

PIBID ARTES VISUAIS E O GATO TRIDIMENSIONAL: DIDÁTICAS LÚDICAS EM PROCESSOS ARTÍSTICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

JÉSSICA SILVEIRA DA SILVEIRA¹; JAINARA ALVES DE PEREIRA²; LUNA AURORA ANTUNES MAKSUDE³; CAROLINE LEAL BONILHA⁴

¹Universidade Federal de Pelotas - UFPEL – jessy.silveira25@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas - UFPEL – jainaraalves14@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas - UFPEL – aurora23071999@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas - UFPEL – bonilhacaroline@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este relato tem como objetivo abordar, em múltiplas nuances, a experiência pedagógica vivenciada como bolsistas do PIBID Artes Visuais no período de 2022 a 2023. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) faz parte da Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação e tem por finalidade fomentar não somente a iniciação à docência, mas também de contribuir para o aperfeiçoamento dessa mesma formação no exercício pleno da docência; dessa forma, promovendo melhorias na qualidade da educação básica através da integração entre universidades e escolas.

No PIBID desenvolvemos, através do ensino das artes visuais em sala de aula, propostas didáticas para os alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cecília Meireles, localizada na cidade de Pelotas, Rio Grande do Sul. As oficinas são direcionadas às diferentes etapas do ensino fundamental, portanto inclui turmas dos anos iniciais, pré-escola, 4º e 6º ano.

Nossas propostas são concebidas com a intenção de impulsionar, nos alunos, o desenvolvimento da expressão, da iniciativa de criação, produção no campo artístico e a aquisição de novas perspectivas acerca da área das artes visuais. A preocupação com a inovação na forma de atuar na sala de aula se faz presente em nosso planejamento de oficinas, buscando harmonizar dois elementos: conceitos lúdicos e materiais acessíveis.

Nas oficinas são solicitados apenas materiais de fácil acesso como papel, lápis de cor, caneta hidrográfica e giz de cera, tendo em mente o quão importante é manter a integração com a comunidade escolar.

Além disso, as atividades são apropriadas para terem continuidade em casa, serem expostas em público e executadas em família.

O Gato Tridimensional (Figura 01) é um capacete em formato de cabeça de gato geometrizada, feita de papel, que pode ser utilizada e vestida pelos alunos, construída para tornar lúdico o ensino sobre linhas e formas e sua utilização em processos artísticos. Partimos da ideia de que a folha de papel, sem nossa ação, simboliza uma ausência de expressão, mas ao encostar nessa folha a ponta do lápis damos origem a um ponto e ao arrastar esse ponto, formamos uma linha. O conjunto das linhas produzem as formas que, planificadas nesse processo de união, contam a história da criação do gato tridimensional.

Figura 1: Gato Tridimensional, oficina realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Cecília Meireles, Pelotas, RS.



Fonte: Acervo PIBID Artes Visuais

2. METODOLOGIA

A oficina foi desenvolvida em uma turma do 6º ano do ensino fundamental, os alunos possuem de 11 a 12 anos de idade, estando presentes no dia da realização da tarefa 12 alunos. Na realização da tarefa foram utilizados os dois períodos que estavam direcionados para disciplina de artes visuais, tendo cada período 45 minutos de duração. Na primeira etapa introduzimos o estudo das linhas e formas através do protótipo do gato tridimensional que levamos para sala de aula, utilizado como materialidade lúdica, servindo como ferramenta de ensino, podendo ser observado e manuseado pelos estudantes, atuando como objeto de estudo para a prática que será efetuada por eles. Após a abordagem iniciamos as etapas do fazer artístico, sendo as seguintes:

1. Entrega de uma folha de papel com o desenho, previamente planejado de um gato geométrico;
2. A personalização do gato pelos alunos de forma individual, etapa na qual a criança pinta, desenha e interfere no material através do seu próprio processo criativo, utilizando lápis de cor, caneta hidrográfica e giz de cera;
3. Após essa etapa vamos para o recorte onde os alunos desenvolvem sua motricidade fina, através do uso da tesoura;
4. Com o recorte do gato pronto temos nossa "planificação" que é uma representação em um plano que quando dobrada gera formas tridimensionais. Na planificação todas as superfícies de um modelo são desenhadas em um plano, no nosso caso nosso plano está na folha. As planificações são feitas com linhas contínuas e com linhas tracejadas, assim, através dessa folha plana que ao se dobrar colar e montar vira um elemento tridimensional, ou seja, um elemento planificado.

Desta forma a metodologia de utilização do objeto planificado " gato tridimensional" funciona enquanto ferramenta de ensino em procedimentos técnicos e abordagens teóricas para o favorecimento da expressão criativa dos alunos. A ideia da observação da ausência de trabalhos com tridimensionalidade na escola.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os alunos se mostraram interessados no conteúdo a partir da utilização do "Gato Tridimensional", na abordagem os estudantes manusearam a cabeça do gato, experimentaram, ficaram curiosos e intrigados em poder perceber o material, a textura e formas para construção, assim como se mostraram entusiasmados em construir a planificação. A utilização do objeto enquanto materialidade lúdica funcionou como um estímulo aos alunos, onde observamos que chamou a atenção de todos, tal prática estimulou uma participação que se volta a um olhar de entusiasmo com o processo do fazer artístico. Analisamos que ao trazer a possibilidade de criação trabalhando as noções de bidimensionalidade inicialmente com a planificação em conjunto com o processo de tridimensionalizar o Gato, estimula-se a criatividade e subjetividade das crianças, proporcionando uma melhor maleabilidade de percepção sobre os materiais e processos criativos. A produção de formas carismáticas, como a de um animal também estimula a formação da própria empatia, além do lado lúdico de vestir a cabeça do gato tridimensional que faz as próprias crianças se imaginarem sendo este animal. Durante o desenvolvimento, cada aluno produziu de forma empolgada a proposição. Obtivemos um resultado melhor do que o esperado, os alunos compreenderam e conseguiram através da explicação produzir seu próprio gato geométrico. Sendo assim, consideramos que a atividade foi realizada de forma satisfatória.

4. CONCLUSÕES

Notamos que a partir da construção do Gato Tridimensional os alunos se mostraram interessados nos processos de aprendizagem, fazendo emergir o tridimensional de forma criativa e lúdica enquanto agentes que criam e desenvolvem suas habilidades. Acreditamos que o lúdico despertado através da materialidade em sala de aula traz uma relação muito positiva que captura o interesse dos alunos e leva o aprendizado de forma dinâmica, colaborando com o ensino das artes na escola, podendo ser utilizado como ferramenta para contextualização do conteúdo na sala de aula.

O entendimento do contexto em que acontece a formação docente nos leva a compreender como as ações executadas auxiliam no desenvolvimento dos saberes. Portanto, o "Gato Tridimensional" busca proporcionar uma formação artística que contribua para inserção do estudante capaz de fruir em Arte, democratizando e socializando a comunicação, buscando assim um ambiente de inclusão com atividades que ofereçam a oportunidade de criação artística como forma de expressão e conhecimento.

O produto deste trabalho além consistir em um instrumento metodológico para o professor de artes visuais, contribui também para aumentar seu repertório de possibilidades para que possa trabalhar a partir de novas formas, através da criação e apresentação da materialidade criada para o desenvolvimento educativo, despertando o uso do imaginário como meta de organização em experiências construtivas e estéticas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Formação Pessoal e Social. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, DF, 1998. v.3.

Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília, DF, 2000.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GOUTHIER, J. **História do Ensino da Arte no Brasil**. In: PIMENTEL, Lucia G. (Org). Curso de especialização em ensino de Artes Visuais. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2008.

IAVELBERG, R. **Para Gostar de Aprender Arte**: Sala de formação de professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.

KRECHEVSKY, M. **Avaliação na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

MARTINS, M.; C.; PICOSQUE, G.; GUERRA, M.; T. **Didática do ensino da arte**: A língua do mundo: Poetizar, fruir e conhecer arte. São Paulo: FTD, 1998.

BARBOSA, Ana. M, WILSON. B, THISTLEWOOD, D, EISNER, E, WILSON, M, SMITH. R, OTT. R. W. **Arte – Educação: leitura no subsolo**. São Paulo. Editora Cortez, 1999.

CAPES. **Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil**. Disponível em:
<https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid>