

COLÉGIO PEDRO II

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

ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE ARTES VISUAIS - EAD

CRISTIANE BENÍCIO ALVES

**APRENDER BRINCANDO: A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM E SUAS
ETAPAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E A(DES)CONSTRUÇÃO DA
IMAGEM PELO CUBISMO**

RIO DE JANEIRO
2019



CRISTIANE BENÍCIO ALVES

APRENDER BRINCANDO:
A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM E SUAS ETAPAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E
A(DES)CONSTRUÇÃO DA IMAGEM PELO CUBISMO.

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). M.a Vivian G. C. de Araujo

RIO DE JANEIRO
2019

COLÉGIO PEDRO II

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

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

A474 Alves, Cristiane Benício

Aprender brincando: a construção da imagem e suas etapas na educação infantil e a(des)construção da imagem pelo cubismo / Cristiane Benício Alves. - Rio de Janeiro, 2019.
59 f.

Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais) – Colégio Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura. Orientador: Vivian G. C. de Araujo.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Cubismo. 3. Desenvolvimento infantil – Primeira infância. I. Araujo, Vivian G. C. de. II. Título.

CDD 700

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

CRISTIANE BENÍCIO ALVES

APRENDER BRINCANDO: A construção da imagem e suas etapas na educação infantil e a(des)construção da imagem pelo cubismo

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 Mestra Vivian G. C. de Araujo -
Orientadora Colégio Pedro II

Profª Doutora Camila Nagem Marques Vieira
Colégio Pedro II

Profª Mestra Nilza Cristina de Souza Culmant
Ramos Colégio Pedro II

RIO DE JANEIRO
2019

Agradeço ao meu esposo, ainda mais ao meu filho Gabriel Arthur que foi meu parceiro, estando presente em todo o processo, ao meu novo amigo e parceiro de Pós Graduação Eduardo que me incentivou e não me deixou desistir, obrigado a vocês pelo apoio constante.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e a Nossa Senhora por ter me fortalecido ao ponto de superar as dificuldades. Agradeço ao privilégio de contemplar o primeiro (de muitos) curso de Pós-Graduação em Ensino das Artes do Pedro II, aos mestres que com todo cuidado, um esforço gigantesco e sabedoria me conduziram. Foram elas que me proporcionaram recursos e ferramentas para minha evolução.

A minha família e amigos, pois foram eles que me incentivaram e não me deixaram desistir, e com gestos e palavras me fizeram superar todas as dificuldades.

A todos que de alguma forma me indicou o caminho, não deixando sair do foco e que acreditaram em mim, quero deixar meu agradecimento eterno, pois sem eles não teria sido possível.

RESUMO

ALVES, Cristiane Benício. **Aprender brincando:** A construção da imagem e suas etapas na educação infantil e a(des)construção da imagem pelo cubismo. 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, 2019.

Este estudo consiste na apresentação de um produto educacional, com o objetivo de que se construa uma face Cubista, o produto educacional visa ser um recurso didático lúdico e facilitador, para ser aplicado nas aulas de artes visuais, onde o objetivo do produto é desfragmentar a face Cubista promovendo a decomposição e a fragmentação das formas através das peças fornecidas pelo educador, as colagens, montagens, a superposição de figuras, a simultaneidade também são características marcantes dos cubistas e o produto irá abranger todo o processo e o aluno aprende brincando. Aborda a construção de imagens de faces cubistas. A metodologia apoia-se na junção de pesquisa teórica, montagem de obras de forma criativa e a contemplação da obra criada. Também é abordado na pesquisa, o conceito de infância na concepção dos autores Neil Postman (1999) e Airès (1981), faz uma reflexão sobre a produção gráfica da criança, a importância dessa fase para o desenvolvimento cognitivo e a importância do professor nesse processo. Ressalta ainda a importância da arte que compõe uma das bases que da origem ao modernismo, idealizado por Cézanne e alcançando o ápice com Pablo Picasso, pontua a necessidade de se criar oportunidades que favoreçam as crianças e o seu desenvolvimento do potencial criativo.

Palavras-chaves: Produto educacional. Cubismo. Desenvolvimento infantil. Produção gráfica. Potencial criativo.

ABSTRACT

ALVES, Cristiane Benício. **Aprender brincando**: A construção da imagem e suas etapas na educação infantil e a(des)construção da imagem pelo cubismo. 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, 2019.

This study consists in the presentation of an educational product. With the objective of constructing a Cubist face, the educational product aims to be a ludic and facilitator didactic resource, to be applied in classes of Visual Arts, where its main objective is to defragment the Cubist phase, by promoting the decomposition and fragmentation of the forms through pieces provided by the educator. Collages, assemblies, superposition of figures, simultaneity are remarking characteristics of the cubists and the product will embrace all its process, so the student will learn by playing it. Addresses the construction of images of cubists faces. The methodology is supported by the union of theoretic research, assembly of in a creative approach and the contemplation of the created work of art. This research also approaches the concept of infancy in the vision of the authors Neil Postman (1999) and Aidès (1981), does a reflection about the graphic production of the infants, the importance of this phase for the cognitive development and the importance of the professor in this process. Also emphasizes the importance of the art that composes one of the bases of the modernism origin, idealized by Cézanne and reaching its peak with Pablo Picasso, points the need of creating opportunities that favors children and the development of its creative potential.

Keywords: Educational product. Cubism. Child development. Graphics production. Creative potential.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. JUSTIFICATIVA	12
3. OBJETIVOS	13
3.1 Objetivo Geral	13
3.2 Objetivos Específicos	13
4. REFERENCIAL TEÓRICO	14
4.1 Conceito de Arte Infantil	14
4.1.1 Cronologia do Conceito de Infância.....	14
4.1.2 - A Educação Infantil no Brasil	17
4.2 A função do educador frente o desenvolvimento do grafismo	19
4.2.1 - O desenho infantil	19
4.2.3 A magia do desenho	22
4.3 Fases do desenvolvimento do desenho infantil e seu significado simbólico	26
4.3.1 Estágios da evolução do grafismo infantil segundo Vygotsky.....	26
4.3.2 Estágios da evolução do grafismo infantil segundo Piaget – Garatuja.....	28
5. O CUBISMO	29
5.1 Na direção do Cubismo	30
5.2 A concepção de uma ferramenta pedagógica facilitadora da construção Cubista	31
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL - APRENDER BRINCANDO: A construção da imagem e suas etapas na Educação Infantil e a (Des)Construção da imagem pelo Cubismo..	36

1. INTRODUÇÃO

O produto educacional apresentado, neste trabalho de conclusão de curso, é resultado de uma inquietação dos alunos a respeito da desconstrução da figura humana no conceito Cubista e o desconforto que a imagem cubista provoca nos alunos, principalmente nos da educação infantil, primeiro e segundo segmento. “Aprender brincando: a construção da imagem e suas etapas na educação infantil e a (des) construção da imagem pelo cubismo”¹ visa ser um recurso didático, lúdico e facilitador, concebido para ser aplicado nas aulas de artes visuais, pelos docentes, para elucidar o conceito da desconstrução da face humana Cubista. Nesse sentido a finalidade do produto educacional é fornecer aos docentes da escola básica um recurso didático complementar que colabore no processo de ensino e aprendizado, em especial no conceito, leitura de imagem, aceitação do diferente e a elaboração de novas possibilidades.

A necessidade de criar um produto educacional que seja uma atividade diferenciada surge após verificar que os moldes da aula regular não estavam funcionando, neste contexto como uma professora pesquisadora e inquieta que vai atrás das inúmeras respostas para as perguntas constantes que me desafiam a criar alternativas. A primeira: O que fazer para estimular o aluno? Como desafiar o aluno no seu processo criativo? Como desenvolver o fazer artístico relacionando as etapas do processo cognitivo dos alunos? Como relacionar a face humana que eles habitualmente dominam com a construção da face cubista, onde ela está desconstruindo seus conceitos?

Em arte educação nada é tão relevante como o processo criativo, onde utilizamos desenhos, pinturas, montagens de imagens, colagem, estimulação do mundo imaginativo e criativo do aluno. A criatividade é algo inerente ao ser humano e potencializá-la é uma necessidade. Com essa atividade, pretende-se que o processo criativo do aluno seja despertado, as habilidades imagéticas, a concentração, a coordenação motora, o desenvolvimento cognitivo além de estimular o gosto pela arte.

Reconhecer no aluno o seu desenvolvimento e todas as etapas do grafismo, observar o mesmo socialmente e individualmente. Observar seu aprendizado através de suas experiências externas, pois, seu desenvolvimento está atrelado a sua cultura, onde se dá o processo imaginativo e criativo, onde cada um traz em si seu potencial e todos deverão ser estimulados a ir ao encontro de sua criação. Criar é formar no sentido de dar vida a algo.

¹ Desfazer para construir, a desconstrução é norteada para a descoberta de novos elementos, (des) construir o pré-estabelecido pelas convenções sociais ou o convencionalmente entendido como belo, padrões de beleza.

Todo o desenvolvimento da criança deve ter como ponto de partida, a experimentação e a sensibilização. O que a criança é, o que sente e sabe ela aprende através dos sentidos e dos contatos diretos. (STABILE, 1998, p.158)

Portanto é através da relação estímulo criativo e a construção da imagem Cubista que nasce o estímulo de elaborar uma atividade, que estimula a correlação do fazer artístico, o conceito teórico e o produto da criatividade imaginativa do aluno como resultado de suas expressões interpessoais, interagindo com seus significados culturais e a quebra do paradigma. O jogo “Aprender brincando: a construção da imagem e suas etapas na educação infantil e a construção da imagem pelo cubismo” é direcionado e desenvolvido priorizando os conceitos da estética Cubista e seu principal objetivo é a socialização, a capacidade de elaborar e dissociar o padrão, respeitando o diferente.

2. JUSTIFICATIVA

Ser professor, sem dúvida, é se deparar a cada aula com um novo desafio, um novo aprendizado. E se encontrar cotidianamente com situações desafiadoras que exigem de nós criatividade, para adotarmos posturas com o objetivo de melhor apresentar o conteúdo ao aluno, com a finalidade de estimular o aprendizado e a inclusão do mesmo.

Após avaliar o desconforto e a resistência dos alunos em construir desconstruindo a imagem figurativa e vendo como é desafiador sair da zona de conforto onde as imagens são conceituadas como ‘belas e perfeitas’²² seguindo uma estética grega. Observar a dificuldade desses alunos foi o que motivou a construção de um produto educacional para facilitar a desconstrução a partir de movimentos simples, despreziosos em forma de jogo de junção de partes aleatórias de imagens. Seguindo este formato, o jogo faz com que o aluno não tome conhecimento do resultado até que o seu objetivo seja alcançado.

O jogo “Aprender brincando: a construção da imagem e suas etapas na educação infantil e a (des) construção da imagem pelo cubismo” colaborar com a compreensão, reflexão e a libertação das inquietações em obter o resultado imediato e um resultado a princípio não desejado pelo aluno, pois, o resultado muitas vezes lhe causa estranheza, pois não forma a imagem que ele está acostumado a ver. No processo de construção o aluno passa a refletir o processo para construir uma figura cubista. A pretensão é que o jogo modifique a percepção do aluno sobre a figura padrão (grego), a imagem perfeita. A arte Cubista vai muito além desses conceitos.

²² Nas antigas culturas gregas o conceito de belo e perfeito está ligado à estética, moral e espiritual.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Desenvolver o conceito Cubista em arte para alunos da educação infantil ao segundo segmento, através do jogo “Aprender brincando: a construção da imagem da face Cubista”, e assim despertar a leitura crítica e significativa das imagens Cubistas por meio do jogo.

3.2 Objetivos Específicos

- Conhecer a produção Cubista
- Identificar os elementos Cubistas
- Analisar os contextos e experimentar suas técnicas

4. REFERENCIAL TEÓRICO

No primeiro capítulo, analisaremos e apresentaremos a evolução do primeiro conceito de infância desenvolvido a partir do século XV e até o século XVIII onde pode ser percebido um grande interesse de se pesquisa os desenhos infantis e seu simbolismo, com base nos escritos de Postman (1999), Rousseau (1999) e Piaget e Fraisse (1969).

Na segunda e terceira seção, serão apresentadas o processo criativo, a construção e avaliação do desenho da criança, evidenciando a importância da arte na vida infantil segundo a visão de Derdyk, às etapas do desenvolvimento do gráfico, baseado em Vygotsky (1982) e Piaget (1948) onde os respectivos autores consideram o desenho como atividade essencial para o desenvolvimento infantil.

No último tópico é apresentado o produto educacional desenvolvido como um recurso facilitador das aulas de plástica com o tema Cubismo com vista no processo do desenvolvimento e criatividade do aluno.

4.1 Conceito de Arte Infantil

São os psicólogos, portanto, que no final do século XIX descobrem a originalidade dos desenhos infantis e publicam as primeiras notas e observações sobre o assunto, quando a pedagogia passou a considerar a criança como um ser com necessidades próprias e não um “homem pequeno”, conforme a concepção de Rousseau (1999).

A essa nova visão da personalidade infantil aliou-se a evolução do próprio conceito de arte, considerada como expressão em lugar de representação. No início do séc. XX surgiram vários estudos sobre a arte infantil, destacando-se os de Franz Cizek (PIAGET; FRAISSE, 1969), que, de 1897 a 1938, observou os trabalhos de milhares de crianças e foi o primeiro a sistematizar a atividade criadora infantil, definindo fases distintas da expressão e afirmando que por meio da arte a criança organiza seu mundo interior e se comunica, já que este não domina a linguagem.

4.1.1 Cronologia do Conceito de Infância

O termo criança, ao longo da história, possuiu inúmeros significados e denominações, que variam de acordo com a sociedade em que se encontra. Já que estes são construídos socialmente. Isto significa que o conceito de infância não era pré-estabelecido e as modificações

ocorreram e ocorrem por determinações culturais e mudanças estruturais na sociedade. Ariès foi um dos pioneiros a estudar este assunto, em sua obra clássica - *A história social da criança e da família* (1981) -, o autor mostra como o conceito de infância tem evoluído através dos séculos, oscilando entre polos em que as crianças eram consideradas ora um “Bibelô”, ora um “adulto em miniatura”.

Sabe-se que na Antiguidade Clássica havia controvérsias em relação à concepção de infância. A concepção predominante do conceito de infância no período clássico é de uma infância em que a criança é um ser pouco desenvolvido fisicamente e tanto do ponto de vista intelectual quanto do moral e significativamente inferior em relação aos adultos. Para os clássicos Platão e Aristóteles, a criança possui aquilo que a espécie humana tem de mais negativo, a emoção, as vontades e sensações, sobrepostas à razão. Entretanto, a educação das crianças deve ser bem direcionada.

Postman (1999) afirma ainda que os gregos não pensavam a infância como uma classe etária especial. Para eles, as palavras que designavam essa fase da infância não existiam. Essa falta de cuidado confirma-se com o fato de não se conhecer, dentre as esculturas gregas remanescentes, não foi encontrada nenhuma que retratasse a figura de uma criança.

Conclui que os gregos não deram um norte para conceituar a infância. O exemplo de tantas outras normas, regras e conceitos que aceitamos como partes de uma mentalidade civilizada e que devemos aos gregos esta contribuição de infância não partiu deles. Eles certamente não inventaram a infância, mas a partir dessa rejeição foi fundamental para que dois mil anos depois, quando ela foi inventada, pudessem reconhecer-lhe as raízes (POSTMAN, 1999, p.22).

Sendo assim, os gregos nos deram apenas um prenúncio da ideia de infância e posteriormente, os romanos valeram-se da ideia de escolarização do povo grego e ainda desenvolveram uma compreensão de infância que se sobrepõe à anterior. Diferente da grega, a sociedade romana estabeleceu uma preocupação com a idade e com a criança pequena e em crescimento, preocupação esta que só estaria presente novamente na sociedade ocidental, na Renascença.

Vale lembrar que a primeira lei conhecida que proibia o infanticídio foi promulgada no ano 374 da era cristã.

Na Idade Média, segundo Aries (1981), a infância é caracterizada pelo período da inexperiência, dependência e incapacidade de corresponder às regras sociais. Nota-se que não há um conceito exato de adulto, muito menos de criança. Sendo assim, a infância se propaga apenas até os sete anos, ou seja, até quando a criança não domina a palavra. A partir dessa idade, ela consegue

dizer e entender o que os adultos entendem e dizem desta forma, tem acesso a todos os segredos da língua, que se constituem nos únicos enigmas a dominar.

Enfim, "(...) O menino de sete anos era um homem em todos os aspectos, exceto na capacidade de fazer amor e guerra" (PLUMB, 1971 apud POSTMAN, 1999 p. 30).

Essa oralidade que caracteriza a Idade Média é esclarecedora no sentido de entender o porquê de não haver escolas primárias nessa época: onde o biológico determina a competência de comunicação, escolas não se fazem necessárias. Pode-se entender então que nesta época a concepção de desenvolvimento infantil era algo inexistente, bem como concepção de escolarização enquanto preparação para o mundo adulto.

A escola muda a partir de transformações da sociedade, destacando-se a ascensão da burguesia, a propagação dos impressos e o crescente interesse pela alfabetização. Com essas mudanças ocorridas na escola, Ariès (1981 p.11), afirma que:

A criança deixa de ser misturada aos adultos e de aprender a vida diretamente, através do contato com eles, sendo separada dos adultos e mantida à distância numa espécie de quarentena, antes de ser solta no mundo [...] começou então um longo processo de enclausuramento das crianças.

Toda essa descrição acima retrata um quadro em que não havia um estado intermediário entre a infância e a idade adulta. Após os sete anos de idade, como dito anteriormente, a criança medieval dominava os segredos da língua e passava imediatamente a ser considerada um adulto. Postman relata não ter encontrado referência alguma à maneira de falar das crianças que viveram antes do século XVII, período este em que elas se tornaram numerosas. Pelo fato de não haver nada relevante para ensinar aos pequenos, a maioria não dominava a leitura, e esta não era dirigida especificamente às crianças e conseqüentemente após dominar a fala as crianças eram expulsas de casa para realizar trabalhos indignos ou servir de aprendiz tornando-se um mini adulto.

Para Postman uma mudança no mundo adulto ocorreu apenas em meados do século XV. No entanto, deve-se ressaltar que a infância não floresceu da noite para o dia; ela precisou de, aproximadamente, duzentos anos para se firmar na civilização ocidental. Com o conceito de homem letrado surge a necessidade de se aprender a ler. Para tal tarefa, precisariam de educação. Diante disto, a escola foi reinventada pela civilização europeia, tornando a infância necessária.

As crianças, crescentemente, foram se tornando sujeitos de respeito, especiais. Com natureza e necessidades diferenciadas, precisavam estar separadas e protegidas do mundo adulto. Essa separação se deu não no sentido de realmente serem consideradas em suas

especificidades, mas sim por precisarem aprender a ler e escrever, tornando-se uma pessoa que a cultura letrada exigia. Nesse sentido, onde havia escolas o conceito de infância desenvolveu-se mais rapidamente, visto que na Inglaterra, um país onde o número de escolas era grande, a infância se delineou de maneira mais firme e em prazo relativamente curto.

4.1.2 - A Educação Infantil no Brasil

O conhecimento de infância desenvolvido no Brasil estava intimamente interligado ao conceito de educação das crianças. Considera-se como Educação Infantil, o período de vida em que se atende, pedagogicamente, crianças com idade entre 0 e 6 anos.

A educação passou a ser vista como disciplina e a educação formal ganhou status de disciplina intelectual. Essa educação baseava-se em conceitos disciplinares, educacional, visando, acima de tudo, o conhecimento gradual, pois a infância apresenta estágios de desenvolvimento visíveis. Estes estágios são relacionados de acordo com a cronologia. Isto proporciona a organização em classes escolares e estabelece currículo específico para cada etapa do desenvolvimento infantil.

Na sociedade brasileira contemporânea, o conceito de infância é resultado de atitudes que integram o ato de educar e de cuidar em relação ao desenvolvimento das crianças. Atualmente, falar em Educação Infantil no Brasil implica fazer uma retrospectiva da sua origem e da promulgação da Constituição Federal de 1988 (Brasil,1988), do Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990 e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº. 9.394/1996 (Brasil,1996). Isso porque foi a partir das deliberações encaminhadas nessas duas leis e das suas consequências para a área que os direitos de infância e em especial da primeira infância e de sua escolarização vem se definindo.

Verifica-se que a Educação Infantil surgiu com um caráter de assistência à saúde/preservação da vida, não se relacionando com o fator educacional, a pré-escola surgiu da urbana e típica sociedade industrial; não surgiu com fins educativos, mas sim para prestar auxílio.

A consciência sobre a importância da Educação Infantil no Brasil deu-se a partir de 1974, quando o tema passou a entusiasmar alguns conselheiros do então Conselho Federal de Educação. As leis de “Diretrizes e Bases” percorrem diferentes caminhos reformulando estruturas do então Ensino Fundamental, Médio e Superior, alternando denominações e currículos, ficando a educação infantil sem maior importância.

Com a nova Lei de Diretrizes e Bases (Lei nº. 9394/96), os legisladores passaram a dar um olhar mais específico às crianças menores de 7 anos, propondo que ao berçário , maternal e creche (de zero a três anos), da Educação Infantil (três a seis anos), sejam atendidas com objetivos do comprometimento do desenvolvimento individual e pleno, dando à Educação Infantil a devida importância. Enquanto os objetivos proclamados se situam num plano ideal onde o consenso e a convergência de interesses é sempre possível, os objetivos reais situam-se num plano onde se defrontam interesses divergentes e por vezes antagônicos, determinando o curso da ação as forças que controlam o processo (SAVIANI, 1997, p. 190).

Para fazer uma análise das definições estabelecidas na LDB nº. 9.394/96 (Brasil, 1996), com relação à Educação Infantil, recorreremos a Saviani (1997), que indica que esta deve ser analisada tanto do ponto de vista dos objetivos proclamados quanto dos objetivos reais, uma vez que os primeiros indicam as finalidades gerais e amplas e os segundos os alvos concretos das ações. Para tanto, a prática educativa na instituição de Educação Infantil deve promover condições que possibilitem à criança criar, conhecer e descobrir novos valores, crenças e costumes e, dessa forma, favorecer que assumam papéis sociais na interação com as outras pessoas.

De acordo com a Constituição Federal de 1988, a educação da criança de 0 a 6 anos passa a ter um caráter de formação social, em que o atendimento é necessariamente ao cidadão criança. Já, no Referencial Curricular Nacional (1998), cabe à instituição de Educação Infantil oferecer às crianças condições para aprendizagens que decorrem de brincadeiras e de situações pedagógicas intencionais e orientadas por adultos. A ação educativa deve proporcionar à criança o desenvolvimento das capacidades de se relacionar, de reconhecer seu corpo, de interagir com os estímulos e de estruturar novas aprendizagens.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros [...] (BRASIL, 1998, p. 23). Desta forma, a educação da criança pequena deve promover a integração entre os aspectos físicos, emocionais, cognitivos, afetivos e sociais. Tendo em vista esses aspectos, a instituição de Educação Infantil contribui para o processo de socialização, além de propiciar o contato com adultos e crianças provenientes de contextos sócios culturais diferentes.

4.2 A função do educador frente o desenvolvimento do grafismo

4.2.1 - O desenho infantil

O desenho infantil é objeto de estudo por parte de vários estudiosos, como psicólogos, pedagogos, educadores e artistas. Para melhor entender o desenho infantil, torna-se necessário compreender o desenvolvimento do grafismo infantil e o conceito de desenho.

Os adultos em relação aos desenhos têm um comportamento distante, carregado de conceitos pessoais, de vergonha por não desenvolver um desenho idealizado por ele e cria uma ansiedade, uma perspectiva de que não sabe desenhar, se este adulto não for artista ou não possui conhecimentos há respeito sobre o grafismo infantil, o mesmo perde ou reduz sua produção gráfica, com sua atividade gráfica reduzida devido às interferências intelectuais esse adulto deixa de compreender ou até mesmo não aprecia o desenho desenvolvido por essa criança, já que a criança possui uma criatividade e um desprendimento próprio da idade. No entanto, as crianças, em relação aos desenhos, se comportam de um modo próprio e espontâneo. Existe, por parte do adulto, uma exigência implícita em querer saber o que é aquilo que ele não sabe o que significam estas garatujas, estes gestos inexplicáveis. Esta atitude, se exagerada, pode inibir o processo de desenvolvimento gráfico da criança. Ela passa a se preocupar, precocemente, em “figurar”, a fim de atender aos apelos veementes que partem do mundo adulto.

Por outro lado, a palavra pode transformar o rabisco, o signo gráfico, numa personagem capaz de narrar 'estórias' (DERDYK, 1989, p. 97-98). Os estágios do grafismo infantil em cada etapa revelam a evolução das atitudes intelectuais, perceptivas e motoras das crianças, podendo ser representada e classificada de várias formas, tendo como parâmetro, o social, o meio cultural, psicológico e pedagógico, ou seja, existem várias formas e métodos para se compreender as manifestações gráficas infantis. Na primeira infância não há preocupação com a aparência visual que permita reconhecer o seu desenho. A criança é fiel, antes de tudo, à sua preocupação com o significado, assim ela não hesita, em manifestar suas criações, pois as crianças não têm o objetivo de representar as coisas tais quais elas são, mais figurá-las de maneira identificável. Seria interessante repensar o espaço físico proporcionado à criança para desenhar, a fim de promover várias situações espaciais e corporais: "desenhar em pé, sentado, deitado, geram consequências e posturas distintas da relação da criança com a mão, com o olho, com os sentidos, com o instrumento, com o suporte, com o espaço" (DERDYK, 1989 p.64).

O desenho é uma forma de expressão, desenhar em pé proporciona uma amplitude gestual. Sentado possibilita uma relação entre a criança e o seu próprio peso, apoiado ao pulso e cotovelo. E deitado, permite gestos mais intimistas e confidenciais. Porém nem todas as crianças gostam de desenhar; algumas gostam de pintar, cantar, contar histórias, dançar, construir, representar. É importante proporcionar diversas formas de expressão percebendo com qual forma a criança se identifica e, assim, reconhecer e valorizar a individualidade de cada ser humano respeitá-lo em seus limites, ritmos e formas de expressão.

Segundo Derdyk (1989), "o desenho infantil muitas vezes intimida o adulto que, diante daqueles indecifráveis rabiscos, acaba por minimizar o universo que ele representa". O adulto, segundo a autora, geralmente impõe seus conhecimentos e sua própria vivência para interpretar o desenho infantil. O adulto perde a capacidade de exercer o ato criativo, relacionando-se e integralmente com o universo gráfico infantil, a criança é o oposto do adulto, pois está em contínuo processo de aprendizado, sua transformação é física, psíquica e emocional, onde está atenta a tudo a sua volta, com sua percepção do mundo em constante atenção, sempre com um novo olhar sobre o novo.

Se por um lado o ato de desenhar é instintivo, necessidade motora e energética, com o desenvolvimento dessa criança a necessidade de imitar, da orientação que é dada a ela, a imitação é uma maneira de se apropriar, de se afirmar e de suas identificações, o domínio do imaginário, que na vida da criança é primordial e expresso de forma natural nos seus desenhos, por outro lado são gestos adquiridos, aculturados e imitativos, desaparecendo na fase adulta esse contexto criativo e espontâneo. Contudo, compreender o valor narrativo do desenho infantil é acima de tudo compreender seu significado simbólico. Pois através do desenho a criança mostra a maneira como elas encaram as coisas a sua volta e a forma, como elas vivenciam e lhe atribuem esses significados simbólicos. É a reunião de seu mundo imaginário que se reflete no seu desenho. Pois o que ela não pode nos dizer de seus sonhos, emoções, nas situações concretas, ela nos indica pelos desenhos.

As análises e interpretações são, portanto, mais ricas, se não nos contentarmos em estudar um desenho isolado, mas quando fazemos uma análise comparativa de uma série de desenhos de uma mesma criança, procurando os temas comuns.

4.2.2 O desenho infantil e o professor

De acordo com Derdyk (1989), as teorias das etapas do grafismo, sem uma compreensão existencialista, tornam-se vazias, onde o adulto perde a capacidade de entrar no universo da criança. Fazendo-se necessário, tanto para o adulto quanto para a criança, uma relação de vivência, ou seja, a prática do conceito. A partir da ideia de que a criança está em constante desenvolvimento intelectual e perceptivo, como já mencionado, o papel do professor de arte deverá ser o de mediador, que possibilita diferentes oportunidades, organizando ambientes e materiais para proporcionar o desenvolvimento da criança e sua criatividade.

Portanto, para ingressarmos no mundo lúdico das crianças, precisamos primeiramente resgatar a nossa vivência da linguagem: o ato de desenhar, pois, não podemos falar do processo sem ter vivenciado o mesmo. Essa relação com o universo gráfico infantil será fortalecida uma vez que o adulto reconheça em si a capacidade de exercer o ato criativo, resgatando assim as descobertas e as frustrações que envolveram o ato de desenhar. Surgindo uma cumplicidade inédita com o universo infantil, que a partir da experimentação e da investigação, irá dar um novo significado ao mundo lúdico da criança segundo Derdyk (1989)

O adulto deverá ter uma nova preocupação de não impor a sua própria imagem ao interpretar o desenho infantil. Derdyk (1989) afirma que o adulto afinado com a percepção dinâmica e poética da criança compartilha mais do que ensina. A criança na primeira infância necessita de que a apropriação do mundo aconteça através das atividades lúdicas, para que permita à criança recriar o mundo para si. Para a autora a criança recria o mundo através do desenho e desenhar constitui na infância uma atividade integradora que coloca em jogo as inter-relações do ver, do pensar, do fazer e dá unidade ao domínio perceptivo, cognitivo, afetivo e motor:

"Criança desenha, entre outras coisas para se divertir. Um jogo que não exige companheiros, onde a criança é dona de suas próprias regras. Nesse jogo solitário, ela vai aprender a estar só, "aprender a ser só". O desenho é o palco de suas encenações, a construção do seu universo particular (DERDYK, 1994, P.50).

O olhar que o professor dirige ao desenho da criança é apoiado nas concepções que ela tem sobre o desenho enquanto linguagem, ideias constituídas na sua própria história e experiência com a linguagem, também com seus conhecimentos sobre as etapas do grafismo infantil, adquiridas durante a sua formação e ao longo de sua experiência profissional.

Contudo alguns professores ainda trabalham com a ideia do desenho "perfeito" o que se aproxima do real, descarregando para a criança "técnicas de desenho", desconsiderando que são

múltiplas as percepções que se pode ter de um mesmo desenho, por diferentes pessoas, ou pela mesma pessoa e em diferentes momentos. Tornando ainda maior a responsabilidade do professor na formação da criança, construindo um ambiente favorável para ampliar seus conhecimentos, incentivando o lúdico, criando mecanismos próprios para esse desenvolvimento, pois o prazer encontrado pela criança no desenho deixará de existir se não forem permitidas as explorações de sua função expressiva e a realização de seu potencial criativo.

Torna-se necessário, repensar as expectativas sobre o desenho das crianças, assim estabelecer com elas um diálogo, respeitando sua produção gráfica. Sendo necessário acima de tudo, ampliar as oportunidades concretas do fazer artístico na infância. O aprendizado de Arte Visual envolve a ação em distintos eixos de aprendizagem: fazer, apreciar e refletir sobre a produção social e histórica da arte, contextualizando os objetos artísticos e seus conteúdos.

Contextualizar é situar as criações no tempo e no espaço, considerando o campo de forças políticas, históricas, sociais, geográficas, culturais, presentes na época da realização das obras. O temperamento do artista e sua trajetória pessoal também são fatores indispensáveis para poder conhecer estilos e poéticas.

Se fosse possível traduzir em palavras as formas e as cores, todos compreenderiam que a linguagem de Picasso pertence a uma família linguística diferente da de Braque. A importância do Cubismo é, portanto, relativa na expressão dos dois temperamentos de um francês e de um espanhol que reagem perante a vida de maneiras tão diversas (VENTIRI, 1972)

O aprendizado de arte visual implica desafios, pois a cultura e a subjetividade de cada aprendiz alimentam as produções e a marca individual, aspecto constitutivo do trabalho. O aluno precisa sentir que as expectativas e as representações dos professores a seu respeito são positivas, ou seja, seu desenvolvimento em arte requer confiança e representações favoráveis sobre o contexto de aprendizagem. Cabendo ao professor explicar o para quê e o porquê das atividades, para que o aluno tenha autonomia e com propriedade desenvolva esta, da melhor forma.

4.2.3 A magia do desenho

O deslocamento de um ponto determina uma linha ou forma, e várias linhas e formas juntas e organizadas formam uma determinada imagem. O desenho é uma das formas mais diretas de comunicação e uma das primeiras formas de expressão que o ser humano desenvolveu. Desde criança, quando fazemos nossos primeiros traços, afinal toda criança possui um potencial criativo livre das regras sociais, pois desenha naturalmente, antes mesmo de

aprender a escrever. O desenho é uma manifestação humana de representação, seja ela imaginativa ou um instrumento de comunicação.

De esta forma desenhar é muito importante para todo o desenvolvimento cognitivo e motor. Usamos desenhos para contar histórias, registrar ideias, fazer mapas, entre outros. Quando desenhamos damos vida a imaginação, criamos um mundo novo, expressamos nossos sentimentos e nos divertimos. Cada pessoa tem uma maneira de desenhar, alguns possuem mãos firmes e usam linhas fortes e traço único, outros vão aos poucos descobrindo o desenho, traçando linhas fracas e imprecisas, até encontrar uma forma final.

Muitas vezes, afirmamos que não sabemos desenhar, mas, às vezes, observamos uma obra de arte e pensamos: “Isso até eu sei fazer!” O que será, afinal de contas, que queremos dizer quando dizemos essas frases? O que está por trás dessa expressão?

Frequentemente, dizemos essas frases imbuídas de uma visão de arte que predominava há muitos séculos, de que bom mesmo é aquele que consegue copiar a realidade com perfeição, com exatidão. Ao longo do tempo, artistas e críticos, criticavam sobre estas questões, revolucionando a Arte e, também, o pensamento.

Figura 1 - Les Demoiselles d'Avignon
(1907) Pablo Picasso



Fonte: Fotografia do arquivo do autor

Figura 2 - La Gioconda (Monalisa)
Leonardo da Vinci



Fonte: Fotografia do arquivo do autor

Qual das obras mais lhe agrada?

Qual parece mais realista que a outra?

Será que um desses artistas “desenha” melhor que o outro?³

Quando se deseja representar algo ou alguma coisa, nunca a representação será fiel ao original, seja por um detalhe ou por alguma forma, seja pela real ideia da perspectiva igual a que temos por um ângulo de visão diferenciado. Contudo a Arte chegou a uma época em que deixou de se preocupar tanto com a representação fiel, pois, segundo Braque citado no Jornal

Le Gil-Blas, 1908 “Não se imita aquilo que se quer criar”. Braque foi considerado um dos grandes mestres pintores representantes do Cubismo. Segundo Maria José Mas Marqués (2007), Picasso é um dos artistas que questionou os valores, revolucionou a Arte e até mesmo a

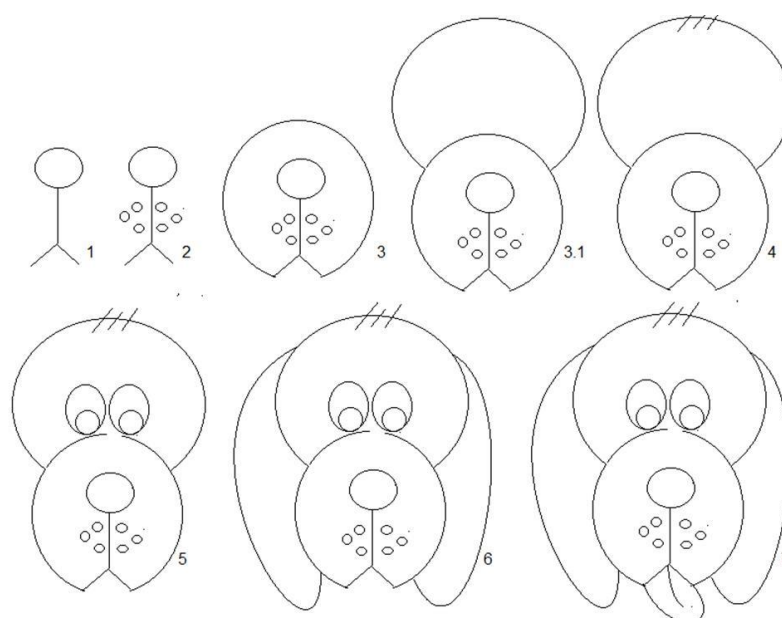
³ Comparativo entre o estilo Renascentista e o movimento Cubista segundo a estética que mais agrade.

forma de ver o mundo. Ficou muito famoso e ganhou muito dinheiro com suas obras. Ele é um dos que se libertam da obrigação de ser fiel ao real, expressando na pintura sua visão de mundo, quebrando o tabu dos padrões de beleza impostos até então.

O desenho é enfim, uma linguagem. Todas as pessoas sabem desenhar, é só ser espontâneo, não ter medo, não existe desenho certo ou errado, quanto mais praticar, mais se sentirá a vontade para criar.

Exemplo de um desenho construindo de forma lúdica com formas geométricas simples. Para que os alunos percebam que o ato de desenhar é orgânico, livre e lúdico. E que sem perceber, com traços simples, formamos uma imagem. Atividade para impactar ao aluno e mostrar que todos desenham.

Figura 3 – Etapas do desenho de um cachorro



Fonte: Desenho digital autoral

Era uma vez um menino sem braço (1), que adora tomar banho (2), seu brinquedo favorito são as bolas (3,3. 1), ama comer batatas fritas (4), ovos fritos (5), e salsichas (6), é um menino muito levado, espevitado e brincalhão, vivi dando língua (7). Assim como na vida, “Comece fazendo o que é necessário, depois o que é possível, e de repente você estará fazendo o impossível.”⁴

⁴ Autoria atribuída a São Francisco de Assis

Paul Cézanne iniciou sua carreira ligada ao Impressionismo, porém não demorou a tomar outra direção. Em suas obras não ocorre à preocupação em registrar as variações de luz e sombra apreciada pelos Impressionistas. Buscou sim, representar o que não muda nos seres, o que pertence: procurou as linhas com que objetos e elementos da natureza podem sempre ser representados.

Com o tempo, a tendência de Cézanne em geometrizar as formas foi acentuada. Olhando a pintura de Cézanne é fácil compreender a enorme influência por ele exercida sobre os artistas do início do século XX, que criaram a chamada arte moderna.

4.3 Fases do desenvolvimento do desenho infantil e seu significado simbólico

4.3.1 Estágios da evolução do grafismo infantil segundo Vygotsky

O desenvolvimento do grafismo infantil formulada por Vygotsky (1982) deixa “de fora” todo um período da aquisição do sistema de representação do desenho, ou seja, é desprezando a “pré-história” do desenho. A fase dos rabiscos, garatujas não interessam em seu ensaio psicológico. De fato, o desenho - enquanto sistema semiótico - só existe efetivamente após o período dos rabiscos.

Vygotsky (1982), em verdade, não se propõe a investigar de modo sistemático, o processo de apropriação do desenho como processo semiótico e sim sinaliza a matriz conceitual que deve ser utilizada na elaboração de conhecimentos a respeito do grafismo infantil numa perspectiva histórico-cultural destacando aspectos visuais sem variação do desenho da criança que caracterizam etapas muito nítidas do processo de desenvolvimento do grafismo.

Etapa Simbólica (Escalão de esquemas):

Aproximadamente 2 a 4 anos. É a fase do boneco, “cabeças-pé”, que representa a figura humana reduzida. Trata-se da etapa na qual a visão da criança encontra-se totalmente dependente ao contato físico. Esta etapa é descrita por Vygotsky (1982) como o momento em que as crianças desenham os objetos “de memória” sem aparente preocupação com fidelidade à coisa representada. A criança nessa etapa é muito mais simbolista do que. Então, nas representações da pessoa humana, de maneira geral, nesta etapa, constata-se que o sujeito se limita a traçar apenas duas ou três partes do corpo fazendo com que os seus desenhos sejam mais propriamente enumerações, ou melhor, dizendo, relatos gráficos abreviados sobre o objeto que querem representar.

Etapa Simbólico-formalista (Escalão de formalismo e esquematismo):

Aproximadamente de 5 a 7. É a etapa na qual já se percebe maior elaboração dos traços e formas do grafismo infantil. É o período em que a criança começa a sentir necessidade de não se limitar apenas à enumeração dos aspectos concretos do objeto que representa, buscando estabelecer maior número de relações entre o todo representado e suas partes. Há uma espécie de mescla de aspectos formalistas e simbolistas na representação plástica nesta etapa. Constata-se que os desenhos permanecem ainda simbólicos, mas, por outro lado, já se podem identificar neles o início de uma representação mais próxima da realidade. Trata-se de um período que não se distingue facilmente da fase precedente e que se caracteriza por uma quantidade bem maior de detalhes na atividade figurativa da criança. As figuras representadas assemelham-se bem mais ao aspecto que de fato possuem a olho nu. Há nítido esforço do sujeito em tornar suas representações mais verossímeis.

Etapa Formalista Veraz (Escalão da representação mais aproximada do real):

Aproximadamente de 7 a 11. É o período em que o simbolismo que se encontrava presente nas representações típicas das duas etapas anteriores definitivamente fenece. A visão passa a subordinar totalmente o aparato dinâmico-táctil do sujeito. Nesta fase, as representações gráficas são fiéis ao aspecto observável dos objetos representados, mas a criança ainda não faz uso das técnicas projetivas. Nos desenhos deste período as convenções realistas - que enfatizam a proporcionalidade e o tamanho dos objetos - são violadas com frequência e, em razão disso, desestabiliza-se toda a plasticidade da figuração.

Etapa Formalista Plástica (Escalão da representação propriamente dita):

Aproximadamente de 11 a 15 anos. Nesta etapa a plasticidade da figuração é enriquecida e ampliada porque a coordenação viso-motor do sujeito já lhe permite o uso vitorioso das técnicas projetivas e das convenções realistas. Observa-se uma nítida passagem a um novo modo de desenhar. O sujeito não mais se satisfaz com a expressão gráfico-plástica pura e simplesmente: ele busca adquirir novos hábitos representacionais, diferentes técnicas gráficas e conhecimentos artísticos profissionais. O grafismo deixa de ser uma atividade com fim em si mesma e converte-se em trabalho criador.

4.3.2 Estágios da evolução do grafismo infantil segundo Piaget – Garatuja

Segundo Piaget (1975) é a fase onde a criança demonstra extremo prazer, a figura humana é fantasiada ou não existe, a cor é secundária, a fase corresponde a sensório motor (0 a 2 anos) é fase pré-operacional (2 a 7 anos), sendo dividida em:

- a) **Desordenada:** movimentos amplos e desordenados. Ainda é um exercício.
- b) **Ordenada:** movimentos circulares; coordenação viso-motor. A figura humana aparecer de maneira imaginária, atribuindo nomes, conta histórias.
- c) **Pré-esquematismo:** relação desenho pensamento e realidade, desenhos dispersos sem relação entre si.
- d) **Esquematismo:** (7 a 10 anos). Esquemas representativos. Fase das operações concretas, representativos, figura humana com exagero, negligência, omissão de símbolos.

5. O CUBISMO

Maria José Mas Marqués (2007), afirma que com o advento e evolução da fotografia no século XIX, ocorre um marco divisor entre o academicismo, antigos padrões estéticos vigentes, e os ditos tempos modernos, tempo das máquinas, da transformação da sociedade, seus hábitos e a relação com o trabalho, natureza e consumo. Nesse período o artista já não encontra razão para pintar como pré-estabelecido pelas Academias de Belas Artes, a forma em que os artistas viveram essas transformações e expuseram suas emoções e suas críticas deram origem a uma revolução nas artes e em muitos outros campos do conhecimento. Possibilitando que novas experimentações fossem realizadas. A partir de então, por tantos conhecimentos históricos de séculos anteriores o homem ocidental faz uma ruptura e passou a perceber-se cada vez mais como um ser autônomo, racional, autoconsciente e gerenciador do seu destino e escolhas, experimentando outros véis de referências para composição de suas obras estéticas tais como os orientais, as indígenas e as africanas.

A arte africana foi fundamental para que artistas Cubistas como Pablo Picasso pudesse compor suas obras com tais elementos peculiares. A arte africana possui características próprias e com aspectos funcionais, servindo para o coletivo e o sagrado se integrando ao cotidiano dos membros da sociedade a que se refere. As características da arte africana são tão singulares que por vezes foi comparada como uma arte inferior, primitiva, segundo a visão europeia. Com formas distorcidas, alongadas e exageradas às figuras humanas representadas em suas esculturas era uma forma com que os artistas africanos refletiam e sentiam sobre o seu mundo expressando assim seu universo.

A ideia do que é ser um artista se difere do mundo ocidental. Para eles, o artista não inicia um trabalho com a intenção de fazer algo agradável para se olhar, as peças são criadas para serem bem-sucedidas, para realizar uma função religiosa, mágica e econômica.

Maria José Mas Marqués (2007), cita que a arte africana tem um caráter estilístico é considerada a precursora do Cubismo, principalmente por causa das máscaras africanas e das esculturas produzidas em madeira, com formas angulosas, assimétricas e distorcidas, como podemos ver no quadro “Les Demoiselles D’Avignon” de Pablo Picasso na qual foi inspirado nas máscaras africanas.

As novas perspectivas que a cultura africana proporcionou, ampliaram e nortearam novos experimentos na arte que levaram à fertilidade cruzada de ideias e estilos que constituem o nosso mundo artístico de hoje. O poder expressivo da Arte Africana foi fundamental para essa

revolução e para o desenvolvimento dos primeiros estilos modernista: o Cubismo, o Fauvismo e o Expressionismo.

Artistas como Pablo Picasso e André Derain foram influenciados pelos desenhos abstratos que descobriram em máscaras tribais africanas. Eles colecionaram e usaram essas obras de artes como referências e que influenciaram seus próprios estilos de Cubismo e Fauvismo.

5.1 Na direção do Cubismo

Um fato fundamental para que Picasso mergulhasse no universo Cubista foi quando um personagem decisivo, o marchand e promotor Kahnweiler, alemão, instalado em Paris desde 1907, que possuía uma pequena galeria de arte na Rua Vignon número 28, entrou em sua vida. Antes de finalizar *Les Femmes d'Alger*, Picasso realizou um autorretrato, acentuando as formas angulosas que determinaram um passo além do quanto tinha realizado até aquele momento segundo, Maria José Mas Marqués (2007).

Figura 4 - Autorretrato - Pablo Picasso



Fonte: Galeria Nacional de Praga. Disponível em:

http://sbirky.ngprague.cz/en/dielo/CZE:NG.O_8021 Acessado em: 30/03/2019

Esse quadro constitui um campo de experimentação dos traços e feições, que abre o caminho para uma violência expressiva sem precedentes. Seus traços estão constituídos de pinceladas

espessas, muito distantes do toque finamente estirado de Cézanne. É contemporâneo de alguns estudos de *Les Demoiselles d'Avignon*.

Entre as obras de fins de 1907 e 1908 cabe destacar *Nu com toalha*, *A amizade*, *Três Mulheres*, *A Driade (Nu no Bosque)*, *Nu em Pé*, todas elas em tamanho considerável e precedidas de uma série de desenhos e esboços preparatórios. Quase todas guardam uma profunda relação com o grande quadro *Les Demoiselles d'Avignon*, inclusive, em alguns momentos, com a temática.

Nu em Pé anuncia um caminho que se desenvolveu em *Três Mulheres* e *A Driade*, nos quais se reconhecem as pegadas de Cézanne, que se fizeram mais evidentes nas naturezas mortas desse mesmo ano e em *Cinco mulheres (Banhistas no Bosque)*. Se *Três Mulheres* parte da influência cézanneana, como mostram os esboços iniciais, que se inspiram claramente em suas banhistas, Picasso logo fez desaparecer as características fundamentais de Cézanne: a importância da natureza, a distância em relação à cena, a harmonia e autonomia dos corpos. Picasso reduziu o número de banhistas, situou-as no primeiro plano, eliminou a natureza, aplainou a cena e introduziu, no corpo das personagens que notam certa ambiguidade com a indefinição sexual.

Picasso definiu o Cubismo como “Um meio para dizer as coisas do modo que me parece mais natural” A recusa do clássico em favor de uma maior expressividade formal coincide com a renúncia em utilizar a perspectiva tridimensional clássica: o espaço (as duas dimensões) está constituído pela interseção dos planos.

Logo Picasso e Braque se uniram em uma grande amizade e trabalharam juntos, intensamente, em busca de soluções novas na composição, iniciando uma das mais frutíferas colaborações de toda a história da pintura. Picasso e Braque que juntaram seus esforços em prol da investigação Cubista, e essa vinculação durou até 1914.

5.2 A concepção de uma ferramenta pedagógica facilitadora da construção Cubista

O Cubismo surge com o pintor francês Paul Cezanne que em suas obras passa a utilizar as distorções das formas e os formatos bidimensionais. Porém em 1907, o Cubismo tem seu apogeu, sendo retratado com maior ênfase pelos principais artistas do movimento: Pablo Picasso e George Braque.

Como já mencionado a obra *Les Demoiselle D'Avignon* retrata e prenuncia as características cubistas: formatos geométricos, sensação de pintura escultural e a suspensão de partes de um objeto sob um mesmo plano.

O propósito da arte Cubista era promover a decomposição e a fragmentação e a geometrização das formas através das estruturas geométricas, as colagens, montagens, a superposição de figuras, a simultaneidade também são características marcantes dos cubistas. Os artistas apostaram na simultaneidade de visualizações permitidas da análise de um objeto, isto é, o mesmo poderia ser visto por vários ângulos, embora sua totalidade pudesse ser inteiramente preservada.

Para se introduzir o conceito Cubista, é preciso antes de tudo proporcionar aos alunos, atividades de leituras de imagens, das variadas fases do cubismo e de artistas que basearam suas obras no conceito cubista, proporcionar ao aluno uma ampla visão interdisciplinar entre arte e as formas geométricas da matemática, onde serão observadas as figuras planas, sólidos geométricos e identificando esses elementos nas obras de artes cubistas.

Pensando nesse contexto de melhorar o entendimento dos alunos elaborei um produto educacional voltado para auxiliar o desenvolvimento dessa temática, o produto aborda a fragmentação e a superposição de recortes de partes da face humana para compor uma obra cubista de forma lúdica.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

São tantos os estudos a respeito de infância, de práticas educacionais de formas lúdicas e sobre o Cubismo que até nos deixa confusos. Sendo assim essas questões não possuem uma resposta única e muito menos uniforme, como podemos verificar através de relatos de diversos educadores, filósofos e psicólogos.

Sendo assim, o modo de lidar com as crianças será regulamentado pelos atuais currículos e referências curriculares para a educação infantil (Lei 9394/96 da LDB). Reforçando que as crianças deverão ser estimuladas através de atividades lúdicas e jogos, a exercitar sua capacidade, a fazer descobertas, e iniciar o processo de alfabetização visual em arte.

A busca pelo lúdico como ferramenta no processo de ensino e aprendizado ao Cubismo tendo como intercessor o grafismo infantil, pois podemos concluir que a grafia já está presente na história da arte e eu diversos artistas já a utilizaram das mais diferentes formas, sendo assim, tais elementos gráficos podem ser utilizados na arte também como elementos estético, visual e plástico.

A criança, ao desenhar, como já tratado anteriormente, não reproduz a imagem do objeto que vê e sim da forma que sua imaginação se desenvolve. Ela cria figurações para representar os objetos que lhe transmitem sentido, e essa mesma figura criam novos campos de realidade, portanto, verifica-se que o professor deva estar em total sintonia com o aluno nesse processo de ensino aprendizado.

O professor geralmente impõe suas próprias experiências ao interpretar o desenho infantil, em consequência dessa projeção, esse professor se revela desatualizado, estático no tempo, estando fora de sintonia das crianças que estão em constante movimentação, possuindo uma dinâmica própria, com suas percepções abertas para o novo.

Em relação, ao ensino das artes, e especialmente ao desenvolvimento do grafismo infantil pode-se afirmar que desenhar é registrar o lúdico, o desenho é a forma de raciocinar sobre o papel. Desenhar é exercitar a mente é expressar toda inteligência. Desenhar não é produzir as coisas que vemos, mas traduzir a visão que se tem delas. O desenho torna-se um eficiente meio de comunicação da criança enquanto expressa suas ideias graficamente, independentemente de sua origem ou valores sociais.

A pesquisa parte do fato de pensarmos a ludicidade como uma ferramenta facilitadora na construção do conhecimento. O produto educacional elaborado torna-se uma ferramenta de trabalho com o intuito de educar, ensinar, se divertir e interagir com os outros.

Desta forma, o produto pretende ir além da descrição das atividades cubistas visíveis, o propósito de captar o sentido empregado pelo movimento artístico e facilitar o professor no processo das ações em uso do lúdico - que visa mais ao divertimento - na prática pedagógica.

REFERÊNCIAS

- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Cia. Das Letras, 1992.
- BARBOSA, Ana. Mae. (Org.). **Arte-Educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 2001.
- _____. (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.
- CIZEK, Franz. **Children's Coloured Paper Work**. Viena: Anton Schroll & Co, 1910. Coleção Gênios da Arte/ [Tradução Mathias de Abreu Lima Filho] – Barueri, SP: Girassol; Madri:Suseata Ediciones, 2007.
- CUBISMO. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: [HTTP://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo378](http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo378) acesso em 21 de março. 2019. Verbete da Enciclopédia.
- PEC, Sistema de ensino. **Apostila de arte, 7ºano**, Rio de Janeiro: Editora Pec, 2018
- HADDAD, Denise Akel. **A Arte de fazer arte,7º ano/ Denise Akel Haddad, Dulce Gonçalves Morbin**. – 3. Ed. – São Paulo: Saraiva, 2009.
- [HTTP://sites.google.com/site/arteemvt/papel/recorte-e-colagem](http://sites.google.com/site/arteemvt/papel/recorte-e-colagem). Acesso em: 24 setembro de 2018.
- IABELBERG, Rosa. **Para gostar de Aprender arte: Sala de aula e formação de professores** / Rosa Iavelberg. – Porto Alegre: Artmed, 2003.
- LEITE, Ana Lucia. **Artes visuais – Autonomia** / Ana Lucia Leite, Esequiel Rodrigues Oliveira, Jerusa Jacobina. – Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, Ed. Globo, 2012. MARTINS, Pedro. **Recorte e colagem**. 2010. Disponível em:
- MASON, Antony. **No tempo de Picasso: Fundamentos da Arte Moderna** –Callis, 2011.
- PIAGET, Jean & FRAISE, Paul. **O desenho infantil**. In: Tratado de Psicologia. Experimental. v.8. Rio de Janeiro: Forense; 1969, p.188-224.
- PROENÇA, Graça. **Descobrimo a Historia da Arte** / Graça Proença. São Paulo: Ática, 2005.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Educação, arte e jogo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006. PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Cristina Aun de Azevedo. **Objetos de Aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico** – Brasília: MEC, SEED, 2007. ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emílio ou da educação**. Trad. Roberto Leal Ferreira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL - APRENDER BRINCANDO: A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM E SUAS ETAPAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E A (DES)CONSTRUÇÃO DA IMAGEM PELO CUBISMO

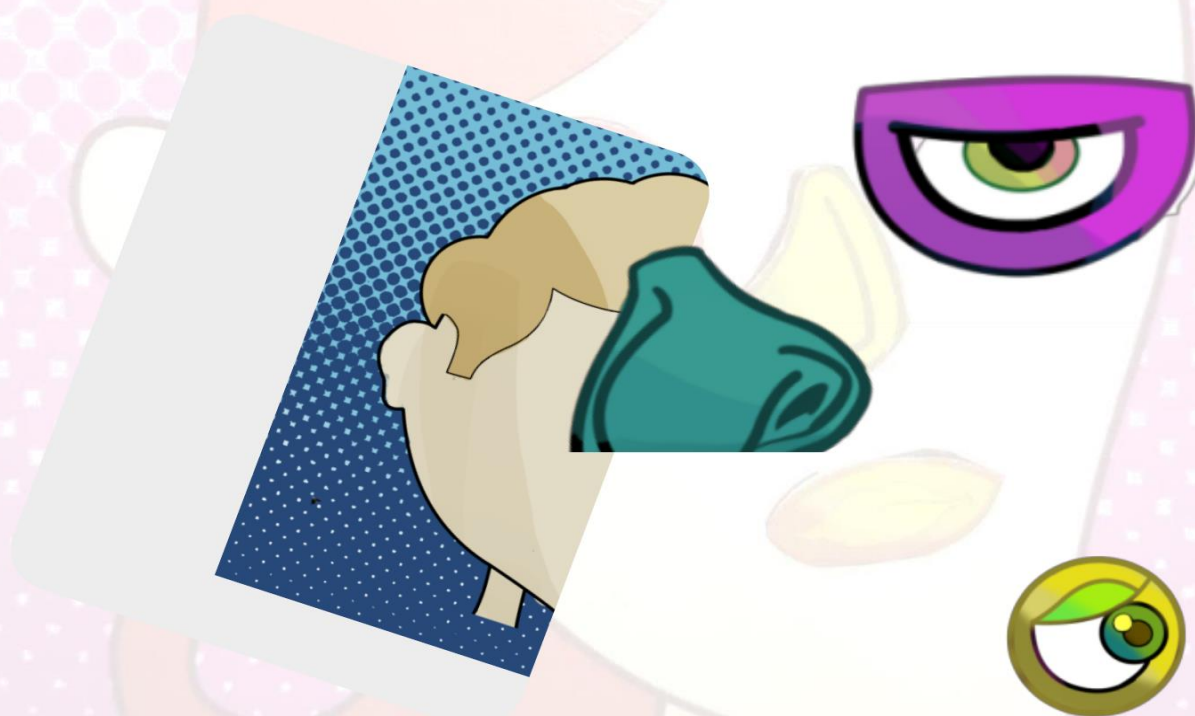
Cristiane Benício Alves

Vivian G. C. de Araujo



APRENDER BRINCANDO:

A construção da imagem e suas etapas na educação infantil e a (des)construção da imagem pelo Cubismo.



RIO DE JANEIRO

2019

CRISTIANE BENÍCIO ALVES

VIVIAN G. C. DE ARAUJO

APRENDER BRINCANDO:

A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM E SUAS ETAPAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL E A (DES)CONSTRUÇÃO DA IMAGEM PELO CUBISMO.

RIO DE JANEIRO

2019

Sumário

1. Apresentação	40
2. Conversa introdutória com os alunos	41
3. Desenvolvimento do jogo	43
3.1 – Resumo do Jogo	43
3.2 Objetivo	43
3.3 Participantes	43
3.4 Material para o jogo	43
3.5 Preparação	43
3.6 Como montar a figura cubista	44
3.7 Suporte	44
3.8 Moldes de rostos	47
3.9 Moldes de Olhos	55
3.10 Moldes de Narizes	55
3.11 Moldes das Bocas	56
3.12 Variações do produto Educacional	57
3.13 Concluindo o jogo	60



1 Apresentação

O Produto educacional consiste num jogo, que tem por meta a produção e construção de um rosto cubista a partir de imagens fragmentadas do rosto.

Todo o processo deverá ser mediado e orientado pelo professor, os fragmentos se darão da seguinte forma, olhos, narizes, bocas e faces desenhadas pelos alunos ou reproduzidas de uma matriz pelo educador nas características cubistas.



Qualquer suporte pode servir de tela para criar as obras de arte cubista, ou pelo menos, obras divertidas! Mas indico a placa metálica como um suporte mais prático e durável para o produto.

Sugiro que ao produzir o jogo em placa imantada, você produza ou adquira uma caixa onde poderá guardar seu produto educacional, afim de conserva-los para usa-lo dezenas de vezes.

"A arte começa com o indivíduo. Quando a individualidade aparece, esse é o começo da arte." - Pablo Picasso



2 Conversa introdutória com os alunos

Proponho que você professor, ao aplicar este produto com os seus alunos, tenha a seguinte conversa introdutória com eles:

Não precisa ficar procurando dentro do seu armário por inspirações artísticas, como seus trajes velhos da escola ou livros de história da arte. E não se sinta acanhado se a última vez que você colocou os pés dentro de um museu ou teve que pesquisar sobre, foi quando a professora pediu para você e para seus colegas de classe desenhar alguma coisa... com giz de cera. Esse guia criativo para cubismo é tudo que você precisa para aprender o abecedário básico do cubismo e como misturar ímãs para fazer uma imagem cubista como um verdadeiro artista cubista - que até você ficaria orgulhoso de chamar de minha própria arte e criação!

Todo mundo se prepara para fazer arte cubista à sua maneira. Se você gosta de apenas deixar rolar e vir de maneira espontânea, abrace seu instinto de criação de criança de 5 anos que existe dentro de você ou se imitação funciona melhor para você, faça de conta que você tem a mentalidade do seu gênio criativo favorito. Encontre a superfície metálica ou qualquer outro suporte

mais próximo e prepare suas telas limpando um espaço para colocar sua inspiração cubista e criar sua verdadeira obra de arte!

"... Até onde podemos ver isto; nos nossos argumentos, nós mantemos a alegria da descoberta, do prazer do inesperado; nossos próprios argumentos já deveriam ser uma fonte de interesse." - Pablo Picasso.



3 - Desenvolvimento do Jogo

3.1 - Resumo do Jogo

É como organizar e reorganizar o rosto do Sr. Batata⁵, quanto mais você brinca com o cubismo imantado, mais isso será um grande estímulo para outras visões criativas. Apenas mantenha as palavras de Picasso vivas - tudo começa com você!

O produto educacional poderá ser utilizado em qualquer faixa etária, da educação infantil ao ensino médio. As aulas de arte serão mais divertidas e o tema Cubista será abordado de forma lúdica.

3.2 - Objetivo:

Construir um rosto Cubista

3.3 - Participantes:

Individual ou grupos com 4 alunos

3.4 - Material o jogo:

4 rostos

4 narizes

4 bocas

8 olhos

Tesoura/ Cola

Folha Imantada

⁵ Jogo infantil onde a criança, através de peças de encaixe, monta o rosto de um boneco que tem o formato de uma batata inglesa.

3.5 - Preparação:

Espalhe as peças e cada aluno deverá experimentar todas as opções.

Obs: A atividade pode ser realizada individualmente ou em grupo.

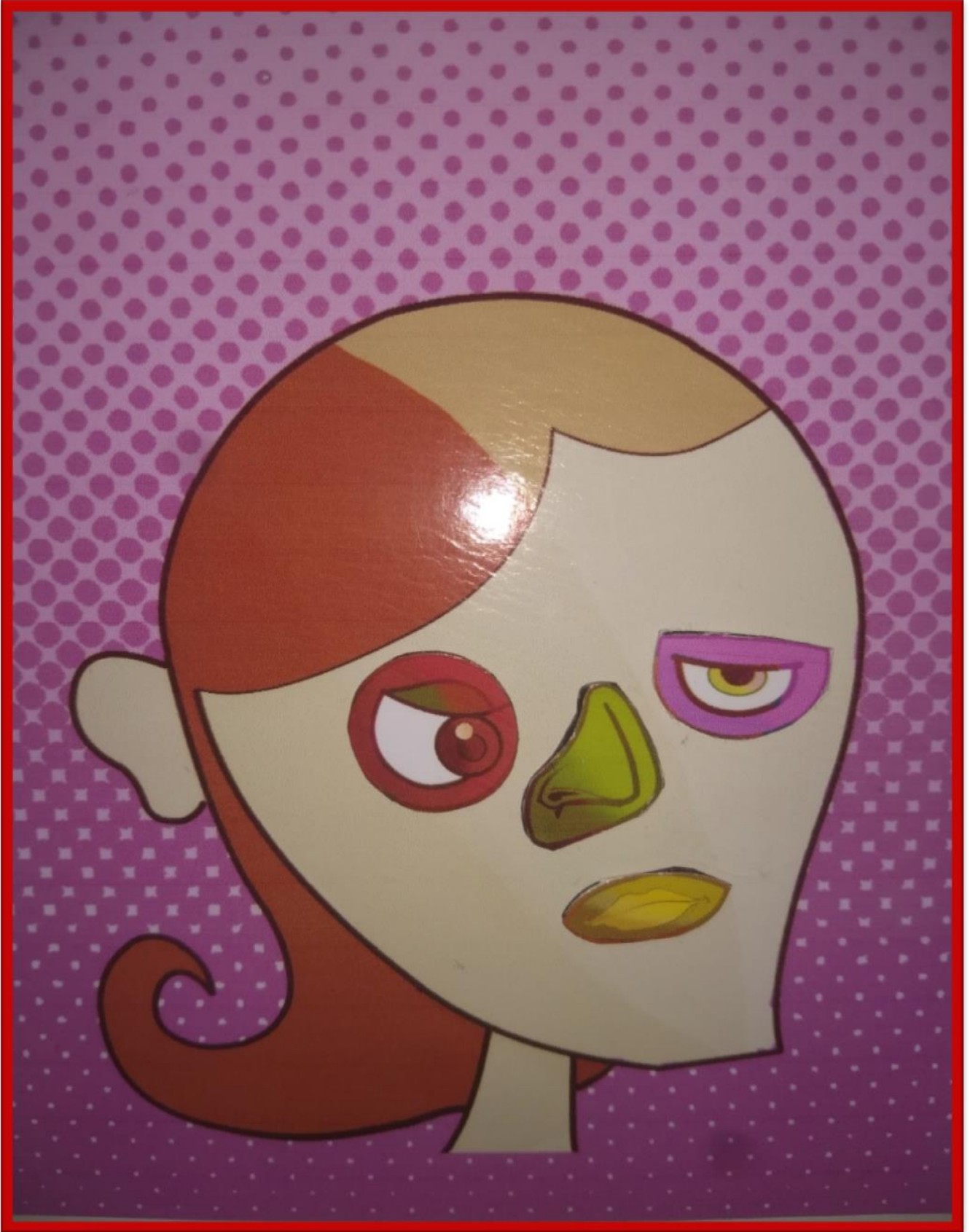
3.6 - Como montar a figura cubista:

- a) Cada aluno deverá escolher um formato de rosto
- b) Combinar olhos, nariz e boca.
- c) Reproduzir em folha aparte a imagem criada.

3.7 - Suporte:

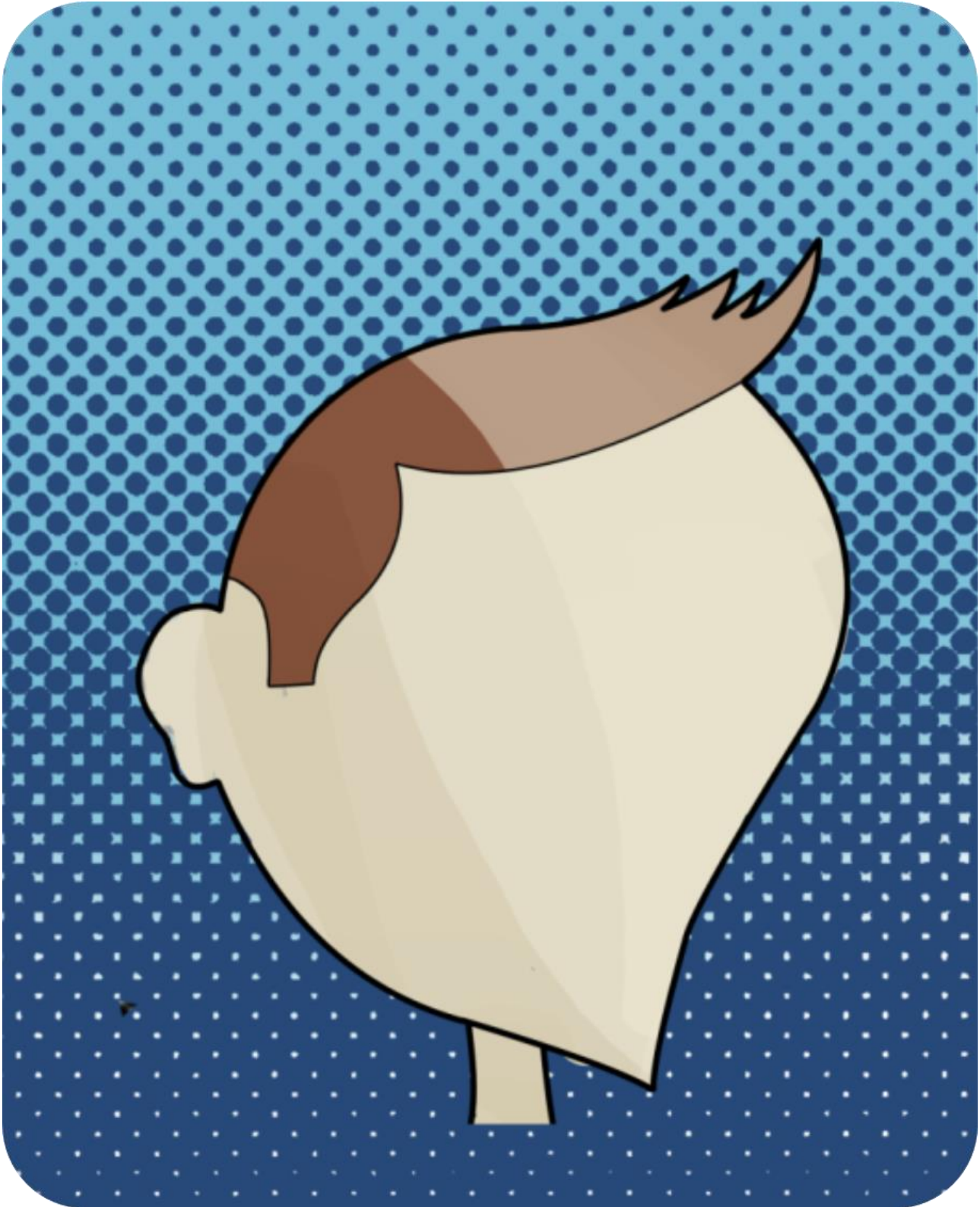
Placa metálica.

Obs: Minha escolha favorita de tela é a clássica geladeira, porém em sala de aula não temos essa superfície a disposição. No entanto, tem tanto espaço que pode servir de base para se trabalhar! Caso não tenha uma superfície ou um suporte metálico, o mesmo pode ser trabalhado sobre qualquer outro suporte. Então, eu vou usar o metálico da geladeira, como meu exemplo. Se você quiser, pode trabalhar apenas com as peças imantadas que possuir previamente, distribuí-las aos alunos ou poderá criar peças novas com eles, apenas coloque os quatro rostos na geladeira (ou na sua superfície escolhida) e então deixe os discentes usarem a liberdade de criação para colocar bocas, narizes e olhos nos rostos.





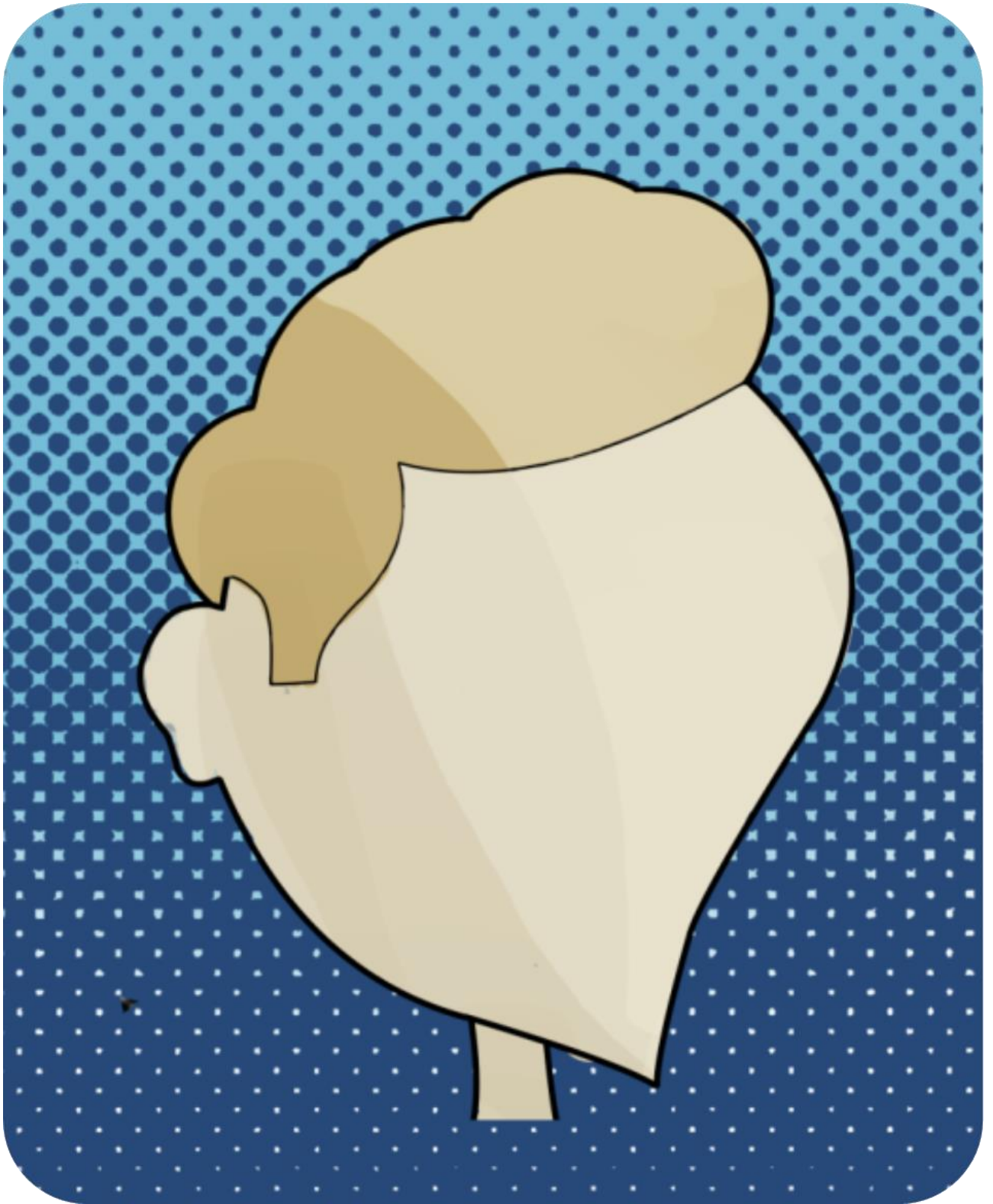


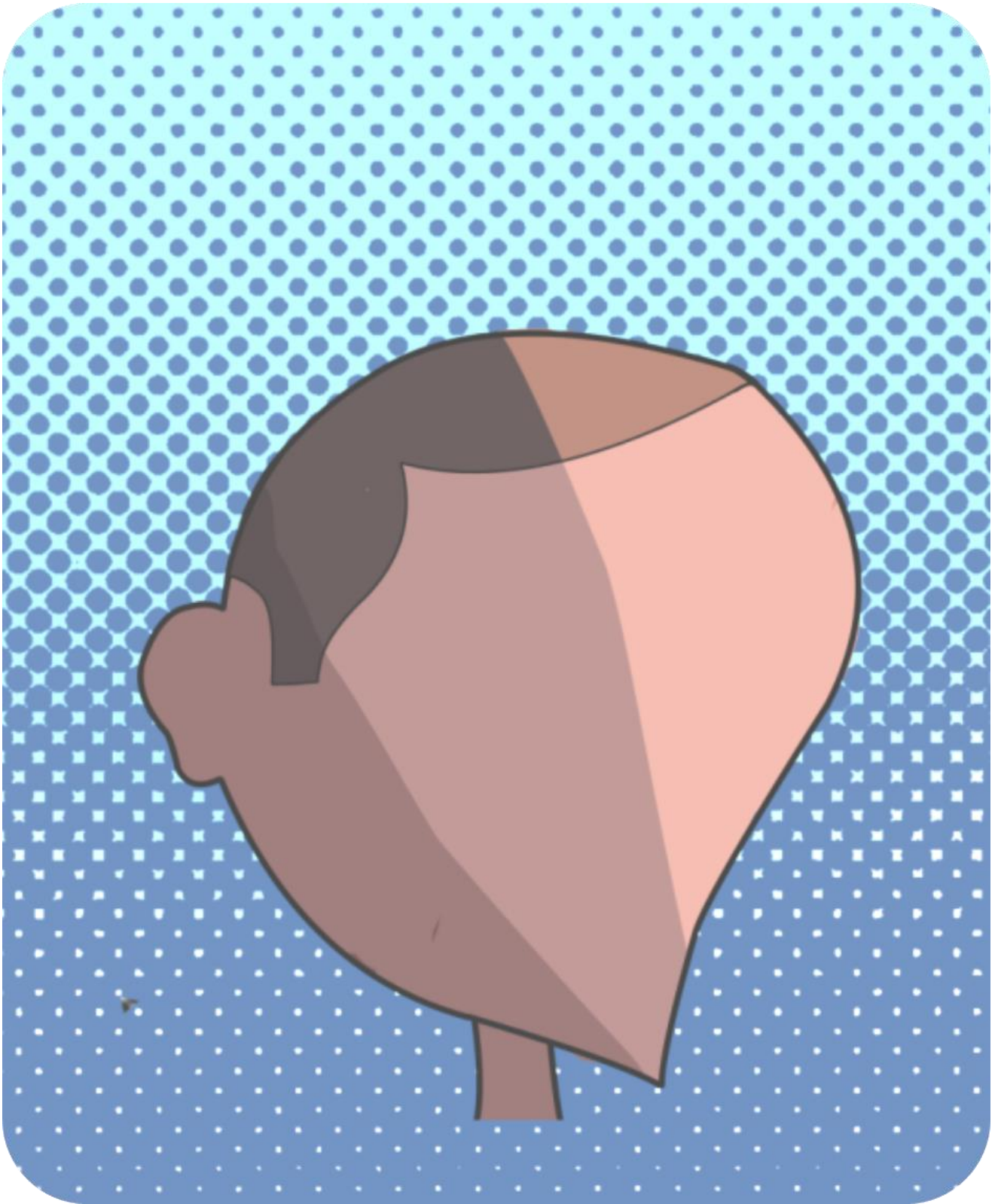




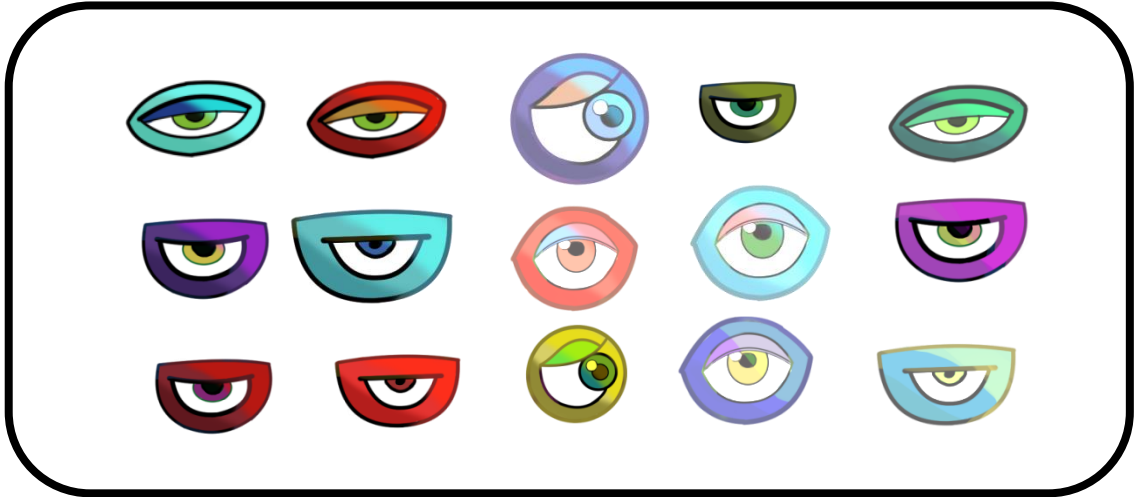




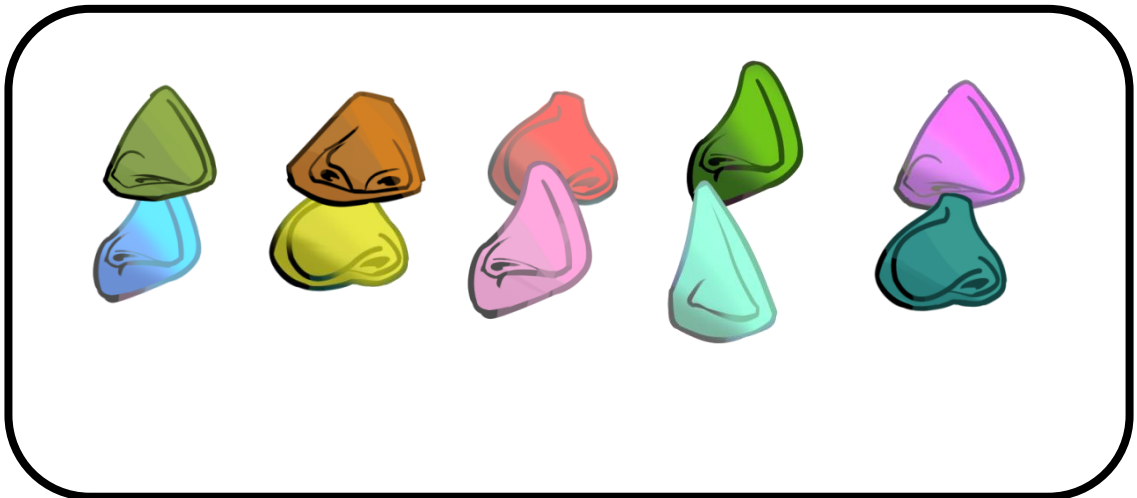




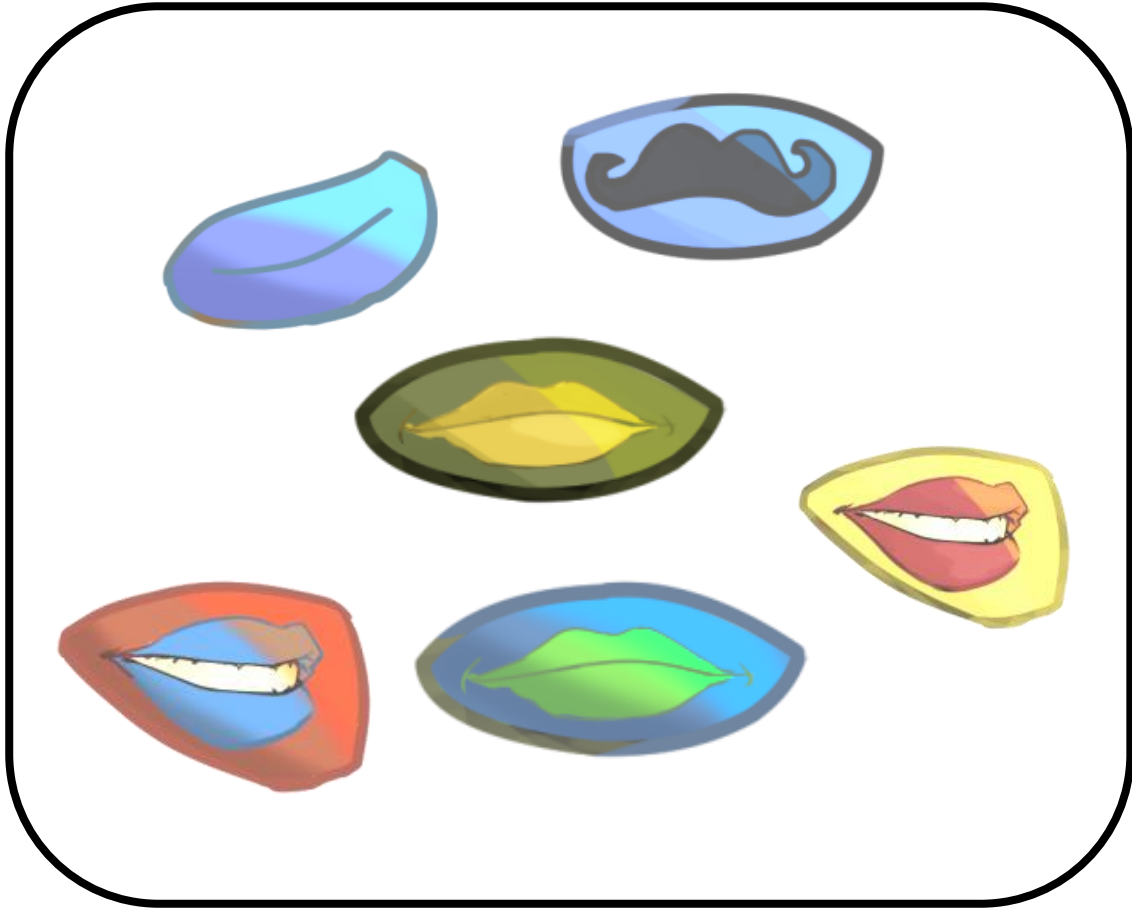
3.9 – Molde dos Olhos



3.10 – Molde dos Narizes



3.11 – Molde das Bocas



3.12 - Variações do Produto Educacional

A) Desenho no papel

Após a obra pronta, a mesma atividade pode ser reproduzida pelo aluno em uma folha a parte ou em um caderno de desenho, ou colocadas em um portfólio caso não tenha disponíveis folhas imantadas. As imagens podem ser coladas no mesmo suporte.





B) Fotografia como molde do rosto cubista

Se você preferir explorar outras opções estéticas, faça a mesma proposta, mas agora peça que os alunos criem obras de artes cubistas colocando bocas, olhos e narizes nas fotos de família, amigos ou colegas. Esta é uma forma de todo mundo se juntar na brincadeira, de uma maneira divertida.



3.13 – Concluindo o jogo

"Não devemos ter medo de inventar seja o que for. Tudo o que existe em nós existe também na natureza, pois fazemos parte dela." (Pablo Picasso)

Diga aos alunos que eles saberão que tem sua obra de arte cubista quando seu coração fizer "tat-a-tat-tat" e dizer que já pode parar de organizar. Antes disto, crie e recrie sem limitações.

Fim