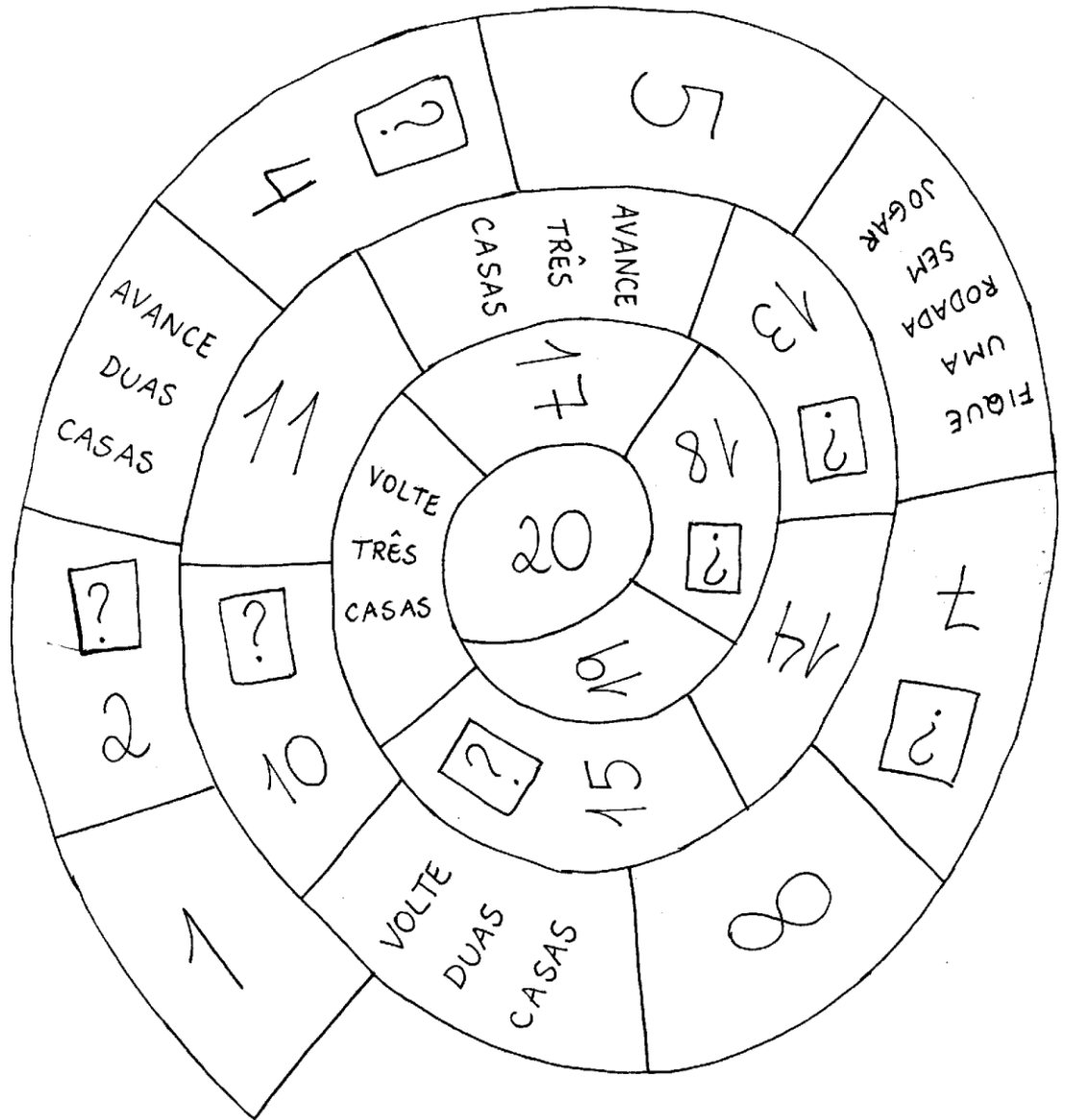
Fonte: A autora, 2019.

Imagem 2 – Sugestão de traçado para a trilha número 2



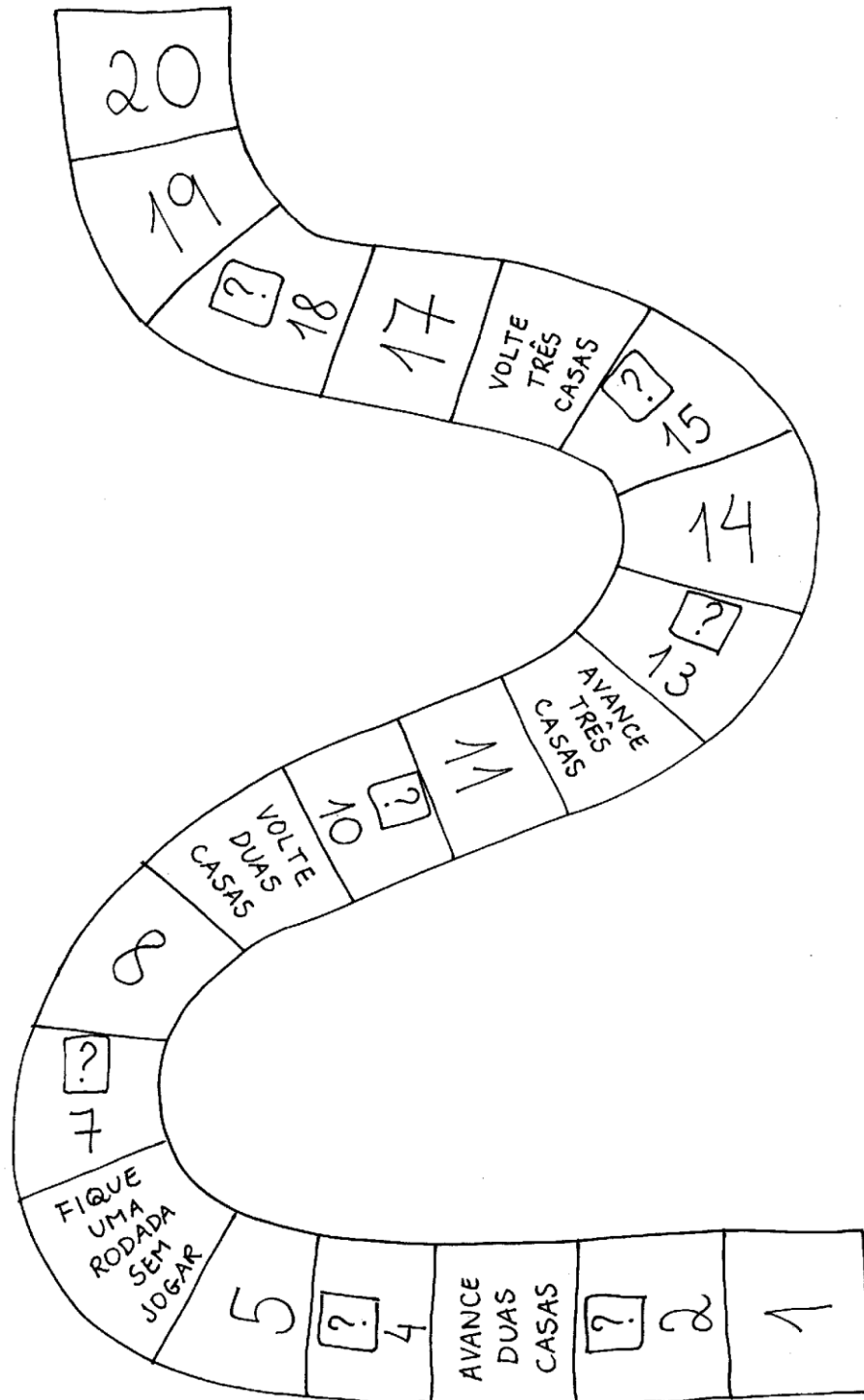
Fonte: Desenho da autora, 2019.

Imagem 3 – Sugestão de traçado para a trilha número 3



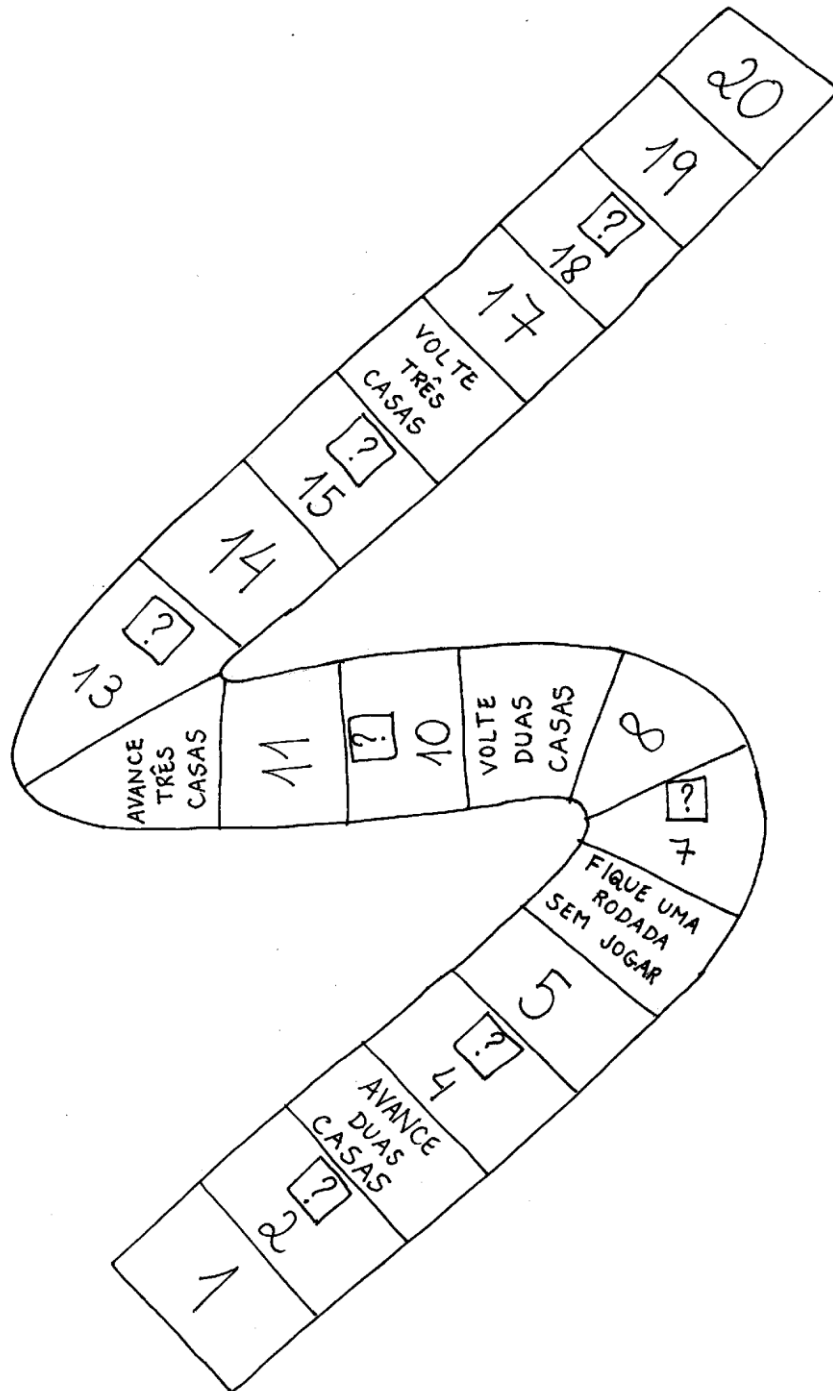
Fonte: Desenho da autora, 2019.

Imagem 4 – Sugestão de traçado para a trilha número 4



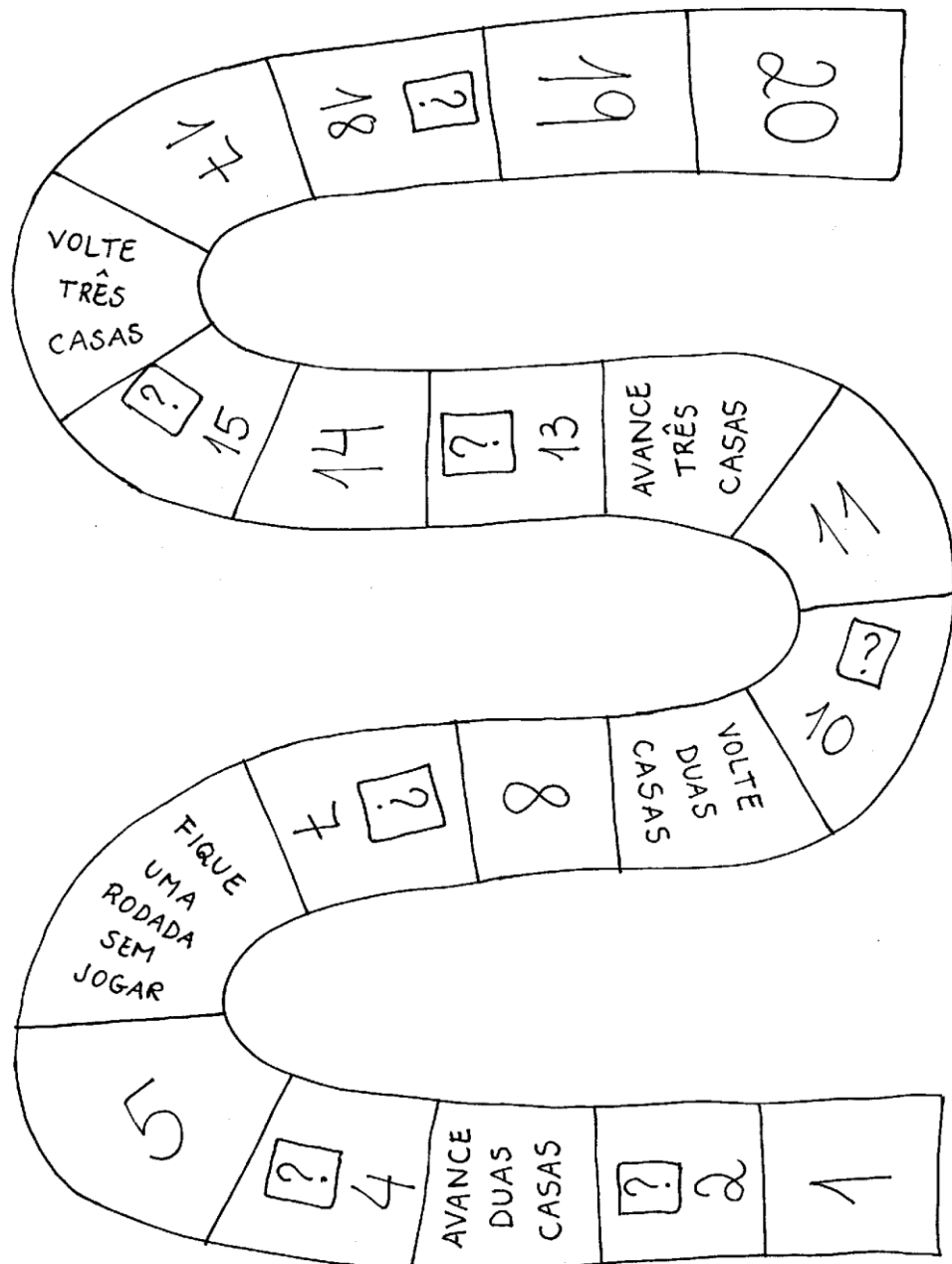
Fonte: Desenho da autora, 2019.

Imagem 5 – Sugestão de traçado para a trilha número 5



Fonte: Desenho da autora, 2019.

Imagem 6 – Sugestão de traçado para a trilha número 6



Fonte: Desenho da autora, 2019.

b. Manual de utilização

i. Regras e execução

As equipes são definidas pelo professor, de acordo com a quantidade de alunos na turma, sendo que, em cada equipe deve ser escolhido:

- um aluno para ser o observador da imagem,

- um aluno para percorrer a trilha
- e um aluno para ser o desenhista, este ficará com a prancheta, a folha A4 em branco em mãos e os lápis e gizes, sendo auxiliado por todos os outros alunos da própria equipe que poderão dar palpites e orientações.

ii. Início do jogo

Os alunos que percorrerão a trilha se posicionam no início, na frente da casa de número 1. Define-se a ordem de qual equipe jogará primeiro o dado, qual jogará depois e assim sucessivamente. Como podem ser três, quatro ou cinco equipes a jogar, o critério sugerido para definir a ordem de cada equipe é o “zerinho ou um”.

A trilha é percorrida de acordo com os números que os alunos obtêm ao jogar o dado. O primeiro jogador lança o dado e avança, na trilha, a quantidade de casas de acordo com o número indicado na face do dado voltada para cima.

Nas casas marcadas com instruções, o aluno que percorre a trilha, deve obedecê-las. Nas casas com o ponto de interrogação desenhado, o aluno, ao passar por elas, sem precisar necessariamente parar sobre elas, terá direito a realizar uma pergunta sobre a imagem ao jogador da sua equipe com acesso à esta e de acordo com o que o aluno responder, os alunos com a folha em branco começarão a tentar desenhar e descobrir o que há no desenho original, pois todos ouviram as perguntas e respostas. As perguntas realizadas devem incentivar a descrição da imagem, portanto, deve haver nessa parte a mediação do professor para que as mesmas forneçam dicas e não induzam a revelação antecipada da imagem. Portanto estão proibidas perguntas que questionem diretamente de qual personagem se trata, por exemplo e tentativas de adivinhação. Os alunos com acesso às imagens devem responder às perguntas, respondendo apenas ‘sim’ ou ‘não’. Estes alunos ficarão ao lado do professor, que segura a imagem, podendo observá-la o tempo todo durante o jogo, e a qualquer momento, principalmente na hora de responder às perguntas e apenas eles podem vê-la. Os demais jogadores, não podem ter acesso em momento algum à imagem, até que o jogo termine.

iii Vencedor

Ganha o jogo a equipe que chegar primeiro ao final da trilha e tem, por consequência, seu desenho “finalizado”, portanto, o desenho é uma tarefa a ser cumprida.

O objetivo não é ver quem desenha mais parecido com a imagem original, mas apenas instigar a curiosidade e divertir, pois, ao final do jogo, os desenhos são mostrados e comparados

à imagem inicial, provocando surpresas e outras emoções. Após todos observarem a imagem real, o professor inicia a leitura da imagem.

3.2. Seleção das imagens:

As imagens devem ser pré-selecionadas pelo professor de Artes da turma, levando em consideração a faixa etária e o ano de escolaridade dos educandos. Nesse trabalho, foi proposta uma aula com leitura de imagens para alunos do 1º ano do Ensino Fundamental.

O professor deve levar em consideração a bagagem visual trazida pelos alunos de sua classe, considerando trazer para as aulas imagens do cotidiano infantil, como as dos desenhos, histórias em quadrinhos, super-heróis, princesas e também trazer imagens de obras de arte. O uso de imagens já conhecidas pelos alunos, que façam parte do seu dia-a-dia, torna a aula significativa e atraente. Aos poucos, quando já estiverem familiarizados com as leituras das imagens, pode-se inserir obras de arte para serem analisadas da mesma forma, levando ao aluno conhecimento de outras culturas e ampliando seu repertório visual.

Para crianças de cinco a sete anos, penso que o ideal seja utilizar uma leitura de imagens de modo informal com perguntas que as façam, primeiramente identificar o que veem na obra, qual o assunto abordado na cena ou personagem, distinguir os diferentes componentes da imagem, as cores utilizadas, o que está acontecendo na cena representada. A partir daí, é provável que as crianças façam observações e detalhem todas as percepções, sentimentos e emoções que a imagem lhes transmite. Dando espaço para que o professor trace um paralelo entre a imagem e a realidade e dê início a uma abordagem reflexiva.

Um exemplo de personagens que poderiam ser debatidos em aula são os X-men. No desenho há um personagem azul, o Noturno (criado por Len Wein e Dave Cockrum, em 1975, aparece inicialmente nas histórias em quadrinhos da Marvel Comics e, posteriormente em desenhos animados e longas-metragens) através do qual questionamentos sobre cores de pele poderiam surgir, desmistificando, inclusive, o lápis “cor-de-pele”, gerando um debate sobre os diferentes tons de pele existentes no mundo e quais poderiam estar representados, ou não, na caixa de lápis de cor, podendo ir além nas questões sobre etnias, miscigenação e preconceito racial. Além disso, o personagem tem características como pelos por todo o corpo, orelhas pontiagudas, dentes pontudos, uma cauda com ponta triangular, destacando-se dos outros X-men, por ser um personagem considerado feio, sofrendo certo preconceito, inclusive, entre os demais mutantes por não possuir características típicas de um super-herói. A partir daí o

professor pode levantar também uma discussão sobre respeito, *bullying*, diferenças, entre outras questões que surgirem.

Imagem 7 - Noturno, personagem da Marvel Comics



Fonte: <http://www.feedbackmag.com.br/wp-content/uploads/2013/03/noturno018-2.jpg> em 03/09/2019

Outra sugestão de imagem é a do Professor Xavier (criado por Stan Lee e Jack Kirby, em 1963, aparecendo inicialmente nas histórias em quadrinhos da Marvel Comics e posteriormente em desenhos animados e longas-metragens), um super-herói cadeirante, também dos X-men. A partir deste personagem, pode-se dar origem a um debate sobre pessoas e alunos com deficiência, dando margem a questionamentos sobre inclusão.

Imagem 8 - Professor Xavier, personagem da Marvel Comics



Fonte: <http://images4.fanpop.com/image/photos/19600000/Professor-Xavier-Marvel-Comics-professor-charles-francis-xavier-19664775-400-447.jpg> em 03/09/2019

Dentre inúmeras obras de arte que podem ser levadas para a análise, a pintura “Os operários” de Tarsila do Amaral pode gerar ou dar continuidade às reflexões sobre tons de pele e questões raciais. Podendo ir além em discussões como a presença das mulheres no mercado de trabalho em relação aos homens.

Imagem 9 - Operários, Tarsila do Amaral, óleo/tela, 150cm x 205cm, 1933



Fonte: <http://artefontedeconhecimento.blogspot.com/2010/07/operarios-de-tarsila-do-amaral.html> em 09/03/2019

Como sugestão de imagem também, esta imagem com os personagens dos estúdios Disney Moana e Mauí, criados em 2016 por John Musker e Ron Clements, pode dar possibilidades ao professor de iniciar um debate sobre as vestimentas diferenciadas desta princesa da Disney e seu amigo e qual a diferença desta princesa para as outras que moram em castelos, além de debater sobre amizade, companheirismo, relacionados à relação dos personagens na animação.

Imagem 10 - Moana e Mauí, criados em 2016 por John Musker e Ron Clements



Fonte: <https://www.papeleparede.com.br/desativando/3643-quadro-decorativo-moana-e-tui.html> em 10/03/2019

A imagem com a princesa Tiana, dos Estúdios Disney, pode causar a sensação de representatividade por parte das meninas, levantar debates sobre cor da pele, diferentes tons de pele e o respeito a todos, não importa a etnia.

Imagem 11 - Princesa Tiana, personagem dos Estúdios Disney, criada em 2009 por John Musker e Ron Clements



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Tiana_\(Disney\)#/media/File:Tiana_by_Disney.png](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tiana_(Disney)#/media/File:Tiana_by_Disney.png) em 10/03/2019

A imagem com o personagem Cascão da Turma da Mônica, pode dar ao professor a possibilidade de debater sobre a importância dos hábitos de higiene para a preservação da saúde e prevenção de doenças, já que a marca registrada do personagem, como se observa, são as marcas (traços) de sujeira no rosto.

Imagem 12 – Cascão, personagem da Turma da Mônica, criado por Mauricio de Souza em 1961



Fonte: <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Cascão> em 10/03/2019

A pintura Morro na favela de Tarsila do Amaral, pode levantar questões para debate como por exemplo, o porquê de a autora ter colocado as casas em planos e alturas diferentes e com cores diferentes, que lugar de uma cidade é caracterizado por esses tipos de moradia, como é a vida de seus moradores, entre outras questões que podem surgir durante a aula, principalmente se alunos se identificarem com a imagem.

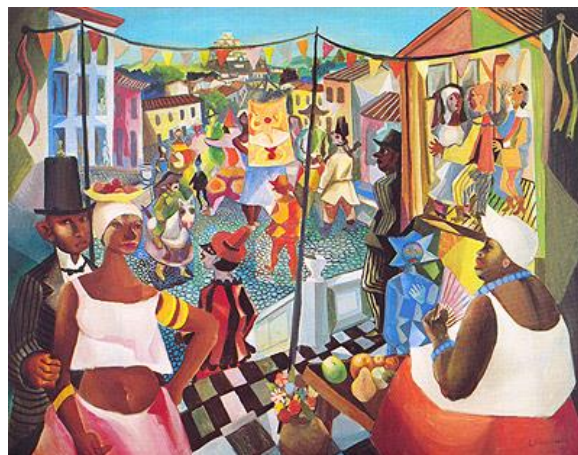
Imagem 13 - Morro da favela, Tarsila do Amaral, óleo/tela, 64cm x 74cm, 1924



Fonte: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2018/02/11/A-trajetória-de-Tarsila-do-Amaral-artista-que-ganha-exposição-no-MoMA-em-10/03/2019>

A pintura Carnaval, de Di Cavalcante pode trazer à aula um debate sobre a cultura carioca, incluindo o carnaval, as vestimentas usadas pelas pessoas da pintura, o lugar onde eles estão, o que estão fazendo, traçando um paralelo com o carnaval da realidade e sua importância cultural.

Imagem 14 - Carnaval, Di Cavalcante, óleo/tela, 114 cm x 146 cm, 1965



Fonte: <http://www.elfikurten.com.br/2013/05/emiliano-di-cavalcanti-reminiscencias.html> em 10/03/2019

A imagem *Meninos soltando pipa* de Portinari, pode dar ao professor de Artes Visuais a possibilidade de iniciar um debate sobre as brincadeiras que as crianças realizavam no passado, como a representada na figura, em que lugar essas crianças estão brincando, como interagem, que brinquedos utilizam, traçando um paralelo com as brincadeiras e brinquedos da atualidade, incluindo os jogos eletrônicos.

Imagem 15 - *Meninos soltando pipa*, Cândido Portinari, óleo/tela, 60,5cm x 73,5cm, 1947



Fonte: <http://goncalvesdiasmelhores.blogspot.com/2013/06/dia-do-brincar.html>

As imagens supracitadas são sugestões que podem ser utilizadas pelo professor de Artes, durante e após a execução do jogo *Imagem e Diversão* para leitura e análise crítica. São imagens que podem gerar debates e questionamentos relevantes e enriquecedores às aulas. O que não impede que o professor procure e selecione outras que achar convenientes.

O jogo *Imagem e Diversão* pode ser distribuído para educadores através de encartes elaborados da mesma forma como se apresenta, neste trabalho, toda a descrição do produto educacional, manual de montagem e instruções e sugestões para sua execução.

Este produto educacional propõe uma atividade dinâmica e lúdica como uma forma de oferecer ao professor de Artes Visuais a possibilidade de dar um novo significado à sua maneira de ensinar, transformando sua aula em algo prazeroso, na qual o relacionamento entre todos os envolvidos seja marcado pela socialização, pela troca de experiências, pelo trabalho em equipe, pelo conhecimento do outro e pela construção de uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Damiana Machado de; CASARIN, Melânia de Melo. *A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil*. Cadernos, Centro de Educação. 2002.

ANTUNES, Celso. *A criatividade na sala de aula*. Petrópolis, Vozes, 2003.

_____. *A prática dos quatro pilares da educação na sala de aula*. Petrópolis, Vozes, 2013.

_____. *O jogo e a educação infantil*. Petrópolis, Vozes, 2005.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da Arte*. São Paulo/Porto Alegre, Perspectiva/Iochpe, 1991.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo, Summus, 1984.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. *Brincadeiras para sala de aula*. Petrópolis, Vozes, 2014.

SANTOS, José Osmando Gomes dos; RODRIGUES, Jader. *Aprender brincando: dinâmicas, muitas dinâmicas*. Petrópolis, Vozes, 2009.

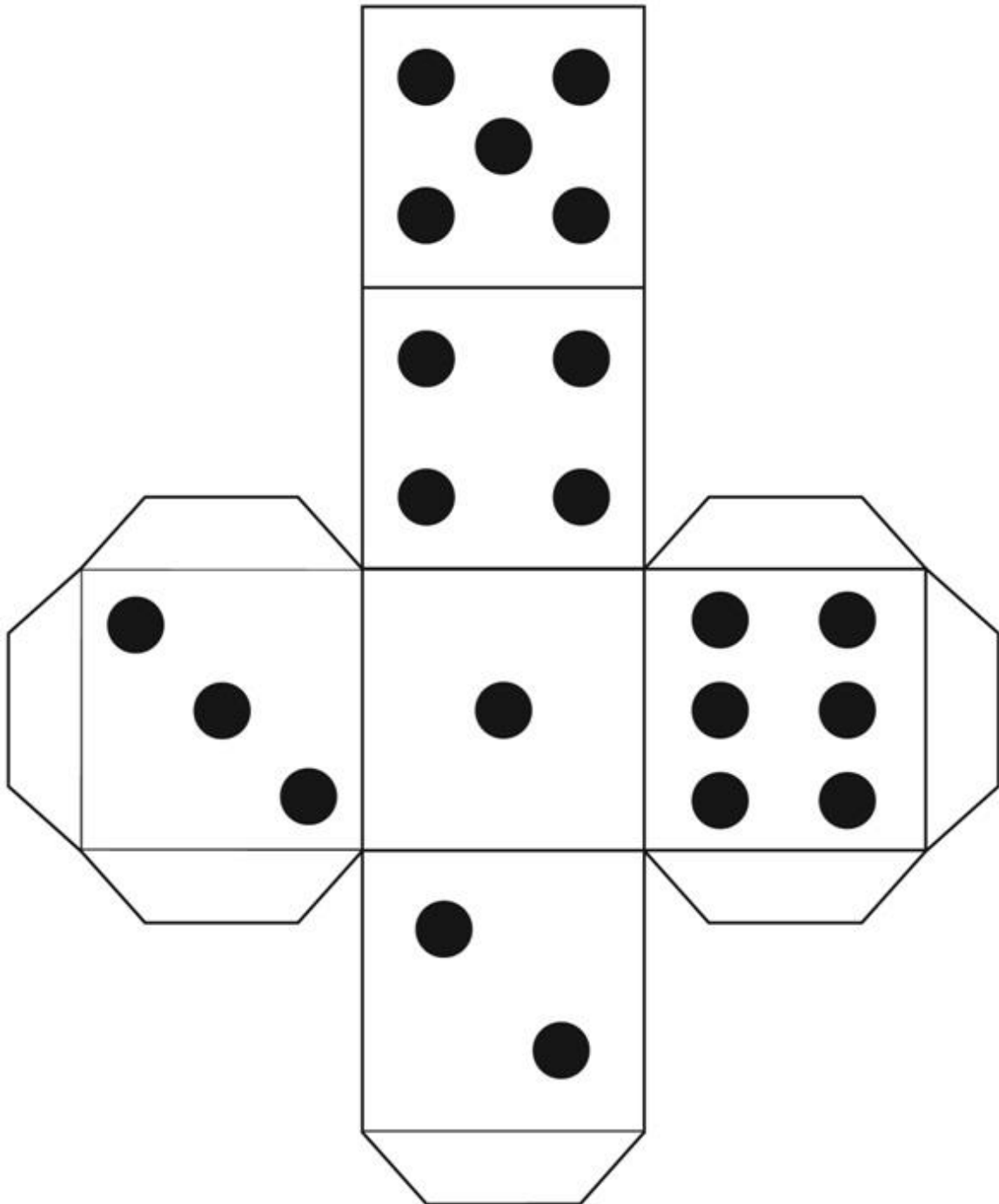
SANTOS, Santa Marli Pires dos. *O brincar na escola*. Petrópolis, Vozes, 2010

SARDELICH, Maria Emília. *Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa*. Bahia, Cadernos de pesquisa, 2006.

SELBACH, Simone *et al.* *Arte e didática*. Rio de Janeiro, Vozes, 2010.

APÊNDICE A – SUGESTÃO DE DADO PLANIFICADO PARA MONTAR

Imagem 16



Fonte: Google Imagens, 2019.

APÊNDICE B – SUGESTÃO DE DADO FEITO COM MATERIAL RECICLÁVEL

(Caixas de cápsulas de café ou outras em formato de cubo)

Materiais necessários:

- Uma caixa em forma de cubo
- Folhas de papel brancas
- Cola branca
- Tesoura
- Caneta hidrográfica preta

Imagem 17

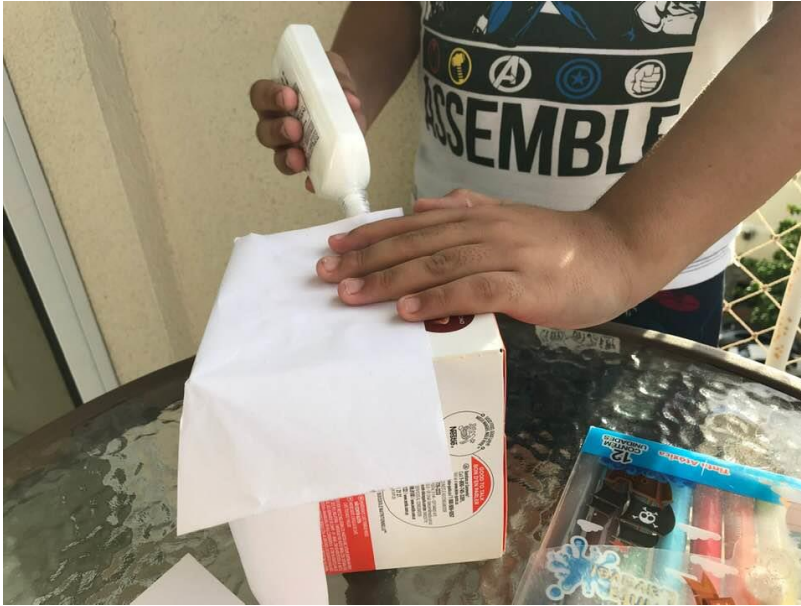


Fonte: A autora, 2019.

Primeiro passo:

Encape a caixa colando o papel branco

Imagem 18



Fonte: A autora, 2019.

Segundo passo:

Desenhe e pinte com a caneta hidrográfica preta os círculos, que representarão os números de um a seis, nas faces do cubo.

Imagem 19



Fonte: A autora, 2019.

Terceiro passo: Está pronto para utilizar, jogar e brincar

Imagem 20



Fonte: A autora, 2019.

