



BRINQUEDO E ARTE: UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NO PARFOR.

Adriana Schoeffel¹

Nildasia Santos de Oliveira²

Arian Grasmuk³

Lindamir Rosa Aparecida Junge⁴

Universidade Regional de Blumenau – FURB/PARFOR

Eixos Temáticos: Docência e formação de professores

Introdução

O presente relato aqui intitulado como Brinquedo e arte: uma experiência pedagógica no PARFOR resulta de uma prática em sala de aula desenvolvida com os graduandos do curso de Artes Visuais PARFOR (Programa Nacional de Formação de Professores) da Universidade Regional de Blumenau - FURB. A atividade foi proposta a partir do pressuposto da disciplina de semiótica cursada no segundo semestre da graduação que apresenta o olhar diferenciado para a elaboração de práticas pedagógicas utilizando a interatividade da linguagem visual, campo este que tem uma amplitude de possibilidades para serem desenvolvidas dentro da área da educação interligando as disciplinas e eixos curriculares. Foi proposto ao grupo o desenvolvimento de práticas pedagógicas aplicáveis em sala de aula dentro do cronograma de um seminário realizado no decorrer das aulas. O desenvolvimento de cada atividade foi realizado por duplas, considerando as propostas de temas distribuídas pelo professor que subsequente foi o orientador. Desta forma surge o

¹ **Adriana Schoeffel, FURB Universidade Regional de Blumenau, Curso de Artes Visuais, Parfor. E-mail aschoeffel11@gmail.com**

² **Nildasia Santos de Oliveira, FURB Universidade Regional de Blumenau, Curso De Artes Visuais, Parfor. E-mail dardaniaaaa@gmail.com**

³ **Arian Grasmuk, FURB Universidade Regional de Blumenau. Professor Da Graduação Artes Visuais. E-mail: ariangrasmuk@gmail.com**

⁴ **Lindamir Aparecida Rosa Junge, FURB Universidade Regional de Blumenau, Coordenadora Do Curso De Artes Visuais, Parfor. E-mail: lindamirj@gmail.com**



nosso objeto de pesquisa e desenvolvimento da experiência pedagógica que aqui apresentamos como brincar, brincar e a semiótica, arte e, brinquedo-arte.

A vivência e compartilhamento de práticas pedagógicas na formação da docência apresenta um ponto significativo para que o graduando possa exercitar seu conhecimento buscando ampliar e melhorar o repertório, a criatividade e os suportes nas aplicações das práticas escolares. O desenvolvimento desta prática aplica a linguagem visual como meio de ligação entre diversas áreas do conhecimento mostrando que a arte não é somente algo estético, mas sim um caminho amplo cheio de viés para contribuição de uma educação mais ativa.

Objetivos

Os objetivos desta experiência pedagógica foram:

- Incentivar a busca por métodos diversos para aplicação em práticas;
- Ampliar as referências lógicas de atividades pedagógicas;
- Oportunizar troca de vivências junto aos acadêmicos de Artes Visuais;
- Apurar as suas qualidades organolépticas;
- Aguçar o olhar pelas imagens.

Referenciais teóricos:

O trabalho baseou-se na estruturação dos conceitos de brincar, semiótica e a relação de brinquedo-arte para que os acadêmicos conseguissem compreender a lógica da prática pedagógica que iria ser vivenciada por eles, logo o brinquedo está presente na ação do brincar, que significa:

[...] ação que se desenvolve no ato de jogar. Aprendizado cultural que se expressa de diversas formas. A brincadeira é um estado existencial das pessoas em diversas situações das suas vidas. Manifesta-se nos jogos, brinquedos em forma de objetos, cultura popular, reuniões de amigos, montagem ou confecção de brinquedos entre outros. (Dicionário informal, 2016).



E o brincar é uma linguagem, sendo assim a semiótica é:

A ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e de sentido. (SANTAELLA, 1983, p. 13)

A arte deve ser exposta ao indivíduo desde suas fases iniciais, mesmo sabendo que estes ainda não terão uma compreensão exata e histórica das obras, mas a partir deste momento de apreciação começam a trabalhar o modo de olhar, conseqüentemente agregando conhecimento. Vários pensadores trazem uma discussão que pretende ligar o imaginário com o real, criando assim formação de memórias e de relações do indivíduo, quaisquer que elas sejam, que condicionam a construção da identidade pessoal e sociocultural. A apresentação de obras de arte além de terem expressado sua importância, elas podem ser utilizadas como instrumentos de diversas atividades visando alavancar o imaginário de qualquer indivíduo e para a formação do olhar mais aguçado e investigativo.

Pode-se explorar as mais diversas obras e que compreendam os mais diversos períodos. Elas podem abranger desde a pré-história até a contemporaneidade utilizando um diversificado acervo de materiais não convencionais da sala de aula, mas que integrem o seu cotidiano.

Metodologia:

Como ponto de partida foram explorados os conceitos de: brincar, brinquedo, arte e a relação da simbologia de brinquedo-arte. Para tanto os alunos foram divididos em dois grupos para estruturarem a conceitualização, realizando a proposta embasada no artista Arcimboldo, pintor renascentista e maneirista que em uma de suas principais obras: *As Quatro Estações*, apresenta a ideia da utilização de flores, galhos, verduras e hortaliças para compor retratos. Identificando estas características do artista Arcimboldo, foram disponibilizados aos colegas frutas, verduras e hortaliças, por meio de diversos instrumentos manipularam a matéria prima realizando cortes, rasgos, apropriação de formas para compor uma imagem que remetesse a um retrato. Os grupos tendo finalizado



esta etapa partiram para o debate e comparação das imagens formadas, suas possibilidades de alteração e como cada aluno as visualizavam e a percebiam. Dentro da discussão foram abordadas possibilidades para trabalhar esta mesma proposta: com diversos artistas, a conscientização do desperdício, o incentivo a degustação, uma alimentação saudável e as cores contidas no meio cotidiano. O principal objetivo é o brincar dentro de uma significação não objetiva da utilização do brinquedo, sendo objeto enquanto meio de uma manifestação de produção artística. Após esta elaboração do olhar propôs-se ainda uma segunda atividade agora baseada no artista pontilhista George Seurat utilizando como material de trabalho o tangram. Foi disponibilizado ao grupo uma imagem pictórica do artista e sugerido que cada aluno observasse e extraísse fragmentos para serem montados com as formas geométricas do tangram.

Resultado

Foi possível observar e compreender a importância da experiência pedagógica e o quanto é necessário à participação dos acadêmicos na troca de conhecimentos e que brinquedo não é somente uma ferramenta de recreação, mas sim um instrumento importante na construção do conhecimento.

Conclusão

A partir dessas experiências, concluiu-se que existe uma necessidade de diversificação nas práticas pedagógicas e que a atividade nos instigou para que buscássemos um caminho com materiais diferenciados para ampliarmos o campo da criatividade e utilizarmos formas não convencionais que transcendam a lógica dos materiais estabelecidos pela rotina da sala de aula. Sendo assim a semiótica nos fez ampliar o campo de visão buscando um olhar totalmente diferenciado para a percepção do que está a nossa volta. A atividade nos amparou para reflexão no grande grupo, das potencialidades de se explorar novas formas e do diferencial de todos em cada olhar.



Palavras Chave: Brinquedo. Arte. Experiência Pedagógica.

Referências

DICIONÁRIO INFORMAL. Disponível em:

<<http://www.dicionarioinformal.com.br/brincar/>>. Acesso em: 08 dez. 2016.

OLIVEIRA, V. B. **O símbolo e o brinquedo: a representação da vida**. 2ª ed.

Petrópolis: Vozes, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.