

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 PARA IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO DIDÁTICA PEDAGÓGICA

TURMA-2016

Título: Brinquedos e Brincadeiras Populares como temática de Obras de Arte	
Autora: Silvana Rosa Netto Votri	
Disciplina/Área:	Arte
Escola Implementação do Projeto e sua localização:	Colégio Estadual Padre Henrique Vicenzi- EFM. Rua Barão de Capanema, 269 Vitorino-PR
Município da escola:	Vitorino- Paraná
Núcleo Regional de Educação:	Pato Branco- Paraná
Professor-Orientador:	Katiane dos Santos
Instituição de Ensino superior:	Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO)
Relação Interdisciplinar:	
Resumo:	<p>Esta Unidade Didática foi elaborada visando Investigar a Cultura Popular Brasileira, de modo mais específico os brinquedos e brincadeiras populares, destacando a sua presença em temáticas de artes visuais estimulando a pesquisa e o conhecimento sobre esta cultura, relacionando-os com seu contexto. Questiona-se quanto à possibilidade de identificar nas obras de arte e no contexto dos alunos os brinquedos e brincadeiras da cultura popular brasileira e resgatá-los.</p> <p>Trazer os brinquedos e as brincadeiras da Cultura Popular até o aluno, por meio da prática pedagógica, implica em inseri-lo no mundo das artes visuais, na compreensão dessa Cultura e em seu próprio desenvolvimento. Considerando que a arte tem expressado as brincadeiras infantis que descrevem a Cultura Popular, o que se pretende é estudar com os alunos o registro desses brinquedos e brincadeiras, partir de obras de artes visuais de Cândido Portinari, Ivan Cruz e Ricardo Ferrari, afim de que estes aumentem o seu repertório artístico e o relacionem com a sua realidade.</p>
Palavras-chave:	Educação. Arte e Ensino Cultura Popular Brasileira. Brinquedos e Brincadeiras.
Formato do Material Didático:	Unidade Didática
Público:	Alunos do 7º ano do Ensino Fundamental

APRESENTAÇÃO

Esta Unidade Didática contém ações que serão desenvolvidas como parte da Implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica na escola e será realizado com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, do Colégio Estadual Padre Henrique Vicenzi, no município de Vitorino-PR.

Pretende-se por meio desta intervenção pedagógica desenvolver ações que levem o aluno a conhecer, refletir e explorar os elementos culturais de sua realidade. Objetivando investigar a cultura popular brasileira, de modo mais específico os brinquedos e brincadeiras populares, destacando a sua presença em temáticas de obras de artes visuais. Sendo necessário conhecer, observar e analisar obras de artes visuais onde os brinquedos e brincadeiras populares são temas, relacionando-os ao contexto contemporâneo. Compreender as semelhanças e diferenças entre as obras dos artistas observados, no que diz respeito às brincadeiras e brinquedos como poética. Valorizar a expressão do aluno, estimulando sua imaginação criadora, para que ele se sinta indivíduo integrante de uma cultura e sociedade, expressando-se por meio da Arte.

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.

Os jogos e brincadeiras infantis são parte intrínseca da infância e devem ser praticados pelas crianças ao longo de seu desenvolvimento. Percebe-se, contudo, que se trata de uma prática que vai ficando esquecida quando as crianças da contemporaneidade recebem poucas informações sobre as questões culturais populares e as brincadeiras infantis executadas por outras gerações.

Entende-se que o fato de não receber informação sobre a cultura popular remete a criança ao desconhecimento, como consequência, da cultura popular e do brincar, de construir suas próprias brincadeiras e brinquedos, de desenvolver-se social e culturalmente no ambiente onde vivem e atuam, uma explicação para o grande distanciamento também das construções populares na arte visual ou mesmo o não reconhecimento, pelas crianças, dos registros culturais acerca de brincadeiras infantis

em obras de arte.

Kishimoto (2006, p.18) diz: “Duplicando diversos tipos de realidades presentes [...]. Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com aparelhos eletrodomésticos, naves espaciais, bonecos e robôs “.

No entanto, nota-se por diversas vezes o tema infância, a partir de brinquedos, brincadeiras populares, sendo trabalhado em diferentes poéticas em obras de arte, contrapondo a realidade contemporânea. Considerando que a arte tem expressado as brincadeiras infantis em artes visuais que descrevem a Cultura Popular, o que se pretende é investigar com os alunos o registro dessas brincadeiras e brinquedos, a partir de obras de artes visuais de Cândido Portinari, Ivan Cruz e Ricardo Ferrari, 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.

Trazer os brinquedos e as brincadeiras da cultura popular até o aluno, por meio da prática pedagógica, implica em inseri-lo no mundo das artes visuais, na compreensão dessa cultura e em seu próprio desenvolvimento.

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?

PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Ao abordar a temática cultura popular brasileira, percebe-se a necessidade de uma reflexão sobre o que se define por cultura. Segundo Diretrizes Curriculares da Educação Básica-Arte (DCE), (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 humana como um todo.

Essas diferenças entre a cultura popular e erudita, para a maioria, estudiosos se dá pelas diferenças de classe à qual o indivíduo pertence. De acordo com Eliot (1988, p. 33), “A cultura de um indivíduo depende da cultura de um grupo ou classe, e que a cultura do grupo ou classe depende da cultura da sociedade a que pertence este grupo ou classe”.

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 (2005) 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 estudada e resgatada, 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.

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.

Falar da cultura popular brasileira é percebê-la, rica e diversificada, e que nos maravilha devido a essa diversidade que a constitui, 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 muitos 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, pois ela nos 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 a escola Costa (2004, p.60) diz: “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, 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.

7.2) Brinquedos e brincadeiras

Os brinquedos e brincadeiras fazem parte da cultura de todos os povos do mundo, 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.

Informações sobre os antigos jogos tradicionais infantis têm na obra do Rei de Castelli, Alphonse X, um de seus primeiros registros quando, em 1283 redigiu o livro sobre os jogos na literatura europeia: “Nesta obra, o rei descreve diversos jogos presentes até os tempos atuais, como o pião, a amarelinha, o jogo, das cinco Marias, o xadrez, tiro ao alvo, jogo de fio ou cama-de-gato, jogos de trilha, o gamão” Feital, et al (2009, p.5). Quando se fala em jogos, logo imagina-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 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 o 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).

A tradição de jogos e de brincadeiras infantis, porém, mostra esta prática desde povos antigos como os da Grécia e Oriente em que, apesar da distinção havida entre eles, quando crianças brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, da mesma forma que algumas crianças o fazem até hoje, confirma a sua transmissão de geração em geração.

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.

Sobre esses artistas, 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).

Portinari, em suas obras, apresenta uma diversidade de temáticas, retratando, principalmente a cultura brasileira e suas problemáticas sociais. Sobre o seu acervo 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 mais de cem quadros com temáticas infantis, 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. (CRUZ, 2016, p.1)

Quadros de Ivan Cruz que registram crianças brincando, são muitas coloridas, 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 coordenada por Ludmila Guerra, nele apresenta-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 (óleo s/ tela) 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)

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 de contentamento, de 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)

Lembra-se que, ao estudar as obras dos artistas referenciados, é importante pensar que a arte é uma produção cultural, social, artística, filosófica etc.

Assim, em todas as culturas, contata-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, angustias e contradições.

A Arte se manifesta fortemente presente em toda as sociedades: nos primórdios da história da humanidade, quando a caça de animais garantia o sustento do grupo, eram tais cenas as mais representadas no que se

convencionou chamar de arte rupestre. Durante a Idade Média ocidental, quando a religião ocupava um papel extremamente importante, a arte refletia cenas religiosas, história de santos. Na sociedade capitalista atual, onde o consumo surge como determinante, a arte se estabelece como mola mestra desse consumo: *out-doors*, comerciais televisivos, material impresso, música, utilizam a arte para vender. Diria, mais que arte circula, todos os dias, nas próprias mãos das pessoas, literalmente- embora nem todas percebam [...] (COSTA, 2003, p.25).

A Arte tornar-se importante na escola para ajudar 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 e Contemporânea os alunos compreenderão que muitas temáticas no espaço do mundo podem estar presentes na intenção de produção artística, que está presente na cultura do artista e que 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 incluíram as esferas públicas e o domínio da intimidade (RAMOS &BUENO, 2001).

Plano de trabalho docente – Carga horária prevista: 32 horas/aulas

1ª ETAPA

ATIVIDADE

1

Apresentação do Projeto: Brinquedos e Brincadeiras Populares como temática de Obras de Arte

Tempo previsto: 1 hora/aula

Objetivo: Apresentar o Projeto para os alunos.

Metodologia: Falar sobre a importância do projeto brinquedos e brincadeiras populares como temática de obras de arte, explanando os objetivos, metodologia, recursos etc.

Recursos: Slides, data show.

ATIVIDADE

2

Conceituando: Cultura, cultura erudita e cultura popular

Tempo previsto: 4 horas/aula

Objetivo: Oportunizar ao aluno o entendimento de cultura, apresentando as características da cultura popular e da cultura erudita, explicitando suas diferenças e semelhanças.

Metodologia: Dialogar com os alunos para observar o que eles entendem por cultura, passar um texto sobre o conceito de cultura, texto disponível no link: <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/sociologia/conceito-cultura.htm>.

Introduzir a conceituação de cultura erudita e cultura popular, fazer a leitura do texto “**Tudo que é popular é arte?**” Discutindo as características de cada uma. Passar o vídeo sobre consumo cultural que fala das duas culturas. Após assistirem o vídeo, será solicitado aos alunos para exemplificar sua compreensão do conteúdo, através de desenhos e da escrita.

Atividade: Os alunos irão fazer anotações de um texto sobre cultura, leitura do texto sobre cultura erudita e cultura popular, discussão dos conceitos e entendimento do conteúdo, anotações dos conceitos das duas culturas, explanar seus entendimentos através de um texto podendo utilizar também desenhos que represente o conteúdo estudado.

Recurso: Texto sobre cultura, fotocópia do texto “tudo que é popular é arte?” vídeo sobre as duas culturas, folhas de sulfite, lápis para colorir, caderno e canetas para anotação

Texto: Tudo que é popular é arte?

A palavra “popular” significa tudo que é aceito pelo povo ou, ainda, o que é feito pelo e para o povo. Você já ouviu alguém dizer “Aquele cantor é popular”, isto significa que a maioria das pessoas do povo conhece o cantor. Assim, quando falamos em cultura popular estamos nos referindo a aspectos da cultura que são aceitos ou conhecidos pelo povo e que são produzidos por ele próprio ou para ele. A respeito da Cultura Popular, Marilena Chauí, indaga: “Seria a cultura do povo ou a cultura para o povo?” (CHAUÍ, 1994) Levando em conta a questão do seu processo produtivo, identificamos uma oposição entre duas formas de cultura, uma produzida pelo e para o povo e outra pela e para uma elite, ou seja, a classe dominante. Isso acontece porque nossa sociedade é dividida em classes sociais que ocupam diferentes funções e têm acesso diferenciado aos bens culturais, como a Arte, por exemplo. Opondo-se à “Cultura Popular”, a “Cultura Erudita” é mais valorizada por ser considerada uma cultura mais elaborada e refinada. Essa oposição ocorre porque os grupos sociais dominantes monopolizam e se apoderam dos meios de produção e elaboração do conhecimento para realizar seus interesses próprios. No âmbito da cultura popular encontramos elementos que são produzidos coletivamente no cotidiano de um povo e transmitidos oralmente de geração para geração, sem que se saiba quem é o seu autor.

(Livro Didático Público do Estado do Paraná -PARANÁ, 2007, p.84).

https://www.youtube.com/watch?v=_yU5FTCHJkk

O vídeo fala sobre o consumo cultural, as diferenças entre cultura erudita e popular, apresentando exemplos das duas culturas sendo de fácil entendimento aos alunos da faixa etária destinada

ATIVIDADE

3

Investigando a cultura popular brasileira

Tempo previsto: 4horas/aula

Objetivo: Investigar e conhecer mais profundamente a cultura popular brasileira e os elementos que a constitui.

Metodologia: Aula expositiva por meio de slides com imagens e texto que falem desta cultura, as diversidades e os elementos que formam esta cultura, como as festas, as músicas, as danças, as comidas típicas, os mitos e lendas, os brinquedos e brincadeiras. Solicitar aos alunos que façam anotações e registros, para que depois possam fazer as representações visuais dos elementos que compõem a cultura popular brasileira, através de desenhos e colagens, após, com esse material montar um painel.

No site abaixo encontra-se texto e imagens sobre a cultura popular brasileira, o professor pode utiliza-lo para confecção de slides.

<http://www.meuportal.net/resumo-sobre-a-cultura-popular-brasileira/>

Atividades: Reflexões e questionamentos sobre o conteúdo dos slides. Representação visual, fruição, representando elementos que fazem parte da cultura popular brasileira. Confecção de um painel coletivo com os desenhos.

Recursos: Data show, papel sulfite, revistas e livros para recortes, canetas hidrográficas, lápis para colorir, pincel, cola, papel Kraft.

2ª ETAPA

**ATIVIDADE
1**

Abordando brinquedos e brincadeiras populares

Tempo previsto: 3 horas/aula

Objetivo: Conhecer os elementos brinquedos e brincadeiras, entender o contexto ao seu redor, relacionando-os a temática.

Metodologia: Será aplicado um questionário com perguntas abertas sobre o tema, suas opiniões e entendimentos. Os alunos terão uma atividade para fazer em casa que será pesquisar junto aos seus familiares mais velhos pais, tios e avós, como eram as brincadeiras na sua infância. Na sequência, dialogar expondo as respostas e pesquisa, observando as diferentes brincadeiras e opiniões, respeitando suas individualidades.

Atividades: Os alunos irão responder as questões em sala de aula, e em casa irão fazer perguntas aos familiares referente as suas brincadeiras e brinquedos de infância. Apresentar suas pesquisas em sala de aula.

Recursos: Fotocópias do questionário para os alunos, Caderno para anotações das perguntas e da pesquisa.

Para fazer em sala de aula será disponibilizado as questões a seguir:

- a) O que você faz em suas horas de lazer?
- b) Você brinca, como? Que tipo de brincadeiras?
- c) Você brinca com alguém, ou só?
- d) Utiliza brinquedos? Quais?
- e) Já fez algum brinquedo para utilizar em suas brincadeiras? Qual ou quais?
- f) Se sim, como foi a experiência de confeccionar seu próprio brinquedo?
- g) Em sua opinião é importante estudar os brinquedos e brincadeiras populares? Porquê?

ATIVIDADE

2

Observando imagens onde aparece a temática brinquedos e brincadeiras

Tempo previsto: 1 hora/aula

Objetivo: Conhecer e apreciar obras com a temática estudada.

Metodologia: Apresentar aos alunos imagens de obras com representação da temática, para que eles as apreciem e para que o professor observe suas reações e, opiniões, questionando-os se consideram arte as imagens que observaram? Os alunos justificarão suas respostas em roda de conversa.

https://www.google.com.br/search?q=jogos+brinquedos+e++brincadeiras+populares&biw=1366&bih=635&site=webhp&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjek4fFrfPPAhXFI5AKHVdsBTUQ_AUIBigB Nesta página encontra-se imagens sobre a temática brinquedos e brincadeiras.

Atividades: Observação de obras, questionamentos aos alunos que expressarão sua opinião a respeito das imagens, em roda de conversa.

Recursos: Data show imagens em pendrive ou slides.

ATIVIDADE

3

Conhecendo os artistas, obras com a temática brinquedos e brincadeiras

Tempo previsto: 8 horas/aula

Objetivos: Conhecer, observar e analisar obras de artes visuais onde os brinquedos e brincadeiras populares são temas, relacionando-os ao contexto contemporâneo. Compreender as semelhanças e diferenças entre as obras dos artistas observados, no que diz respeito às brincadeiras e brinquedos como poética.

Metodologia: Aulas expositivas com utilização de slides onde será apresentado os artistas e suas obras, discutindo-se com os alunos o estilo do artista e características de suas obras, texturas, cores, formas, linhas, organização espacial, técnicas, enfim a composição num todo, os alunos deverão fazer suas anotações, registros, para no final apresentar suas conclusões. Sempre seguido da parte teórica, os slides, passe em sequência o vídeo sobre o artista, apresentando-os um cada vez, em separado para apreciação dos alunos, complementando a parte teórica. Será solicitado aos alunos a releitura de uma das obras dos artistas, pensou-se em utilizar as obras sobre pipas pois é uma brincadeira que os três artistas representam, se necessário será explicado e exemplificado o que é uma releitura. Serão abordados os seguintes artistas: Candido Portinari, Ivan Cruz e Ricardo Ferrari.

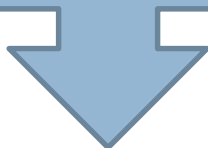
Atividade: Os alunos deverão observar e analisar as obras e estilo do artista, fazer anotações e registro através de desenhos, apreciar o vídeo. Explanando seus entendimentos e conclusões a respeito dos artistas e suas obras de forma oral ou escrita, e também através de registro em forma de desenho. Finalizando com uma releitura utilizando-se dos registros para sua fruição.

Recursos: Data show, slides, vídeos, caderno, folhas, canetas lápis para desenhar e colorir e para anotações.

Observação: Para fazer as atividades apresentada acima o professor poderá utilizar os materiais que serão apresentados a seguir:

ARTISTA PLÁSTICO RICARDO FERRARI:

Informações sobre a vida e obras do artista se encontra nos sites e links abaixo, no qual o professor pode criar seus slides utilizando textos e imagens de sua preferência. Ou utilizar os textos e imagens para fazer outras atividades que não seja os slides, conforme for a opção do professor



<http://www.revistaencontro.com.br/> <https://pt-br.facebook.com/RicardoFerrariArtista/>,

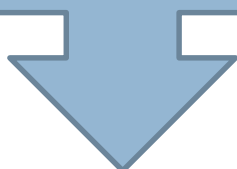
[:http://www.catalogodasartes.com.br/Lista_Obras_Biografia_Artista.asp?idArtista=\(Acessados em 21/102016\)](http://www.catalogodasartes.com.br/Lista_Obras_Biografia_Artista.asp?idArtista=)

<http://www.youtube.com/watch?v=TgdaL7Ydb44>

O vídeo “os quintais de Ferrari”, presente no link acima, mostra de forma muito sensível, com poesia e imagens as obras do artista e o que ele pensa sobre sua arte, como surgiu. As imagens, os lugares, lembranças que o inspirou etc. (Acessado em 11/10/16)

ARTISTA PLÁSTICO IVAN CRUZ

Informações sobre a vida e obras deste artista se encontra nos sites e links abaixo, no qual o professor pode criar seus slides utilizando textos e imagens de sua preferência. Ou utilizar os textos e imagens para fazer outras atividades que não seja os slides, conforme for a sua opção. Finalizando com apreciação do vídeo



<http://aprendendo-e-brincando.blogspot.com.br/2013/04/biografia-do-artista-plastico-ivan-cruz.html>

<http://chc.org.br/pintando-diversao/>

(acessados em 21/10/16)

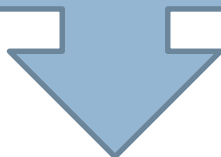
Vídeo “mapa cultural com Ivan Cruz” está disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=k-xXmmbbQu4>

O vídeo apresentado por Yuri Vasconcelos em “mapa cultural com Ivan Cruz” mostra o artista falando sobre a temática de suas obras, as técnicas, as formas, as inspirações para a realização dos trabalhos, com imagens das suas pinturas e esculturas, onde a temática são as brincadeiras de sua infância. (Acessado em 11/10/16)

CANDIDO PORTINARI

Informações sobre a vida e obras deste artista se encontra nos sites e links abaixo, no qual o professor pode criar seus slides utilizando textos e imagens de sua preferência. Ou utilizar os textos e imagens para fazer outras atividades que não seja os slides, conforme for a sua opção. Finalizando com a apreciação dos vídeos.



<http://www.muralzinhodeideias.com.br/brinquedos-e-brincadeiras-por-candido-portinari/>

<http://www.acrilex.com.br/educadores.asp?conteudo=113&visivel=sim&mes=4>

1

O vídeo abaixo apresenta, ao som da música instrumental “melodia sentimental” de Villa Lobos, a biografia e obras de Portinari onde o pintor relata de forma poética como era sua vida em sua cidade natal, as paisagens as brincadeiras, seus medos, alegrias, sonhos, segredos que serviram anos mais tarde de inspiração para seu trabalho. (Acessado em 24/10/16)

<https://www.youtube.com/watch?v=KNfMm-Cx-XI>

3ª ETAPA

ATIVIDADE

1

Construindo pipas ... brincando e socializando a experiência.

Tempo previsto: 5horas/aula

Objetivo Possibilitar a confecção de pipas, proporcionando brincadeiras promovendo a integração e socialização através do brincar e troca de experiências.

Metodologia: Dialogar expondo dicas de como empinar pipas com segurança, passar instruções de como construir pipas, confecção da pipa. Concluindo as pipas, será planejado uma aula onde eles poderão brincar com as pipas e com outros brinquedos que tenham em casa e queiram utilizar nesta aula. Aula da brincadeira será realizada fora da sala de aula, em local ao ar livre, nesta aula conversar sobre a importância do brincar não apenas como lazer, mas também para aprendizagem, discutindo sobre respeito com o outro, as regras e a socialização dos brinquedos etc. Em aula posterior será realizada uma roda de conversas em local reservado, também fora da sala de aula, para troca de experiências e relatos sobre as brincadeiras. Registro das atividades através de fotos.

Atividades: Instruções de segurança e de como fazer as pias, confecção de pipas, aula das brincadeiras e relatos e socialização da experiência.

Recursos: Papel de diversas cores, cola, tesouras, varetas de bambu, linha 10. Sacola plástica ou saco de lixo para fazer a rabiola.

<https://www.youtube.com/watch?v=BHuRXK9S3Pw>

Este vídeo apresenta um tutorial simples de como fazer pipas

No site abaixo encontra-se imagens de como construir pipas simples

<https://kidsroomzoom.wordpress.com/2011/03/10/handmade-kite/>

Observação: Professor, abaixo tem algumas instruções necessárias aos alunos para empinar pipas com segurança.

- * Nunca brinque com sua pipa próxima de postes ou fios de alta tensão;
- * Não use cerol, cortante ou outro objeto para reforçar sua linha. Estes materiais são perigosos e podem causar acidentes bem graves, principalmente com os motoqueiros;
- * Proteja-se do sol usando protetor solar e boné quando for empinar sua pipa.

ATIVIDADE

2

Criação, fruição artística

Tempo previsto: 3horas/aula

Objetivo: Valorizar a expressão do aluno, estimulando sua imaginação criadora, para que ele se sinta indivíduo integrante de uma cultura e sociedade, expressando-se por meio da Arte.

Metodologia: Dialogar com os alunos sobre a produção dos artista, indagando: como você faria a representação suas brincadeiras, que fazem parte do seu cotidiano, como você imagina que seria? Após as respostas pedir a eles para fazer um esboço do que imaginou, apresenta-se a proposta de cada um fazer sua representação artística em sala de aula, discutindo-se a utilização de técnicas e materiais para fazer sua pintura ou escultura, em seguida desenvolver a atividade.

Atividade: Dialogo, esboço da atividade artística, fruição artística.

Recursos: Materiais diversificado para produção visual de pintura ou escultura, como lápis, pinceis, tintas, papel, e outros materiais para escultura.



ATIVIDADE
3



Concluindo as atividades

Tempo previsto: 4 horas/aula

Objetivo: Analisar e avaliar o desenvolvimento do projeto e dos alunos no conhecimento e entendimento do conteúdo.

Metodologia: Discutir com os alunos o questionário inicial, verificando se observam-se mudanças. Apresentar os trabalhos a comunidade escolar através de uma instalação no pátio do colégio, os alunos participarão de toda organização da mostra.

Recursos: Os trabalhos realizados ao longo do projeto, e outros de acordo com a necessidade para fazer a instalação.

Referencias

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **O brincar das crianças em espaço público**. 212. 474f. Tese (Doutorado em Pedagogia) - Barcelona, Espanha: Universidade de Barcelona, 2012.

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.

ELIOT, Thomas Stearns. **Notas para uma definição de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

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

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.

PARANÁ. **Livro Didático Público do Estado do Paraná**. 2. ed., 2007.

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

SANTOS, Fernanda Cristina. **A criança e as diferentes linguagens: o trabalho da arte no brincar que desenvolve a dimensão global do aprender**. Revista Uni Freire, ano 1, edição 1, p.156-64, dez. 2013.

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.