

Versão Online ISBN 978-85-8015-094-0  
Cadernos PDE

VOLUME II

**OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Produções Didático-Pedagógicas**

**2016**

**FICHA DE IDENTIFICAÇÃO PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA**  
**TURMA 2016**

<b>Título:</b> Do Abstrato ao Concreto: Materiais didático-pedagógicos adaptados para trabalhar os elementos formais das Artes Visuais com Deficientes Intelectuais.	
<b>Autor:</b> Eliane Carvalho Vasconcelos	
<b>Disciplina/Área:</b>	Arte
<b>Escola de Implementação do Projeto e sua localização:</b>	Escola de Educação Especial “Oswaldo de Jesus” - APAE
<b>Município da escola:</b>	Cambé
<b>Núcleo Regional de Educação:</b>	Londrina
<b>Professor Orientador:</b>	Roberta Puccetti
<b>Instituição de Ensino Superior:</b>	UEL
<b>Relação Interdisciplinar:</b>	
<b>Resumo:</b>	Esta produção didática tem como objetivo apresentar recursos pedagógicos a serem utilizados na disciplina de arte e proporcionar aos alunos com deficiência intelectual a compreensão dos conceitos abstratos e concretos, utilizando estratégias de ensino adequadas e materiais didáticos-pedagógicos para melhor desenvolvimento destes alunos. A arte possibilita aos alunos com deficiência intelectual formas de expressar e desenvolver suas potencialidades através da criatividade, sensibilidade, reflexão e conhecimento. A produção está fundamentada na teoria sócio interacionista de Vygotsky, baseando-se no desenvolvimento do ser humano que acontece durante trocas de experiências e pelas suas interações no processo de ensino/aprendizagem.
<b>Palavras-chave:</b>	Materiais didático-pedagógicos; deficiência intelectual; artes visuais; ludicidade; aprendizagem.
<b>Formato do Material Didático:</b>	Unidade Didática
<b>Público:</b>	Alunos com deficiência intelectual do Ensino Fundamental.

## APRESENTAÇÃO

A ideia deste projeto surgiu de um olhar mais atento em relação ao processo ensino/aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual. Isso aconteceu durante uma aula de arte com alunos do ensino fundamental de uma escola da educação especial, a princípio levou a frustração durante a realização da atividade, mas depois os questionamentos surgiram.

Observou-se que os alunos apresentavam uma maior dificuldade na compreensão de conceitos abstratos da disciplina de arte, quando trabalhamos com os elementos visuais. Estas lacunas deixadas prejudicam a boa compreensão entre os conteúdos, impedindo um melhor avanço na sequência dos estudos tanto na área de artes como as demais áreas do conhecimento. A experiência provocou dúvidas em relação de como promover a compreensão, o aprendizado e o conhecimento dos alunos com deficiência intelectual. O questionamento que norteia a presente produção lúdico pedagógica<sup>1</sup> é: Partindo da dificuldade em desenvolver o conceito abstrato, como elaborar materiais pedagógicos para se trabalhar Artes Visuais com objetos concretos para conseguir um melhor entendimento da relação abstrato/ concreto com o aluno?

De acordo com a linha de estudo de análise de materiais didáticos da disciplina de Arte com foco na diversidade, a proposta tem o objetivo apresentar materiais pedagógicos adaptados direcionados a alunos do ensino fundamental, abordando conteúdo da área das Artes Visuais para auxiliar na aprendizagem do aluno com deficiência intelectual para que possam compreender os conceitos abstração.

De acordo com Vygotsky (1989), pelo processo que ele denomina “compensação”, quando uma criança recebe o ensino adequado (atendendo a suas necessidades) pode vir a ter um desenvolvimento muito mais satisfatório. Precisamos incentivar a produção de conhecimento em arte de forma que este possa servir de apoio aos nossos alunos em seu processo de aprendizagem,

---

<sup>1</sup> Essa terminologia é referente ao material pedagógico produzido

trabalhar por meio de desafios do intelecto, sem se prender a sua deficiência ou estabelecer um limite para desempenho e seu aprendizado.

A proposta objetiva também refletir, analisar e propor metodologias na disciplina de arte para os alunos do ensino fundamental da Escola de Educação Especial “Oswaldo de Jesus”. A Unidade Didática tem como tema, Ações didáticas para alunos com deficiência intelectual. Partindo do aprofundamento teórico e metodológico do tema, elaboramos recursos pedagógicos, adaptando a didática dos conteúdos Elementos Visuais para um conhecimento contextualizado, promovendo progressos significativos durante o processo ensino/aprendizagem.

O projeto tem por finalidade trabalhar a relação abstrato/concreto; analisar a ligação dos jogos com aprendizagem; propor melhoria na qualidade de ensino e na aprendizagem do aluno deficiente intelectual em arte; apontar estratégias de ensino, utilizando os materiais pedagógicos adaptados, visando assim uma aprendizagem eficaz e significativa, trabalhando de forma integrada teoria (abstrato) e prática (concreto).

A unidade didática será implementada através do projeto de intervenção pedagógica na escola que ocorrerá no primeiro semestre de 2017, em um período de 32 horas com os alunos do ensino fundamental da APAE de Cambé. Esta unidade é composta por três Produções Lúdicas Pedagógicas, a primeira, elaborada pela professora PDE que se constitui em um material abordando obras do artista Quim Alcantara e possibilidades de atividade para serem aplicadas com este material. As demais foram produzidas pela professora de arte da escola onde será realizada a implementação do projeto. As produções foram elaboradas, partindo de relatos e fundamentação teórica a ela apresentada pela professora PDE.

Os resultados desta implementação serão divulgados em um artigo ao final do segundo semestre.

## DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA CONCEPÇÃO DE PIAGET E VYGOTSKY

Para o ser humano nos primeiros anos de vida a aprendizagem de alguns conceitos são imprescindíveis para um bom desenvolvimento cognitivo. Precisamos aprender a identificar, classificar, ordenar, raciocinar e outros, e principalmente saber lidar com estas ideias como conceitos e qualidades de um certo objetos, compreender suas características como a forma, a cor, a textura, durabilidade entre outras. Della Volpe mostrou [ ...] A arte é uma modalidade do saber já que se realizam nela processos mentais de raciocínio, memória, imaginação, abstração, comparação, generalização, educação, indução, esquematização (Castanho, 1982:17-18 p).

De acordo com Piaget, o conhecimento não é resultado de experiências únicas e nem que o indivíduo já nasce com ele, mas, que ocorre por construções contínuas com a implementação de novos conceitos. É através de experiências repetidas e concretas que podemos adquirir essas informações que necessitamos para nosso desenvolvimento.

Sendo assim, o indivíduo evolui a partir de sua característica genética que é acionada pela ação e interação com o meio em que está inserido, ou seja, a criança vai adquirindo novos conhecimento pela interação, ela se adapta ao meio passando por etapas e de acordo com estágio de desenvolvimento que se encontra. Para que ocorra este desenvolvimento é preciso que aconteça estas interações e o indivíduo desde criança precisa ter seu intelecto e seu biológico estimulados.

Já Piaget evidencia que o desenvolvimento cognitivo, nossa inteligência a base de uma boa aprendizagem, passa pelo processo adaptações que são estabelecidas através de assimilação e acomodação, que devem operar juntas para que ocorra equilíbrio.

Durante a assimilação a criança busca se adaptar ao meio através de estímulos, processa as informações e as integram a uma estrutura já existente para elas se ajustem nos esquemas já construídos. Na acomodação ocorre

mudanças para incluir estas novas informações. Sua estrutura sofre mudanças em função do meio e de suas variáveis.

Piaget explica que precisamos de um ponto de consonância que seria a equilíbrio que fica entre a assimilação e a acomodação. Para atingirmos o desenvolvimento cognitivo adequado segundo Piaget devemos passar por alguns estágios para podemos evoluir de forma adequada, assim estaríamos respeitando todas nossas fases de desenvolvimento. Ele formulou níveis de desenvolvimento subdividido em quatro estágios acompanhando o crescimento humano, que vão do nascimento à vida adulta e explica que a cada estágio a criança vai aprendendo, adquirindo novas informações e habilidades e pode variar de pessoa para pessoa. Os estágios de desenvolvimento de Piaget estão assim divididos:

**Estágio sensório-motor** (até 2 anos) - o campo da inteligência da criança aplica-se a situações e ações concretas, conhece o mundo através de manipulação e experiências;

**Estágio pré-operatório** (dos 2 aos 6/7 anos) - a fase em que reproduzem imagens mentais. Surgi a linguagem, se expressa de forma comunicativa, mas egocêntrica, porque o pensamento delas está centrado nelas mesmas, desenvolve o cognitivo, afetivo e social.

**Estágio operatório concreto** (dos 6/7 aos 11/12 anos) - inicia a construção lógica, as crianças são capazes de aceitar o ponto de vista do outro elevar em conta mais de uma perspectiva. Têm capacidade de classificar, agrupar e conseguem realizar atividades concretas, que não exigem abstração.

**Estágio das operações formais** (dos 11/12 até a vida adulta) - fase de transição para o modo adulto de pensar. É nessa fase que se forma a capacidade de raciocinar sobre hipóteses e ideias abstratas.

De acordo com Piaget a construção do conhecimento ocorre no momento que ações físicas e mentais se encontram, então acontece uma interação de forma automática estabelecendo um equilíbrio no indivíduo.

Para Vygotsky a aprendizagem e o desenvolvimento também ocorre pelas interações, mas ele acreditava que elas se constroem entre o sujeito e o social desde o nascimento por meio de ações intelectuais resultantes das práticas sociais.

Para ele o desenvolvimento cognitivo é a transferência de relação sociais em funções mentais. Assim, nesse processo o indivíduo se apropria da cultura social e começa a interferir, a intervir, essas ações são importantes para seu desenvolvimento cognitivo que não pode ser ampliado sem referência ao meio social. Toda esta mudança acontece por intercessão que seria na visão de Vygotsky a reconstrução interna de uma informação externa com uso de instrumentos e signos que são representações mentais que acabam substituindo objetos do mundo real, que acontece durante as interações sociais levando ao aprendizado. Ele ainda destaca que todo sujeito necessita de experiências histórico-social para que internalize as ideias e as transforme em um processo intrapessoal.

Almeida (2000, p. 35), comenta a opinião de Vygotsky sobre a relação de interação entre homem e mundo,

A teoria de Vygotsky tem como perspectiva o homem como um sujeito total enquanto mente e corpo, organismo biológico e social, integrado em um processo histórico. A partir de pressupostos da epistemologia genética, sua concepção de desenvolvimento é concebida em função das interações sociais e respectivas relações com processos mentais superiores, que envolvem mecanismo de mediação. As relações homem-mundo não ocorrem diretamente, são mediados por instrumentos ou signos fornecidos pela cultura.

Segundo Vygotsky, a inteligência não é inata, ela é construída através das trocas constantes com o ambiente e a escola tem um papel essencial nesse processo. Ele cria então um conceito sobre essa relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem que chama de “zona de desenvolvimento proximal (ZDP)”, é um momento em que devem acontecer as mediações, as intervenções pedagógicas do professor. Esse período se refere ao intervalo que podemos perceber o que o aluno consegue realizar sozinho e ou que situação precisa de orientação ou está em fase de aprendizagem.

Vygotsky acreditava muito nas possibilidades do indivíduo e no que se refere no desenvolvimento dessas possibilidades. Para ele o comportamento atualizado era apenas uma pequena parte do que seria o comportamento possível, segundo ele o homem é um ser cheio de possibilidades não realizadas.

## IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

Vários estudos já comprovam que é pela brincadeira e pelos jogos que a criança inicia seu aprendizado de como conviver em sociedade. Partindo destas situações do dia a dia, começam a adquirir conceitos básicos que contribuem na formação de sua personalidade, onde a base foi construída após vivenciar emoções e sentimentos resultantes deste processo.

Assim, para Vygotsky, o jogo e as brincadeiras são muito importantes para as crianças, pois, nesse momento ela recria a realidade simbolicamente. Grande parte das aquisições das crianças são adquiridas pelas brincadeiras, aprendizado que em situações futuras servirão com base de suas ações. Vygotsky (1998), faz um análise em seus estudos entre o brinquedo e o ensino, para ele ambos geram uma zona de desenvolvimento proximal, nos dois momentos a criança processam os conhecimentos adquiridos pelas interações sociais, e estes passaram a ser incutidos a sua personalidade.

A brincadeira, na visão de Vygotsky, apresenta três características de grande importância: a imaginação, a imitação e a regra, ao analisarmos as brincadeiras percebemos que tais características estão presentes tanto nas tradicionais como nas mais atuais. E pelo jogo a criança consegue extravasar seus limites em momentos onde libera e canaliza suas energias buscando modificar sua realidade complicada, onde por meio de fantasia realiza atividade prazerosas.

Assim, enquanto as crianças participam de brincadeiras e jogos, elas reproduzem regras e consegue vivenciar o que retira da sua realidade. Durante essa interação ocorre a internalização do real e conseqüentemente promovendo o desenvolvimento cognitivo. Para Vygotsky (1998), a influência do brinquedo para o desenvolvimento cognitivo da criança é extraordinária. Durante as ações surgem as ideias e flui a imaginação onde, qualquer pedaço de madeira vira um boneco, um carrinho ou um cavalo.

Segundo Friedmann (1992), a brincadeira é muito importante na evolução do comportamento da criança, seu papel é essencial e significativo pois, é no



brincar que a criança passa por experiências que testam seu comportamento perante o outro ou seja, como se socializa.

De acordo com Piaget, pelos jogos o desenvolvimento cognitivo recebe muitas contribuições, nestas atividades temos mais acesso a informações estimulando o conteúdo do pensamento infantil pois, enquanto jogamos analisamos, observamos, ampliamos a imaginação, a linguagem e o vocabulário entre outras extensões próprias do ser humano. Apresenta em seus estudos que as atividades que envolve o lúdico socializam, sensibilizam e conscientizam o ser humano se realizadas nas diferentes fases da aprendizagem escolar.

Piaget (1998) apresentou três estágios na brincadeira das crianças que seguem lado a lado aos estágios do desenvolvimento infantil elaborados por ele: brincadeiras práticas (pensamento sensório-motor – brincadeiras práticas de manipulação dos bebês até a idade de engatinhar); brincadeiras simbólicas ( pré-operacional – jogos dramáticos das crianças do jardim) e jogos com regras (operacional concreto – bolinha de gude, amarelinha: regras transmitidas por gerações e regras espontâneas: estabelecidas pelas próprias crianças).

Vygotsky e Piaget compartilham da mesma opinião quando atribuem ao brincar um ponto essencial para os processos de evolução do desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem, mesmo que sejam com abordagens diferentes.

Percebemos a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo dos seres humanos, mas quando falamos de crianças com deficiência intelectual essas contribuições podem ser ainda maiores. Quando introduzimos jogos e atividades lúdicas a nossos planejamentos estamos colaborando com a ampliação de possibilidades de aprendizagem, pois, com estes recursos pedagógicos a criança com deficiência poderá vivenciar corporalmente as situações de ensino aprendizagem estabelecidas por estas interações que ocorrem durante os jogos.

Para Antunes (2003, p. 37 -38),

[...] jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, [...] o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a

construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Shada Marta Ide em sua publicação em 2008, aborda como o jogo permite a criança com deficiência intelectual aprender de forma significativa, pois com este recurso pôde-se trabalhar de acordo com o seu ritmo e suas capacidades. Através do jogo ocorre uma melhor interação da criança com deficiência intelectual com outros alunos não deficientes e mediadores.

Para Vygotsky o desenvolvimento da pessoa com deficiência precisa ser observado e trabalhado de acordo com suas deficiências e não com suas patologias, receber um olhar diferenciado direcionado para suas capacidades e suas possibilidades e não para suas limitações.

A deficiência deve ser enfocada como um processo de desenvolvimento e não vinculada aos processos patológicos, deste modo considera que a criança com deficiência não é menos desenvolvida ou incapaz, mas simplesmente se desenvolve de maneira diferente. (Vygotsky, 1989, p. 07)



## MATERIAL DIDÁTICO

De acordo com a linha de estudo Diálogos curriculares com a diversidade, desenvolvemos recursos para abordar conteúdos como os elementos formais das Artes Visuais por meio da análise de materiais didáticos da disciplina de Arte. Pensando em novas possibilidades de metodologias que possam auxiliar o ensino da disciplina de arte e dos alunos para compreensão dos conceitos abstratos expostos por meio de teorias, de uma forma mais lúdica e atividades práticas com objetos concretos.

Apenas a exploração do concreto em de nível percepção não basta para a ação pedagógica, se faz necessário que este ato esteja articulado ao pensamento lógico para a sistematização da construção do conhecimento. Alguns teóricos afirmam que é de grande importância a ligação entre as atividades perceptivas com os momentos de elaboração conceitual, ou seja, estabelecer uma relação mais consistente entre o conhecimento empírico e sua sistematização formal.

A partir desta concepção, as produções lúdicas pedagógicas aqui apresentadas são frutos de estudos, troca de experiências e propostas de metodologias de trabalhos, os quais contaram com a ação de inserção na escola com a professora de arte do ensino fundamental da APAE, onde realizamos discussões a respeito da elaboração dos materiais e grupo de estudos sobre plano de trabalho docente e estratégia de ação metodológicas para serem utilizadas como recursos pedagógicos.

Os materiais aqui apresentados contaram com a participação da professora de arte da escola, tanto no processo de construção como na elaboração de mais dois materiais. Ambos materiais têm como objetivo apresentar possibilidades diferenciadas para se trabalhar os elementos visuais de forma adaptadas as necessidades dos alunos com deficiência intelectual.

“Arte em Cor” foi elaborado pela professora PDE e “Corrida das Bandeiras” e “Cenário de Portinari” pela professora de arte da escola onde ocorrerá a implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica em parceria com a professora PDE.

Após a realização das produções lúdico pedagógicas, o projeto de Implementação contará ainda com a aplicação dos materiais, avaliação e reflexão bem como, a reformulação partindo das observações. Os materiais serão reestruturamos com mudanças e adaptações que sejam necessárias. E por fim, a elaboração dos produtos finais dentro do formato definitivo, atendendo as expectativas esperadas, materiais pedagógicos para serem trabalhados na área de Artes Visuais devidamente adaptados para alunos com deficiência intelectual.

O material tem o propósito de aprofundar o conhecimento dos alunos deficientes intelectuais em arte de forma lúdica e significativa, buscando atingir assim um melhor aprendizado e levando-os a compreender os conteúdos de maneira que possam apreender e não apenas memorizar por um curto espaço de tempo. Utilizando estratégias diferenciadas os alunos ficarão mais interessados e motivados a participar das aulas. Acreditamos que a Arte possibilitará desenvolvimento global dos alunos, contribuindo para percepção, imaginação, sensibilidade, cognitivo e sensório-motor e oportunizará a socialização entre o grupo.

As Diretrizes de Curriculares de arte destacam:

A arte é fonte de humanização e por meio dela o ser humano torna consciente de sua existência individual e social, percebe-se e se interroga é levado a interpretar o mundo e a si mesmo. A arte ensina a desaprender os princípios das obviedades atribuídas aos objetos e as coisas, é desafiadora, expõe contradições, emoções e os sentidos de suas construções. (PARANÁ, 2009, p. 56).

Segundo Vygotsky (1989), temos que estar atentos as metodologias utilizadas pois, não é qualquer ensino que promove o desenvolvimento, é necessário que o processo de ensino-aprendizagem seja adequadamente organizado e adaptados a cada necessidade do aluno,

"Todas as crianças podem aprender e se desenvolver... As mais sérias deficiências podem ser compensadas com ensino apropriado, pois, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental".

Em suas obras Vygotsky nos deixa clara que que devemos estar tentos ao ensino dos alunos com deficiência pois, eles desejam os mesmos objetivos na educação que qualquer aluno dito normal, mas como atingir estes objetivos é que faz a diferença.

Pedagogicamente, percebermos que a ludicidade auxilia os alunos a formar conceitos, estabelecer relações lógicas, desenvolver a expressividade e a socialização e a construir seu próprio conhecimento, podendo ser os jogos um instrumento para uma aprendizagem diferenciada e adequada.

Neste sentido, é nossa responsabilidade pensar em uma educação atual, criativa e eficaz, envolvendo instrumentos diversos, inclusive produzir materiais para que este aluno receba uma educação de qualidade.

# PRODUÇÕES LÚDICO PEDAGÓGICAS



Para a exploração e conhecimento de conteúdos como: Forma, Cor, Textura, Composição bidimensional e tridimensional, de forma lúdica interativa com seus alunos, elaboramos este material e algumas sugestões de atividades, explorando as obras de Quim Alcantara.

“Arte em Cor” é um recurso didático-pedagógico, que tem como objetivo auxiliar na aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual, levando-o uma compreensão, mas clara dos conceitos abstratos e concretos. Tendo como ponto de partida imagem e obra do artista plástico Quim Alcantara “Jogos de Carnaval”.

O material foi projetado de forma que os alunos com deficiência intelectual pudessem manipular a obra, reproduzida em peças soltas para criar novas possibilidades de composições. Despertando também a criatividade e instigando a curiosidade em relação aos conteúdos abordados.

## Objetivos

- Trabalhar conceito de abstrato;
- Conceituar Arte abstrata;
- Identificar e diferenciar: figurativo e não figurativo;
- Elaborar composições originais, partindo de sua imaginação;

- Criar estruturas tridimensionais partindo de uma bidimensional;
- Reconhecer as cores primárias e secundárias;
- Proporcionar a descoberta de novas cores e tons;
- Desenvolver a coordenação motora;
- Estimular a criatividade e a imaginação.

**Descrição do material:**

“Arte em Cor” foi elaborado a partir da reprodução da obra “Jogos de Carnaval” de Quim Alcantara.

O material didático-pedagógico é composto por 27 peças:

- Reprodução da obra “Jogos de Carnaval”
- 2 suportes de cores e texturas diferentes
- 13 círculos de cores variada
- 2 quadrados,
- 3 retângulos
- 5 triângulos
- 1 DVD com imagens de obras do artista plástico



Fonte: <http://quim.com.br/portfolio/jogos-de-carnaval/> Acesso em 27/10/2016.

## ARTE EM COR



Fonte: o próprio autor

## O ARTISTA

Quim Alcantara, artista plástico Contemporâneo, nasceu em 1981, em São Paulo. Começou a trabalhar como assistente em um atelier no início da adolescência e aos 14 anos entrou para o curso de Artes Plástica na Escola Panamericana de Arte.

Quim após uma experiência malsucedida com a arte figurativa e a perda do pai decidiu abandonar a carreira de artista plástico, doou todo seu material e trabalhos. Apenas em 2010, o artista incentivado pela esposa retorna ao mundo das artes. Nesta nova fase Quim Alcantara começa a introduzir a arte abstrata em seu trabalho, as formas geométricas recebem destaque por influência de sua formação também em design gráfico.

Temas como socioambientais e políticos são tratados em alguns de seus trabalhos, devido a isso ainda em 2010, Quim Alcantara foi escolhido para "Buffalo Infringement Festival, evento que acontece em Nova Iorque e reúne vários artistas que se propõem a trabalhar com causas sociais, ambientais e



políticas. O artista também é envolvido com projetos que trabalham com arte e buscam disseminá-la a um novo público, principalmente a hospitais onde o objetivo maior é auxiliar nos tratamentos.

Atualmente o artista trabalha com pinturas, desenhos e gravura, suas obras são abstratas e se destacam por utilizar cores fortes e a exploração de novas cores quando trabalha as formas geométricas com sobreposição e transparência.

Saiba mais sobre as obras de  
Quim Alcantara em:

<http://quim.com.br/portfolio>

## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

**1. Professor, inicie a atividade propondo um sorteio, um aluno retira um dos números que identifica a atividade a ser realizada. O trabalho pode ser individual ou coletivo, o número sorteado direciona à atividade.**

1. Crie uma composição abstrata.
2. Faça uma composição figurativa.
3. Elabore uma composição baseada na obra “Revoada” de Quim Alcantara.
4. Faça uma composição somente com cores primárias.
5. Utilize somente círculos e quadrados em sua composição.
6. Elabore uma composição usando as 3 cores primárias e uma secundária de sua escolha.
7. Observe a obra “Para Sempre” de Quim Alcantara e faça uma colagem trabalhando alto relevo.
8. Partindo da obra “Outono”, de Quim Alcantara, elabore uma escultura.
9. Escolha uma das obras de Quim Alcantara e a transforme em tridimensional.
10. Partindo de uma das obras de Quim Alcantara crie uma composição usando recorte de revistas.

2. Professor, exponha a obra “Jogos de Carnaval”, peça que olhem atentamente para a imagem, faça com que percebam em sua estrutura linhas, pontos, cores e formas variadas. Agora trabalhe com os alunos o material “Arte em Cor”, mostre que a obra tem seus elementos soltos e podem ser retirados do lugar. Proponha que eles realizem uma intervenção, movimente as peças e realize uma nova composição. Diga que podem retirar, mudar ou acrescentar novas peças a sua obra.

**3.** Escolha um dos trabalhos de Arte de Quim Alcantara. Nesta atividade, convide os alunos para que lhe acompanhe em um passeio pela obra, diga que você irá apresenta um caminho para que realize a leitura da obra. Vamos começar?

1. Olhe atentamente e diga o que vê.

2. Quais imagens você reconhece?

2. Consegue dizer, mostrar ou descrever os sentimentos que esta imagem causa em você? (felicidade, medo, alegria, sono, amizade, frio, dor, solidão, calor, paz, tristeza, tontura, nada);

2. Analise os elementos formais contidos nesta obra, observe **tipos de linhas** e diga como são? (fortes, fracas, finas, grossas, verticais, horizontais, inclinadas, quebradas, contínuas, sinuosas, curvas, torcidas). E as **cores**? Quais você conhece? São primárias, secundárias, terciárias, frias ou quentes? Claras, escuras, puras, fortes, brilhantes, neutras, avançam, contrastantes. Se as **texturas** são quebradiças, porosas, lisas, ásperas, escorregadias, aveludadas, macias, granuladas, sedosas. A **composição** é assimétrica, proporcional, sobreposta, equilibrada, repetida. Os **elementos** que compõe a obra estão longe, fechado, a esquerda, no infinito, cheio, embaixo, no centro.

## 2. CORRIDA DAS BANDEIRINHAS

Este material foi elaborado em parceria com a professora Keller Cristhina Verri Alves<sup>2</sup> tendo como parâmetro o material “Arte em Cor” da professora PDE. O jogo “Corrida das Bandeiras” teve como inspiração as obras do artista Alfredo Volpi que envolve em seus temas as formas geométricas das bandeirinhas.

A partir deste recurso podemos trabalhar conteúdos como cor, formas geométricas, composição bidimensional e leitura de imagem, além de ampliar a compreensão de regras e ordens, desenvolver o cognitivo e raciocínio lógico ao estabelecer as estratégias de jogadas dos alunos com deficiência intelectual.

### **Objetivo:**

- Identificar obras de Alfredo Volpi;
- Identificar os elementos visuais: ponto, linha, forma e cor;
- Conhecer e nomear cores;
- Reconhecer e identificar formas geométricas;
- Realizar leitura de imagens;
- Elaborar composições bidimensionais;
- Estimular o raciocínio lógico e a imaginação;

### **Descrição do Material:**

“Corrida das Bandeiras” é um jogo elaborado, tendo como análise a obra do artista plástico Alfredo Volpi “Bandeirinhas”.

O material didático-pedagógico é composto por 9 peças:

---

<sup>2</sup> Professora de arte da APAE de Cambé, Licenciada em Música pela Universidade Estadual de Londrina, especialização em Educação Especial pela UNOPAR e especialização em Arte e Educação pela ESAP.

- 1 Tabuleiro
- 12 Bandeirinhas coloridas;
- 5 Cartela;
- 2 Dados, um com cores e o outro com números.



Fonte: <http://www.pinturasemtela.com.br/alfredo-volpi-o-pintor-das-bandeirinhas-pintor-italo-basileiro/> Acesso em 27/11/2016.

## CORRIDA DAS BANDEIRINHAS



Fonte: o próprio autor

## O ARTISTA

Em 14 de abril de 1986 nasceu em Lucca na Itália, o artista plástico Alfredo Volpi que emigrou para o Brasil com os pais em 1987. Volpi desde de criança demonstrava interesse por criar novas cores através de misturas de tintas. Aos dezesseis anos pintou sua primeira aquarela e aos dezoitos sua primeira obra de arte em uma tampa de caixa de charutos com tinta óleo.

Autodidata em arte, Volpi em 1940 torna-se membro do Grupo Santa Helena, onde convive com o artista Ernesto de Fiori que depois passa a ser uma grande influência nos trabalhos de Volpi. No decorrer de um século Volpi passa por várias fases e sofre influências de artistas impressionistas e clássicos, mas, acaba por criar sua própria linguagem na pintura.

Para a arte brasileira moderna, sua maior contribuição foi na fase das bandeirinhas. Volpi só utilizava a luz do sol e mantinha um envolvimento total com a criação de sua obra, ele próprio esticava o linho de suas telas e fazia suas tintas num processo característico de um pintor renascentista. Alfredo Volpi faleceu em 28 de maio em 1988, aos 92 anos.

## Instruções para jogo “Corrida das Bandeirinhas”

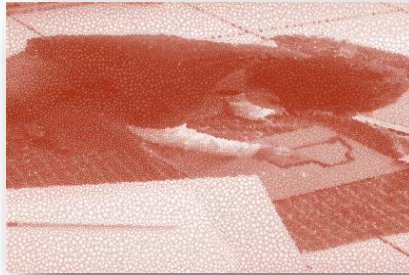
O objetivo do jogo é percorrer o trajeto do tabuleiro para resgatar as bandeirinhas que estão ao final do caminho e montar na cartela sua obra de arte inspirada no trabalho de Alfredo Volpi, ganha quem for o primeiro a terminar sua obra.

1. Cada jogador irá escolher suas 2 cores de bandeira
2. Para iniciar a partida, joga-se o dado das cores e o participante que tiver a cor sorteada dará início ao jogo, continuando as jogadas em sentido horário.
3. Joga-se com os dados de números, um para saber os avanços que são feitos de acordo com os pontos obtidos
4. O jogo transcorrerá sempre com a jogada do dado para que o jogador caminhe no seu percurso;
5. A cada chegada, o jogador terá direito a uma bandeirinha que deverá ser colocada no seu painel e criando sua obra de arte;
6. O jogo termina quando um dos jogadores terminar sua obra de arte.

Antes de iniciar o jogo apresente as obras de Volpi. Faça comentários sobre o artista e seus trabalhos. Saiba mais em: <https://www.wikiart.org/en/alfredo-volpi/bandeirinhas-com-mastros-e-fitas>



### 3. CENÁRIOS DE PORTINARI



“Cenários de Portinari” tende a possibilitar aos alunos o contato com reproduções das obras do artista plástico Cândido Portinari que abordam o tema brincadeiras infantis. Este é o segundo material elaborado com a parceria da professora Keller Cristhina. A produção “Cenários de Portinari”, segue a estrutura de um quebra-cabeça, mas, com o propósito de levar o aluno a montar novas leituras das obras do artista de acordo com sua visão.

Podemos trabalhar por meio deste recurso alguns conteúdos como: cor; composição; formas figurativas e não figurativas, leitura de imagem, além desenvolver habilidades cognitivas, coordenação motora e visual, criatividade e imaginação.

#### **Objetivos:**

- Estimular a aprendizagem;
- Desenvolver a atenção e o pensamento lógico;
- Favorecer a imaginação e a criatividade;
- Conhecer o artista Cândido Portinari e suas obras;
- Identificar cores primárias e secundárias;
- Trabalhar noção espacial dentro da composição;

## Descrição do Material:

O material “Cenários de Portinari” tem com imagem central “Meninos Brincando”  
O material didático-pedagógico é composto por:

- 1 reprodução da obra “Meninos Brincando”
- 1 suporte do mesmo tamanho da obra em branco.
- 7 Figuras – elementos de duas obras em partes soltas.
- 6 fichas com reproduções de outras obras do artista.



Fonte: [http://www.museudainfancia.unesc.net/memoria/expo\\_ibero/acervo\\_portinari.htm](http://www.museudainfancia.unesc.net/memoria/expo_ibero/acervo_portinari.htm)

Acesso em: 27/11/2016

## CENÁRIOS DE PORTINARI



Fonte: o próprio autor

## O ARTISTA

Um dos maiores artistas brasileiros do século XX, Cândido Portinari, conseguiu com suas obras abordar com muita sensibilidade a cultura, a infância e as questões sociais do Brasil retratando nossa realidade de forma que fosse reconhecida em esfera internacional e sem se dispor com o governo.

Filho de imigrantes italianos, Portinari nasceu em uma pequena cidade de São Paulo, Brodowski em 1903, apresentou seu talento para arte desde cedo, aos nove anos já fazia suas primeiras pinturas. Com 15 anos muda-se para Rio de Janeiro para frequentar a Escola Nacional de Belas Artes. Um artista que viaja estudando em busca de mais conhecimento para sua arte.

Em 1935 foi premiado na Mostra Internacional de Nova York, promovida pelo Instituto Carnegie com seu quadro “O Café”. A partir desta premiação suas obras passou a ser conhecida mundialmente.

Quando faleceu em fevereiro de 1962 vítima de intoxicação pulmonar por suas tintas, Portinari estava no auge de sua fama, de renome internacional recebia convites para exposições e várias encomendas de trabalhos do mundo todo.

Conheça mais algumas obras de Cândido Portinari em:

<http://travesseirosuspensoporfiosdenylon.blogspot.com.br/2011/05/obras-de-portinari-temas-infancia.html>

## SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Antes de iniciar a atividade devemos apresentar aos alunos o artista Cândido Portinari e algumas de suas obras. Depois mostrar o material e destacar obras que iremos trabalhar.

1. Incentive os alunos a fazer uma leitura da obra, questione sobre os elementos que compõe a pintura;
2. Individualmente ou em grupo peça que com as figuras soltas montem o cenário da obra “Meninos Brincando”;
3. Com as figuras no suporte em branco pedir que montem sua própria arte. Faça uma composição inspirado nas obras de Portinari;
4. Cada aluno deve elaborar uma composição bidimensional abordando o tema: Minha brincadeira preferida.
5. Escolher uma das obras de Portinari e elabore uma escultura tridimensional.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. de. **Informática e Formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, 2000. 35 p.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003. 37-38 p.

CASTANHO, Maria Eugenia L.M- **Arte- Educação e intelectualidade da arte**. Dissertação de mestrado, faculdade de educação. Campinas: UNICAMP.1982. 17-18 p.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender: o Resgate do Jogo**. São Paulo: Moderna, 1992.

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tisuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008. p. 89-107.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do. **Diretrizes Curriculares de Arte para a Educação Básica**. Departamento de Educação Básica. Curitiba, 2009.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY LS. **Obras completas**. Tomo cinco: Fundamentos de Defectologia. Havana: Editorial Pueblo Y Educación;1989.

VYGOTSKY, Lev S.; LURIA, Alexander R.; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem** (coletâneas de textos). São Paulo: Ícone, 1988. Havana: Editorial Pueblo Y Educación;1989. 7 p.

VYGOTSKY, Lev S. et al. **Pensamento e linguagem**. Edição eletrônica: Ed Ridendo Castigat Mores. Disponível em, 1989.

VYGOTSKY, L. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: \_\_\_\_\_. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

VYGOTSKY, L.S. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

## **FONTES ONLINE:**

MATTAR, Denise. **Volpi A Emoção da Cor**. 2014. Disponível em:  
[http://almeidaedale.com.br/file/publicacoes/4-  
folder%20ad%20volpi2014\\_online.pdf](http://almeidaedale.com.br/file/publicacoes/4-folder%20ad%20volpi2014_online.pdf)

**Quim Alcantara**. Disponível em:  
<http://quim.com.br/portfolio/jogos-de-carnaval/>

**Bandeirinhas com Mastros e Fitas**. Disponível em:  
<https://www.wikiart.org/en/alfredo-volpi/bandeirinhas-com-mastros-e-fitas>

**Infância em Portinari**. Disponível em:  
[http://www.museudainfancia.unesc.net/memoria/expo\\_iber/acervo\\_portinari.htm](http://www.museudainfancia.unesc.net/memoria/expo_iber/acervo_portinari.htm)

PORTINARI, João Cândido. **Projeto Portinari**. Disponível em:  
<http://www.portinari.org.br/#/pagina/termo-de-uso>

OLEQUES, Liane C. **Cândido Portinari**. Info Escola: navegando e Aprendendo. Disponível em: <http://www.infoescola.com/biografias/candido-portinari/>

**Muralzinho de Ideias**. Disponível em:  
<http://www.muralzinhodeideias.com.br/brinquedos-e-brincadeiras-por-candido-portinari/>

**Blog Travesseiros Suspenso por fios de Nylon**. Disponível em:  
<http://travesseirosuspensoporfiosdenylon.blogspot.com.br/2011/05/obras-de-portinari-temas-infancia.html>