

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2016

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES EM OBRAS DE ARTE

Silvana Rosa Netto Votri¹

Katiane dos Santos²

RESUMO

Este artigo é resultado da pesquisa apresentada ao Programa de Desenvolvimento Educacional da Secretaria Estadual de Educação do Paraná, realizado nos anos de 2016 e 2017 o qual teve como tema os brinquedos e brincadeiras populares em obras de arte, o que norteou o desenvolvimento dessa pesquisa foi a percepção de que os jogos e brincadeiras populares que deveriam fazer parte da vida das crianças ao longo do seu desenvolvimento, é uma prática que está ficando esquecida quando as crianças da contemporaneidade recebem poucas informações sobre as questões culturais populares e as brincadeiras infantis executadas por outras gerações. Nesse sentido, questiona-se: é possível identificar nas obras de arte e no contexto de nossos alunos os brinquedos e brincadeiras da Cultura Popular Brasileira e resgatá-los? Para responder a esse questionamento, buscou-se investigar a cultura popular brasileira por meio dos elementos brinquedos e brincadeiras populares como temática das obras de arte. Para tanto efetivou-se uma pesquisa de referencial teórico, seguida de uma pesquisa de campo através da pesquisa-ação. A Unidade Didática produzida foi implementada no Colégio Estadual Padre Henrique Vicenzi em um período de 32 horas, num 7º Ano. O resultado do trabalho foram aulas dinâmicas e significativas, carregadas de aprendizado e reflexões sobre as brincadeiras dia-a-dia e sua relação com a cultura popular e arte. Também se constatou que as metas traçadas foram atingidas, ou seja, perante a participação ativa dos alunos foi possível verificar que realmente houve mudança de atitudes e assimilação dos conteúdos abordados durante o desenvolvimento do tema proposto.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Arte; Cultura Popular Brasileira.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo apresentar os resultados de um projeto de intervenção que foi desenvolvido durante os anos de 2016 e 2017. Trata-se de uma experiência que fez parte do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), proposto pela secretaria de Estado da Educação do Governo do Estado do Paraná. A intenção de estudar a cultura popular brasileira justifica-se através da prática pedagógica em sala de aula ao perceber-se que ao final dos estudos realizados e

¹Professora PDE Silvana Rosa Netto Votri, atua na rede pública estadual paranaense lecionando a Disciplina de Arte para o Ensino Básico. Lotada no Colégio Estadual Padre Henrique Vicenzi – Ensino Fundamental e Médio. Pós- graduada em Interdisciplinaridade pela FACINTER e Educação Inclusiva pelo Centro Universitário Barão de Mauá.

²Professora Katiane dos Santos, orientadora PDE, Mestre em Educação pela UNICENTRO. Professora do Departamento de Arte da Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO –Guarapuava – PR.

atividades propostas os educandos não estavam sendo estimulados à pensar sobre os elementos culturais da sua realidade.

Os brinquedos e brincadeiras populares, tão comuns entre as crianças, estão sendo esquecidos pelas crianças, deixados de lado, percebe-se um distanciamento cada vez maior do aluno em relação a sua própria cultura. No entanto, nota-se por diversas vezes o tema infância, a partir de brinquedos, brincadeiras e jogos populares, sendo trabalhado em diferentes poéticas em obras de arte, contrapondo a realidade contemporânea. De acordo com Gonçalves e Antônio (2007) as práticas pedagógicas avançam no sentido de se trabalhar com as múltiplas linguagens que fazem parte do cotidiano infantil, de modo que brincadeiras e as linguagens artísticas fazem parte desse processo. As interações dessas diversas linguagens potencializam a construção e o fortalecimento das identidades sociais e culturais.

Considerando que a arte tem expressado as brincadeiras infantis em artes visuais que descrevem a Cultura Popular, foi proposto aos alunos o estudo do registro dessas brincadeiras e brinquedos, partir de obras de artes visuais de Cândido Portinari, Ivan Cruz e Ricardo Ferrari, para que fossem apreciadas, na busca de promover a cultura popular brasileira, tornando-se referência para os educandos, afim de que estes aumentem o seu repertório artístico e o relacionem com a sua realidade.

A pretensão do estudo foi realizar um resgate das brincadeiras mais tradicionais, utilizando-se da temática presente em obras de arte e com elas, inserir novamente jogos e brincadeiras que já fizeram parte do dia a dia das crianças em seu contexto social e cultural, a partir da fruição artística, da crítica e do processo criativo.

Nesse sentido o presente estudo debruça-se a compreender a temática a partir de referenciais teóricos, os quais estão presentes na primeira parte deste artigo. Demonstra o caminho metodológico para colocar o projeto em prática, que está descrito num segundo momento e, finalizando o estudo são apresentadas as análises e resultados de tal aplicação. Sendo assim, a pesquisa é de cunho qualitativo, com pesquisa de campo a partir da pesquisa-ação, a qual prevê a preparação de material, aplicação da proposta e verificação de mudanças ocorridas com os aplicados.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Cultura- Cultura Erudita e Cultura Popular

Ao abordar a temática cultura popular brasileira, percebeu-se a necessidade de uma reflexão sobre o que se define por cultura. Segundo Diretrizes Curriculares Estaduais (DCE) da Educação Básica -Arte (PARANÁ, 2008), entende-se cultura como toda produção humana resultante do processo de trabalho que envolve as dimensões artística, filosófica e científica do fazer conhecer.

A cultura está em constante desenvolvimento, pois com o passar do tempo, ela é influenciada por novas formas de pensar o que é inerente ao desenvolvimento do ser humano, esse movimento se dá pela ação do tempo, pelas transformações, econômicas, em consequências sociais. Além disso, considera-se que:

O que é verdade sobre uma cultura, em seu nível mais geral é o fato de jamais ser uma forma em que as pessoas estão vivendo, num certo momento isolado, mas sim uma seleção e organização, de passado e presente, necessariamente provendo seus próprios tipos de continuidade - é também verdade, em diversos níveis, sobre muitos dos elementos do processo cultural (WILLAMS, 1992, p.182).

No decorrer do tempo, novos e diferentes elementos são acrescentados na cultura de uma sociedade. Em outra definição a cultura é tida como:

Um sistema de significados, atitudes e valores compartilhados, e as formas simbólicas (apresentações – formas de comportamento, como festas e violência - e artefatos – construções culturais, como categorias de doença ou política) nas quais elas se expressam ou se incorporam (BURKE, 1989, p. 26).

Além das definições anteriores, em muitas referências a cultura pode ser dividida em popular e erudita. Para Costa (2004, p. 55) “Tradicionalmente a cultura popular vem sendo definida por oposição à cultura institucional”. Para a autora, essa divisão põe em oposição duas culturas que formam a cultura como um todo.

Quando se fala em cultura popular, as imagens que imediatamente vem à memória das pessoas, remetem para o ambiente rural; ou quando muito para certas manifestações urbanas já consagradas como ‘folclore’ [...]. Mas a cultura popular abrange muito mais. Na medida em que ocupa o campo informal-ações e comportamentos aprendidos por imitação com os mais velhos-expressa-se em muitos aspectos do cotidiano (COSTA, 2004, p. 54).

Dentro deste contexto a cultura popular é definida como um conjunto de conhecimentos espontâneos, relacionada a padrões tradicionais, que remete a manifestações que são populares como a arte, literatura, culinária, música, dança,

festas, artesanatos, etc. Estes, são transmitidos de geração a geração por meio de ensinamentos populares, insere-se em seus conceitos como cultura produzida pelo povo e para o povo, resultante da interação de pessoas ou grupo de pessoas de um local, região, cidade ou nação, que através de seus costumes, crenças, tradições e valores formam o modo de viver, conviver de ver e sentir o mundo de um povo, o qual produz sua história e cultura que pode variar de um local para outro, surgindo versões diferentes as histórias contadas oralmente, pois elas narram fatos, situações que expressam suas vivências, seus valores morais e éticos, suas lutas, suas crenças, com intenção de preservar sua cultura, seu modo de viver e entender a vida.

Na visão de Pereira (2000) a cultura popular é um encontro permanente que realizamos de sabedoria, de achado, de verificação, de ignorância, de mil formas de procurar a verdade e de vê-la fugir a cada passo, numa ansiedade que se multiplica e no final sabemos apenas que há um enigma perpétuo que buscamos decifrar indefinidamente.

A cultura popular foi considerada por muitas vezes como inferior, sem ser valorizada como merecedora de estudos mais aprofundados, ao longo da história esse conceito foi perdendo espaço, mas ainda persiste para alguns teóricos, contudo não se deve esquecer que cada cultura tem seu valor, seu papel e seu lugar na sociedade, que as diferenças existentes entre ambas são reais e mesmo assim são culturas que formam a cultura de um povo de uma maneira geral. Esse tipo de cultura, possui peculiaridades a tornam única e especial e por isso deve ser estudadas e resgatadas, como forma de preservar uma parte importante da história cultural do ser humano.

Nota-se, contudo, que há uma divisão ou classificação entre cultura popular e a cultura denominada de “elite”, ou seja, a cultura erudita, que é definida como resultado da produção elaborada de saberes, acadêmicos, proveniente das pesquisas e do científico. Conhecida como “cultura de elite” por se tornar acessível a um público seletivo e restrito, de modo que:

A expressão ‘erudito’ remete mormente à ideia de ‘ciência’, com todas as conotações e status positivos comumente associadas ao termo: ‘racionalidade’, ‘tecnologias’, ‘escola’, ‘sistematização’, ‘exatidão’. Nutre-se ainda, das representações de autoridade e também status econômico e social das categorias que orbitam à sua volta: ‘professor’, ‘cientista’, ‘doutor’ (COSTA, 2004, p. 56, grifos do autor).

Sabe-se da importância da cultura erudita devido aos saberes que se insere

em suas características, mas nem por isso deve-se considerá-la superior, diferente sim mas, estas características que as diferem são formas de compreendê-las e percebê-las como necessárias e importantes para uma cultura globalizada e contemporânea, onde a diversidade é tão proclamada.

Sobre as diferenças entre a cultura erudita e cultura popular, Burke (1989, p.179), diz que “[...] estudos mais recentes da cultura popular afirmam, de maneira muito razoável, que é mais proveitoso estudar as interações entre a cultura erudita e a cultura popular do que tentar definir o que as separa.”

Tanto a cultura erudita quanto a popular são importantes cada qual com suas contribuições para a cultura de uma nação, sabe-se que a constituição cultural do Brasil não é homogênea, nem é possível devido a heterogeneidade do povo que a constitui. E por isso ela se torna uma cultura tão especial e conhecida mundialmente como sendo uma das mais interessante e fascinante do mundo.

2.2 Cultura Popular Brasileira

Falar da cultura popular brasileira é percebê-la, rica e diversificada, e que suas características se dão pelas variedades de suas manifestações que são organizadas de acordo com das tradições e particularidades locais que ora se expressam na música, na dança, na culinária, ou em qualquer outro elemento desta cultura que forma a identidade cultural do país.

De acordo com o **Livro Didático Público do Estado do Paraná** (PARANÁ, 2007, p.85): “[...] a cultura popular brasileira é ampla e diversificada pela miscigenação, que revela justamente a mistura das etnias e das culturas dos povos que constituíram a nossa identidade”. Essa miscigenação se dá pela mistura dos povos, nativos os indígenas, pelos colonizadores em sua grande maioria o português, pelos africanos escravizados, e posteriormente pelos outros imigrantes que se instalaram no país e que junto trouxeram seus costumes, tradições, valores etc.

Conhecer as características da cultura popular brasileira e sua heterogeneidade é de fundamental importância, pois só se preserva ou se resgata quando se conhece. Entre os elementos que constituem a cultura popular brasileira estão os brinquedos e brincadeiras, presente na vida cotidiana de muitas crianças ao longo da história, hoje eles estão sendo deixados de lado, esquecidos.

No mundo tecnológico, onde os *tablets*, celulares e etc, oferecem muitas

entretenimentos modernos, esquece-se das coisas simples como brincadeiras e brinquedos populares, de que quanto eles são importantes como forma de interagir pessoalmente com outras crianças, de se movimentar, de perceber o outro, no seu cotidiano, na sua vivência, socializando-se e respeitando-se regras, limites, valores que estão incorporados nesta cultura.

É importante trabalhar a cultura popular em sala de aula, ela permite aprofundar o conhecimento da cultura de referência do aluno, pois atualmente procura-se inserir na prática pedagógica uma aproximação com a linguagem do cotidiano do aluno, e a cultura popular traz muitas possibilidades a esse respeito, além de ser uma fonte muito rica de inspiração para produções artísticas.

Sobre a cultura popular e o ensino Costa (2004, p.60) considera que: “Especialmente no campo artístico, a cultura popular possui um manancial inesgotável de motivos que podem ser aproveitados como recurso para aulas de Arte”. Desse modo, consideram-se os vários elementos que a cultura popular brasileira possui e a importância de cada um, sendo todos relevantes e passíveis de serem tomados como objeto de estudo.

Nesta perspectiva, o presente estudo abordará os brinquedos e brincadeiras, como possíveis elementos da cultura popular a serem evidenciados dentro do processo educativo em Arte.

2.3 Brinquedos e Brincadeiras Populares

Os brinquedos e brincadeiras fazem parte da cultura de todos os povos, elas acompanham a história da humanidade. Muitas brincadeiras ao longo do tempo foram se transformando, se modificando e ou se adaptando às características de cada povo e cada região, podem ser consideradas como fontes históricas que ajudam a compreender o modo de vida das pessoas, de lugares e épocas diferentes.

Quando se fala em jogos, logo imaginam-se várias brincadeiras onde aparecem disputas, competições e regras, que devem ser obedecidas para que se consiga desenvolvê-las, ou praticá-las. Darido (2007, p. 156) afirma que, “[...] os jogos são um patrimônio da humanidade. Eles são muito parecidos com as brincadeiras que fazemos desde crianças, mas têm regras próprias que devem ser respeitadas para que eles possam ocorrer”.

Ao referir-se aos jogos Huizinga (1999) identifica-os como um elemento da cultura, com características relacionadas a aspectos sociais. Nota-se que a atitude dos participantes pode ser desinteressada, livre, imaginada, ou seja, uma atividade lúdica de competição considerando o prazer do jogador. Para o autor, no jogo existem regras que acontecem com limitação de tempo e espaço, ou seja, dão materialidade ao jogo, porém o jogo também possui aspectos imateriais.

Sobre as diferenciações pertinentes ao jogo, o brinquedo e a brincadeira:

O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a Brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, *brinquedo e brincadeira relacionam-se com criança e não se confundem com o jogo*. (KISHIMOTO, 2006, p. 21, grifos do autor).

As brincadeiras infantis são um dos elementos que fazem parte da cultura popular, sendo muito importantes no processo de desenvolvimento da criança, trazendo benefícios a sua socialização, interação, imaginação e outros aspectos que podem ser desenvolvidos no seu cotidiano, nelas a criança tem a oportunidade de explorar toda sua potencialidade. No que diz respeito à brincadeira tradicional infantil:

[...] Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. A cultura não-oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo[...] (KISHIMOTO, 2006, p. 38).

Com o passar do tempo alguns brinquedos e brincadeiras podem permanecer como foram criadas na sua origem, enquanto outras foram sendo reformuladas, tomando novas formas, de acordo com as transformações e desenvolvimento do ser humano, seu modo de ser e de viver reflete também no modo de brincar e como consequência na adaptação dos brinquedos para as novas realidades.

A origem de muitos jogos e brincadeiras infantis é desconhecida, sendo atribuída a sua criação a anônimos. Independentemente de sua origem, contudo, é possível afirmar que:

Os jogos e as brincadeiras estão inseridos mundialmente em todas as

culturas e é unânime a resposta positiva quando perguntamos se eles contribuem para o desenvolvimento, construção e formação da criança enquanto ser humano e/ou cidadão. Eles constituem situações importantíssimas para o desenvolvimento da memória e do processo de ensino-aprendizagem na infância. [...] As brincadeiras e os jogos estimulam a imaginação, a fantasia e são a melhor maneira de incentivar o desenvolvimento e sua autonomia (ÁVILA, 2013, p.203).

Os brinquedos e as brincadeiras não trabalham uma só linguagem, o desafio é criar linguagens novas utilizando-se do conhecimento, das vivências e experiências, a partir do já existente.

Nesse sentido, pretende-se estudar os brinquedos e brincadeiras populares investigando, observando e analisando as obras de arte dos artistas Candido Portinari, Ivan Cruz e Ricardo Ferrari, pois considera-se que suas obras tragam muitas contribuições aos alunos no sentido de enriquecer seus conhecimentos sobre a cultura popular presente nas artes visuais.

2.4 Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Arte

Sobre os artistas estudados, descreve-se sucintamente sobre Candido Portinari, paulista, nascido em 1903, retratou em suas obras as questões sociais do Brasil, sob a influência de movimentos artísticos da Europa, a exemplo do cubismo e do surrealismo e do Muralismo Mexicano. Ao conhecer a obra Guernica, de Picasso, suas obras tenderam a apresentar um caráter de denúncia com relação às questões sociais do Brasil e brincadeiras de crianças, dentre outros temas (OLEQUES, 2016).

Sobre o acervo de Portinari que abrange a infância, Oliveira e Ribeiro (2014, p. 455) descrevem as características de “[...] cores suaves, gestos lúdicos, abundância de rostos nítidos de crianças em diversas atividades, movimentos e brincadeiras [...]”. Além disso, as autoras destacam a apresentação da mescla entre urbano e rural, sentimentos e sentidos, glamour e romantismo. Porém, quando se trata da infância é a ludicidade que sobrepõe as demais evidências.

O outro artista escolhido, Ivan Cruz, é carioca do Rio de Janeiro, pintou cerca de 600 quadros, retratando mais de 100 brincadeiras distintas, denominando a série de Brincadeiras de Criança. Na descrição acerca de sua obra registra-se um crescimento significativo em sua expressão e repercussão que:

Se transformou em um projeto, pois passou a reunir em suas exposições não

só os quadros, mas os brinquedos retratados, oficinas de brincadeiras e confecção de brinquedos, contadores de história, além de uma ambientação com músicas da época, como cantigas de roda...Tudo nascido do sonho, da saudade e da vontade de fazer com que todos voltassem a brincar e as crianças de hoje aprendam o verdadeiro espírito dessa arte que está sendo deixada de lado hoje em dia. (Guerra, p.01)

Quadros de Ivan Cruz que registram crianças brincando, são muitas coloridos, com formas simplificadas, representam o cenário urbano e lembram a arte pop, podem ser visualizados na página *web* do artista: **Conheça o nosso Projeto Brincadeiras de Criança**. Este projeto é coordenado por Ludmila Guerra, nele apresentam-se os direitos, a importância e o conceito do brincar e seus objetivos, também é um espaço onde os professores e pedagogos podem postar projetos que desenvolveram com seus alunos, utilizando as obras de Ivan Cruz.

Ricardo Ferrari é um artista brasileiro, nascido em Belo Horizonte, Minas Gerais; seus quadros abordam o imaginário infantil, fazendo nos lembrar das brincadeiras de infância vividas em cidades do interior (SOARES, 2010). Por meio de suas pinturas que denomina de série “Memórias de infância” o artista representa crianças divertindo-se com as mais diversas brincadeiras ao ar livre, nas ruas, nas praças etc. Ele define a sua pintura a partir do sentimento que o ofício lhe provoca: “Eu gosto de pintar o que me deixa feliz e alegre. As minhas pinturas refletem isso”, afirma o artista. (SOARES, 2010, p,01)

As obras de Ferrari com a temática brincadeira de infância representam o interior, de um colorido muito forte, suas obras não tem a pretensão de comunicar nada pré-definido, mas o que produz tem o objetivo do contentamento, do resgatar em cada indivíduo, o prazer de ser criança, que interpreta como sendo o prazer de viver, assinalando que:

O sentimento infantil é puro, desprovido de preconceitos e regras. Um sentimento que vamos perdendo com o tempo, à medida que nos tornamos adultos. Parece que nos esquecemos dos quintais nos quais vivemos. Mas todos têm algum quintal e uma criança perdida lá dentro. Se eu consigo transmitir isso para as pessoas, pode ser que a criança volte e elas comecem a ver a vida de maneira diferente, de forma mais bela e boa de se viver (MANN, 2013, p.1)

Ao estudar as obras dos artistas referenciados, é importante pensar que a arte é uma produção cultural, social, artística, filosófica, ou seja, cultural, tal como descrito nas DCE de Arte:

Assim, em todas as culturas, constata-se a presença de maneiras diferentes daquilo que hoje se denomina arte, tanto em objetos utilitários quanto nos ritualísticos, muitos dos quais vieram a ser considerados objetos artísticos. O ser humano produz, então, maneiras de ver e sentir, diferentes em cada tempo histórico e em cada sociedade. Por isso, é fundamental considerar as influências sociais, políticas e econômicas sobre as relações entre os Homens e destes com os objetos, para compreender a relatividade do valor estético, as diversas funções que a Arte tem cumprido ao longo da história, bem como o modo de organização das sociedades (PARANÁ, 2008, p.54, 55)

A Arte é de fundamental importância na vida do ser humano, desde os primórdios da humanidade a arte sempre esteve presente, através dela o homem expandiu seus sentidos, sua visão de mundo, o ajuda a aguçar seu espírito crítico, expor suas alegrias, angústias e contradições. A Arte é indispensável à escola por contribuir no processo de reflexão e construção do conhecimento do aluno em relação ao mundo e ao ser humano, levando-o a desenvolver sua capacidade criadora e crítica em relação a sociedade onde vive.

Ao estudar obras de artistas da Arte Moderna ou Contemporânea os alunos compreendem que muitas temáticas no espaço do mundo podem estar contempladas na intenção de produção artística, que está presente na cultura do artista e também um mesmo tema podem ser expresso em épocas diferentes com outros pontos de vistas e ou com semelhanças.

As evidências verificadas na cultura e da arte moderna mostram a busca por espaços que abordam problemáticas importantes do mundo contemporâneo, de ordem local, como universal com temáticas variadas que incluam as esferas públicas e o domínio da intimidade (RAMOS & BUENO, 2001).

3. RELAÇÕES ENTRE A ARTE E VIDA COTIDIANA: A IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO.

O projeto em questão foi elaborado ao longo de 2016, e implantado no Colégio Estadual Padre Henrique Vicenzi, no primeiro semestre de 2017, com uma turma de 29 alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, nos meses de fevereiro a abril, totalizando 32 horas/aulas.

A metodologia utilizada contemplava conhecer as diferentes definições da cultura, investigar a cultura popular brasileira, através de seus elementos brinquedos e brincadeiras populares e sua presença em obras de arte, de modo a observar, interpretar, relacionar, recriar e criar. Para tanto, foram propostas ações que considerassem não só as obras artísticas da Arte Contemporânea, de Ivan Cruz e Ricardo Ferrari, como também, da Arte Moderna de Candido Portinari, oportunizando aos alunos uma experiência de olhar à sua volta e perceberem as manifestações da cultura popular fazem parte de suas vidas.

Os procedimentos metodológicos que orientaram a prática pedagógica deste trabalho focalizaram o aluno como sujeito do processo de aprendizagem e as atividades propostas foram conduzidas de modo que esse aluno se tornasse consciente de sua cultura e da presença da mesma em seu cotidiano.

Avaliação foi contínua, formativa, e cumulativa do desenvolvimento do aluno nas propostas, prevalecendo aspectos qualitativos sobre os quantitativos nas diversas atividades realizadas ao longo do período.

O projeto de intervenção foi desenvolvido da seguinte forma: Apresentação do projeto para os alunos através de slides em data show, aula expositiva e dialogada sobre a importância da Cultura Popular Brasileira e seus elementos especialmente os brinquedos e brincadeiras. Na aula seguinte, apresentou-se os conceitos de cultura, cultura erudita e cultura popular, com textos, vídeos, analisando-os e discutindo-os.

Em seguida investigou-se a diversidade da cultura popular brasileira e os elementos que formam esta cultura, através de textos, imagens e vídeos. Após foi proposto aos alunos a representação do objeto estudado, com desenhos e ou colagens, sendo a técnica de escolha do aluno, e com estas representações foi confeccionado um painel.

Ao abordar os brinquedos e brincadeiras populares questionou-se os alunos quanto as suas brincadeiras, como eram, com que brincavam, se já haviam confeccionado algum brinquedo, e se em sua opinião era importante estudar os brinquedos e brincadeiras da cultura popular. A maior parte dos alunos responderam que sim era importante estudar os brinquedos e brincadeiras. Algumas das respostas foram:

“pois é importante saber destas brincadeiras”;

“é importante pois faz parte de uma cultura”;

“é porque faz parte de nossa cultura”;

“sim é, por que eu gosta de brincar”.

Nenhum aluno mencionou ter feito algum brinquedo. Suas brincadeiras na grande maioria era com jogos em celular ou no notebook, poucos disseram jogar bola, brincar em grupos, de boneca, pega-pega, esconde-esconde, e mais algumas poucas brincadeiras.

Solicitou-se então aos alunos uma pesquisa através de questionários sobre brinquedos e brincadeiras populares, quais fizeram parte da infância de seus pais ou familiares, a intenção era verificar a importância e a diversidade desta prática.

O resultado da pesquisa foi socializado em sala de aula em roda de conversa, houve muita empolgação, pois haviam descoberto muitas brincadeiras que não conheciam, eles contavam então o que era e como se brincava, outros explicavam detalhadamente como se brincava se tinha algum brinquedo e como era, ou melhor, como os familiares explicavam que eram e também os brinquedos que os pais confeccionavam, materiais que utilizavam nessas produções. Percebeu-se que através da pesquisa eles conheceram um pouco mais de sua cultura e que para seus familiares a valorização e a preservação destas brincadeiras são importantes.

Para conhecer e apreciar as obras de arte com a temática utilizou-se imagens em data show, onde foi apresentado obras dos três artistas estudados. Observando a reação dos alunos em relação as representações percebeu-se uma grande motivação em relação as mesmas, foi indagado a eles se consideravam estas imagens como obras de arte? Responderam que sim, sendo questionados o porquê, disseram que elas eram muito boas, bem feitas, lindas, por que faziam parte da sua cultura, e também por que eram as brincadeiras que haviam pesquisado junto aos familiares, que não imaginavam que fizessem esse tipo de pintura, mas que eram muito interessantes. Eles citavam as brincadeiras, apontavam aquelas que não conheciam ou aquelas que os pais ou familiares haviam mencionado, comentavam as cores, as diferenças entre as formas de um artista para o outro, fizeram perguntas sobre o porquê das diferenças nas representações, sendo explicado aos mesmos, que cada artista tem seu estilo.

Em seguida apresentou-se com textos, slides e vídeos vida e obras dos artistas, Ivan Cruz, Ricardo Ferrari e Candido Portinari, discutindo-se o estilo de cada artista, a característica de suas obras, texturas, cores, linhas, formas, organização espacial, técnicas, em fim a obra num todo. Os alunos fizeram anotações, registraram suas

impressões e o que mais lhes chamaram a atenção, as semelhanças e diferenças entre as obras, sendo comentadas suas impressões posteriormente.

Percebeu-se que a pipa era uma brincadeira que estava em obras dos três artistas estudados, foi sugerido então que os alunos fizessem uma releitura de uma das obras onde a pipa seria a temática, se alguém optasse poderia fazer releitura de outras obra onde outras brincadeiras eram representadas, houveram alunos que preferiram fazer de outra obra. No geral as representações ficaram ótimas.

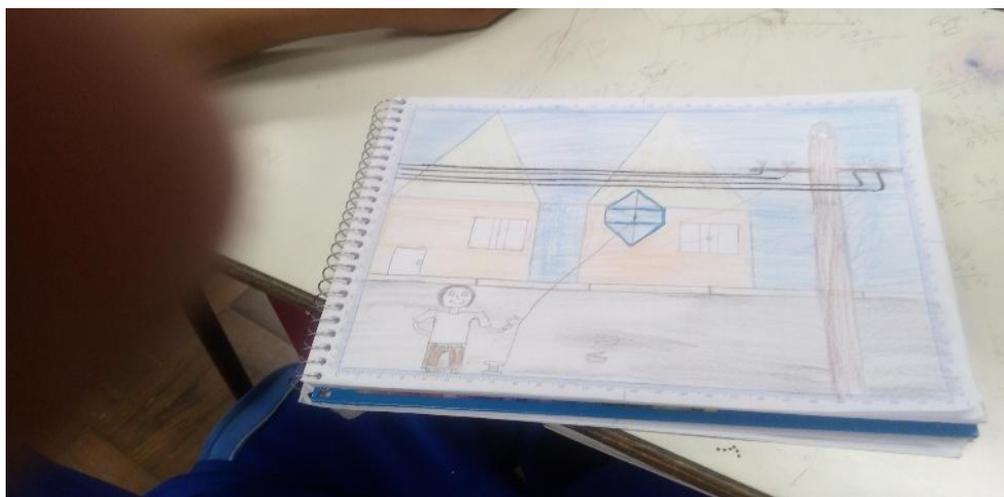


Figura 1:Releitura da obra" soltando pipas" de Ivan Cruz
Fonte: a autora, 2017.

A confecção das pipas foi outro momento muito interessante e empolgante, como em outras aulas, houve muita agitação por parte dos alunos, todos queriam fazer sua pipa. Foram dadas explicações sobre a confecção e recomendações de como empinar pipas com segurança.



Figura 2: Confecção de pipas pelos alunos
Fonte: a autora, 2017.

Pipas prontas, hora de utilizá-las para brincar. Neste dia os alunos poderiam trazer outros brinquedos que quisessem utilizar para brincar. O resultado foi uma aula muito prazerosa e divertida com diversas brincadeiras sendo realizadas pelos alunos, apenas a brincadeira com pipa não teve o resultado esperado pois neste dia o vento era muito fraco, mas mesmo assim a experiência foi gratificante.

Após socialização da experiência da aula da brincadeiras em sala de aula, foi proposto aos alunos que representassem a sua brincadeira favorita, sendo original e criativo, que se expressasse criando a sua obra, para isso eles poderiam usar a técnica que mais lhes agradassem, pintura, escultura, colagens, desenhos etc.

A atividade foi desenvolvida por todos os alunos que se envolveram na ação de modo muito criativo, a técnica mais utilizada foi de desenho e pintura, eles demonstraram gostar da atividade fazendo-a com cuidado estético e artístico, preocupando-se com todos os aspectos da composição, houve uma grande diversidade de brincadeiras representadas, variadas formas que eles utilizam-se em seus lazes no seu dia a dia.



Figura 3: Composição "minha brincadeira favorita"
Fonte: a autora, 2017.

Para concluir a implementação do projeto foi realizada uma instalação artística, onde foram expostas as atividades realizadas ao longo do desenvolvimento do trabalho com os alunos.



Figura 4: Exposição das produções dos alunos ao longo do desenvolvimento do projeto.
Fonte: a autora, 2017.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Finalizado a implementação, considerando o processo de ensino desenvolvido com os alunos, constatamos que o projeto PDE cumpriu sua finalidade ao proporcionar oportunidades pedagógicas aos docentes e discentes.

Em relação aos objetivos propostos aos alunos constatou-se o sucesso com a realização das atividades e com os resultados obtidos, pois eles exteriorizaram, seus aprendizados, suas criatividade, expressando através das artes visuais, das brincadeiras, e da escrita. Tanto nas atividades teóricas como nas práticas, percebeu-se a através de suas criações, a preocupação em preservar e resgatar a cultura popular, a sua cultura de origem.

As atividades realizadas durante o projeto foram desenvolvidas de maneira a oferecerem aos alunos uma oportunidade para ampliarem seus conhecimentos e fortalecerem a relação entre teoria e prática, sendo ambas muito importantes quando se pretende de aprofundar o conhecimento do estudante em relação a sua cultura, no sentido de resgatar e preservá-la. Percebeu-se que estudar a cultura popular através

dos elementos brinquedos e brincadeiras em obras de arte é um dos caminhos para interligar seu cotidiano ao mundo da arte e a arte do mundo contemporâneo e valorizar a cultura popular.

Considera-se que além de cumprir com a intenção de implementar uma prática pedagógica proposta do PDE, o material produzido durante esse período de estudo pode ser utilizado em outras realidades, com os seus devidos ajustes, afim de que se possam abordar conteúdos da arte de modo dinâmico e crítico, atrelando o conhecimento sistematizado ao conhecimento do aluno. Trata-se de uma proposta que não se finda e que permanece sujeita à alterações e sugestões, que visou contribuir com o trabalho docente de profissionais da Arte.

REFERÊNCIAS

ÁVILA, Kely Cristiana de. Como os jogos podem favorecer o desenvolvimento e a autonomia da criança na educação infantil. **Revista Uni Freire**, ano 1, edição 1, p.202-10, dez. 2013.

BURKE, Peter. **Variedades da História Cultural**. Editora. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro, 1989.

COSTA, Izabel Mota. **O ensino da arte e a cultura popular**. São Luiz, Maranhão: Gráfica e Editora Aquarela Ltda., 2004.

DARIDO, Suraya Cristina. **Para ensinar educação física**: Possibilidades de intervenção na escola/Suraya Cristina Darido, Osmar Moreira de Souza Júnior. – Campinas, SP: Papirus, 2007.

GONÇALVES, Cristiane Januário. ANTÔNIO, Débora Andrade. As múltiplas linguagens no cotidiano das crianças. **Revista Zero a Seis**, Florianópolis – UFSC, nº16, jul. Dez, 2007.

Huizinga, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1999.

Guerra, Ludmila Coordenadora. **Projeto Brincadeiras de Criança** disponível em: <https://michelechristine.wordpress.com/pinturas/ivan-cruz/>> Acesso em: 10 ago. 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In Kishimoto T.M. [et al org.] **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9ª edição, São Paulo: Cortez, 2006. P.13 – 40 pg.

MANN, Fernanda. Resgatar quintais. **Revista Ecológico**, edição 58, 24 jun. 2013

OLEQUES, Liana Marques. Candido Portinari. In: **Info Escola**, 2016. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/biografias/candido-portinari/>> Acesso em: 09 ago. 2016.

OLIVEIRA, Keyla Andrea Santiago. RIBEIRO, Pollyanna Rosa. Infâncias e Crianças sob o olhar de Portinari. **Educativa**, Goiânia, V.17, n.2. p.453- 470, jul./dez.2014.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica - Arte**. Curitiba: SEED, 2008.

_____. **Livro Didático Público do Estado do Paraná**. 2. ed. Curitiba: SEED, 2007.

PEREIRA, Maria Regina. ALMEIDA PRADO, Zuleika de. Nosso folclore. 3. ed. São Paulo: Editora Ave Maria, 2000.

RAMOS, José Mario Ortiz; BUENO, Maria Lucia. **Cultura audiovisual e arte contemporânea**. São Paulo Ed. Perspectiva, v.15, n.3, p.10-17, 2001.

SOARES, José Universo. Ricardo Ferrari - artista plástico. In: **Blog do Universo**, 22 out. 2010. Disponível em: <<http://juniverso.blogspot.com.br/2010/10/ricardo-ferrari-artista-plastico.html>> Acesso em: 09 ago. 2016.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1992.