



UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE BELAS ARTES

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL (BAV)

CLARISSA ARAUJO DUARTE

CRIAKIT

MATERIAL DE INCENTIVO AO ENSINO DAS ARTES NA INFÂNCIA

Rio de Janeiro/UFRJ

2020.2

Clarissa Araujo Duarte

CRIAKIT

Material de incentivo ao ensino das artes na infância

**Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal
do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de bacharel em
Comunicação Visual Design.**

Orientadora: Prof.^a Raquel Ferreira da Ponte

Rio de Janeiro

2020.2

CIP - Catalogação na Publicação

AD812c Araujo Duarte, Clarissa
CRIAKIT: material de incentivo ao ensino das artes na infância / Clarissa Araujo Duarte. -- Rio de Janeiro, 2020.
91 f.

Orientadora: Raquel Ferreira da Ponte.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design, 2020.

1. Design. 2. Arte. 3. Educação. 4. Material paradidático. 5. Incentivo ao aprendizado. I. Ferreira da Ponte, Raquel, orient. II. Título.

“Dedico este trabalho em especial aos meus pais,
base para a realização de todos os meus sonhos.
A todas as crianças que de uma forma ou outra
me inspiraram e impulsionaram meus estudos”.

AGRADECIMENTOS

Depois de olhar durante minutos para uma folha em branco, percebo que chegou ao fim esta etapa da minha vida que durou seis anos. Escrever esses agradecimentos depois de um ano e quatro meses vivendo em uma pandemia, não está sendo fácil, pois tudo mudou depois dela. Em 2015, no meu primeiro período estudando na UFRJ, jamais poderia imaginar que no meu último ano de curso seria impedida de me formar presencialmente por causa de um vírus e também por indiligência do governo - mas também seria incapaz de prever os incêndios, os cortes de verba, os alagamentos, a falta de energia e todos os problemas que mudaram a vida acadêmica não só dos alunos, mas também do corpo docente da Escola de Belas Artes. Vivemos períodos difíceis, mas como artistas, soubemos resistir, existir e nos reinventarmos um pouco mais a cada dia com nossas cores e talentos.

Entrei na EBA/UFRJ querendo aprender a mudar o mundo e sabia que o design me ajudaria nessa missão. Depois desses anos, aproveitando todas as oportunidades e enfrentando as dificuldades de se estudar em uma universidade pública, percebi que, na verdade, o processo era mudar a mim mesma e encontrar meu lugar no mundo. Após essa incrível jornada, me sinto capaz de causar as pequenas mudanças que o mundo me permitir e isso só foi possível pelo apoio que recebi. Assim, posso somente agradecer.

Ao Maior designer de todos, que criou céu e terras e tudo o que temos hoje. Sem a Sua proteção, benção e glória, eu não teria conseguido.

À minha pequena grande família, que mesmo espalhada pelo país, pulsa em mim todas as qualidades e valores, além de atuar para que eu alcance todos os meus sonhos e aspirações. Em especial, ao meu querido tio Jarbas, que se encantou pela *Clarissa* de Érico Veríssimo e, se hoje tenho esse nome, é por causa dele; obrigada por sempre incentivar em mim o hábito da leitura e se um dia eu seguir o magistério, será por sua causa. Agradeço todos os dias por Deus nos ter dado mais uma chance de tê-lo junto de nós e me orgulho muito de ser sua gatinha. Meus avós por serem meu porto-seguro e a forma mais linda de proteção, amor e carinho. E, um agradecimento sublime aos meus extraordinários pais por terem me dado asas e me ajudado a voar. Vocês se sacrificaram, se dedicaram, abdicaram de tempo e de muitos projetos pessoais para que eu tivesse a oportunidade de estudar e de ter uma boa formação profissional, mas também pessoal. Agradeço por acreditarem em mim mesmo quando tudo parecia simplesmente loucura, por perdoarem a bagunça, o mau humor e

as crises de ansiedade. Especialmente, por me amarem incondicionalmente e apoiarem de tantas formas em todas as minhas conquistas e por me encorajar a crescer, independente dos obstáculos, além de me ensinarem que é possível sim ter finais felizes como nos filmes de princesas. Eu devo tudo que sou a vocês, e se sinto orgulho de mim e do lugar onde cheguei, é porque sei que vocês vieram segurando a minha mão.

A todos os professores que desde a alfabetização me acompanharam durante esse percurso, eu deixo uma palavra sincera de gratidão, porque sem toda orientação e sabedoria eu jamais teria chegado até aqui. E um agradecimento especial à minha querida orientadora Raquel, que desde da primeira aula no primeiro período, eu sabia que seria minha orientadora. Não tenho palavras para agradecer por tanta dedicação, calma, aprendizado, animação e leveza durante todo o processo de construção desse trabalho. As salas de aula precisam de professoras como você. Obrigada também às professoras Fabiana Heinrich e Grace Alves, por aceitarem o convite de serem minhas avaliadoras e por ensinarem não somente a mim, mas em todas as salas de aula que entram que a maior riqueza que temos é o conhecimento e por isso devemos sempre compartilhá-lo.

Agradeço aos meus amigos designers incríveis, Maria Gabi, Joãozinho, Bruno, Taynara, Sarah, Luana, Talita, Thomás, Haydée, Giovanna e Raissa, por terem transformado os últimos seis anos em nada menos do que sensacionais, por me ensinarem o verdadeiro significado de cumplicidade e por acreditarem tanto em mim quanto eu acredito e tenho orgulho de cada um deles. Agradeço também a todos os meus amigos e às minhas melhores amigas, Júlia, Bia e Lohane, pela amizade, pelo enorme suporte emocional, carinho e exaltação. E também as grandes amigas que a internet me proporcionou, em especial Kelly e Larissa, que nem distâncias geográficas são capazes de nos separar. A amizade é a melhor parte da minha vida e sou grata por ter vocês nela.

E esse trabalho não seria possível ser finalizado sem a contribuição dos meus pequenos artistas e ajudantes favoritos, Breno, Pedro e Leonardo, que me mandaram os desenhos mais extraordinários e contaram por meio de diversos áudios de Whatsapp como era legal poder brincar de ser artista. E não poderia deixar um agradecimento a todos os professores que responderam as pesquisas, ajudaram com materiais, planos de aula, ideias e palavras de apoio; e também a equipe da Estante Mágica que se prontificou a responder todas as perguntas de forma gentil e paciente.

Por fim, não poderia deixar de agradecer àquela garotinha que sempre sonhou em conquistar o mundo com sua maleta rosa de purpurina cheia de canetinhas e lápis de cor. Que por anos encarou ônibus e trens lotados para chegar à escola, estudava sempre para ser a melhor da turma, que nunca soube o que era acordar depois das 7h e chegar em casa antes das 20h, passou dias de calor em uma sala de aula com mais de 40 alunos, greves, paralisações, bullying, crises de ansiedade e desgaste emocional. Mas, mesmo assim, nunca desistiu de seus sonhos e muito menos deixou de ver sempre o lado bom nas pessoas, afinal, coragem e gentileza são palavras capazes de mudar o mundo. Gentileza gera bondade e onde há bondade há magia! Nós conseguimos, garota!

Durante este período dentro da universidade pude constatar que a mudança que queremos ver no mundo precisa partir primeiro de nós mesmos. Do mundo que temos dentro de nós. As experiências e pessoas que passaram na minha vida durante estes anos contribuíram, e muito, para eu poder entender isto hoje. Com isso, percebo a Clarissa que entrou na faculdade, cheia de receios e dúvidas, e a Clarissa que agora caminha para conquistar a vida que quer viver, disposta, a partir da minha profissão, poder aprender cada vez mais e através dos meus aprendizados perpassar estes conhecimentos aos outros, simplesmente tentando fazer o melhor de mim e, assim, aos poucos fazendo o melhor para o lugar onde vivemos.

“Enquanto você pode sonhar, você pode brilhar.”

Cinderella - A Dream Is a Wish Your Heart Makes

“Antes de uma criança começar a falar, ela canta.
Antes de escrever, ela desenha.
No momento que consegue ficar em pé, ela dança.
Arte é fundamental para a expressão humana”.

Phylicia Rashad

DUARTE, Clarissa Araujo. **CRIAKIT: material de incentivo ao ensino das artes na infância.** 2020. 91 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual - Design) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

RESUMO

A educação e o ensino das Artes no Brasil passaram por muitas mudanças estruturais antes de se tornar um componente curricular obrigatório nas escolas. Somadas a essas mudanças, a falta de incentivo, ensino, investimento e a não valorização da arte como campo de trabalho e de fruição no país fizeram com que parte dos alunos estudasse essas disciplinas durante o ano letivo sem experimentar as ricas contribuições que a arte pode oferecer em suas vidas.

O presente trabalho de conclusão de curso visou à criação de um material paradidático que auxilie e incentive o aluno a ter um papel ativo, como autor de seus trabalhos, gerando um sentimento de orgulho e valorização de suas criações, direcionado para escolas públicas e particulares, pois disponibiliza os materiais que o estudante necessita para sua prática. Durante seu desenvolvimento, foram estudadas metodologias projetuais e feitos levantamentos de dados que auxiliaram a pensar e viabilizar o projeto da melhor forma possível como: questionários e entrevistas com professores do Ensino Fundamental I e uma empresa que tem objetivo semelhante a este projeto, além do levantamento de planos de curso dos colégios dos professores entrevistados.

O resultado foi o material de atividades propostas chamado CRIAKIT que conta também com uma plataforma online para divulgação dos trabalhos dos alunos. Apesar de futuramente pretender-se desenvolver um trabalho que alcance os demais anos letivos, a primeira edição do kit contém cartas com atividades e jogos didáticos baseados no plano curricular do 5º ano do Ensino Fundamental, público-alvo escolhido para se trabalhar, pois já são crianças alfabetizadas e que tem uma visão de mundo mais ampla. O kit visa estimular o interesse e aprendizado das Artes, gerando, a partir das atividades, o sentimento de orgulho de ser o autor de suas próprias obras artísticas, afinal, a criatividade e a arte são algo que devem ser exploradas e incentivadas ao longo de toda vida escolar.

Palavras-Chave: Design. Arte. Educação. Material paradidático. Incentivo ao aprendizado.

DUARTE, Clarissa Araujo. **CRIAKIT: material that incentives the teaching of arts in childhood.** 2020. 91 f. Completion of course work (Graduation in Visual Design Communication) - Rio de Janeiro, 2020.

ABSTRACT

The education and teaching of the Arts in Brazil went through many structural changes before becoming a mandatory curricular component in schools. In addition to these changes, the lack of incentive, teaching, investment, and the non-valuation of art as a working and fruition field in the country have caused part of the students to study these subjects during the school year without experiencing the rich contributions that art can offer in their lives.

The present completion of course work aimed to create a paradidactic material that helps and encourages the student to have an active role as the author of his works, generating a feeling of pride and appreciation of his creations, aimed at public and private schools, because it provides the materials that the students needs for their practice. During the development of the work, project methodologies were studied and data collection was done to help think and make the project as feasible as possible, such as: questionnaires and interviews with teachers of Elementary School I and a company that has a similar objective to this project, besides the survey of the course plans of the schools of the interviewed teachers.

The result was the material of proposed activities called CRIAKIT, which also has an online platform for the dissemination of the students' work. Although in the future we intend to develop a work that reaches the other school years, the first edition of the kit contains cards with activities and educational games based on the curriculum plan for the 5th grade of elementary school, the target audience chosen to work with, because they are already literate children who have a broader vision of the world. The kit aims to stimulate interest and learning in the Arts, generating, through the activities, a feeling of pride in being the author of their own artistic work; after all, creativity and art are something that should be explored and encouraged throughout school life.

Keywords: Design. Art. Education. Paradidactic material. Learning incentive.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa	22
Figura 2 - Método de Munari.....	32
Figura 3 - Moodboard do projeto.....	48
Figura 4 - Teste de escrita	49
Figura 5 - Teste de escrita à mão e com fontes tipográficas	50
Figura 6 - Teste de escrita com cor.....	50
Figura 7 - Logo versão principal.....	51
Figura 8 - Logo versão preto e branco	51
Figura 9 - Representação da logo em outros fundos.....	52
Figura 10 - Tipos.....	53
Figura 11 - Paleta de cores.....	53
Figura 12 - Opções de aplicação da padronagem.....	54
Figura 13 - Artistas famosos que serviram de inspiração para a criação do personagens. Superior esquerdo em direção a direita: Frida Kahlo, Pablo Picasso, Salvador Dalí, We'e'ena Tikuna, René Magritte e Van Gogh.	55
Figura 14 - Personagens. Da esquerda superior para direita, na ordem: Van Gogh, Picasso, Frida Kahlo, Dalí, Magritte e We'e'ena Tikuna.	56
Figura 15 - Pasta confeccionada anteriormente pela autora.	57
Figura 16 - Dimensões da pasta	57
Figura 17 - Planificação da vista interna da pasta.....	58
Figura 18 - Construção do protótipo.....	59
Figura 19 - Pasta com a identidade aplicada	59
Figura 20 - Vistas da pasta	60
Figura 21 - Modelos de cartas de baralho.....	61
Figura 22 - As 21 cartas dos 3 baralhos de atividades.....	63
Figura 23 - Atividade sobre o pintor Miró	63
Figura 24 - Estampas dos versos das cartas	64
Figura 25 - Manual do Artista.....	65
Figura 26 - Interior dos folhetos abertos.....	65
Figura 27 - Destaque do verso do folheto com o QR Code	66
Figura 28 - Gráfico do método de Jesse James Garrett.....	68
Figura 29 - Representação do Iceberg criado por Trevor Van Gorp.....	69
Figura 30 - Fluxograma do usuário	70
Figura 31 - Fluxograma do administrador	70
Figura 32 - Fluxo das telas do usuário e do administrador	71
Figura 33 - Wireframes de algumas telas.....	72
Figura 34 - Fluxo dos wireframes.....	73
Figura 35 - Grid de 16 colunas.....	74
Figura 36 - Página de definição de personagem.....	76

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. ARTE E EDUCAÇÃO	19
2.1 Conceito de artes e criatividade	19
2.2 Relação da criança com as Artes	20
2.3 Ensino das Artes no Brasil	21
2.4 Desvalorização do Ensino das Artes	26
2.5 Porque Arte-educação?	29
3. O PROJETO	32
3.1 A Metodologia Projetual de Bruno Munari	32
3.2 Problema	34
3.3 Público-alvo	36
3.4 Levantamento de dados primários	37
3.4.1 Questionário Online	37
3.4.2 Entrevistas Online	41
3.4.3 Entrevista com o projeto Estante Mágica	42
3.5 O Kit	44
3.5.1 Ideias iniciais	45
3.5.2 Baralho de atividades	46
3.5.2.1 Conteúdo das cartas e dos folhetos	47
3.6 A marca	47
3.6.1 <i>Naming</i>	47
3.6.2 Logotipo	49
3.6.3 Tipografia	52
3.6.5 Padronagem	54
3.6.6 Personagens	54
3.6.7 Pasta	56
3.7 Diagramação das cartas e dos folhetos	60
3.7.1 Cartas	61
3.6.8 Folheto	64
3.8 A Plataforma de Exposição online	66
3.8.1 Os 5 elementos de UX	67
3.8.2 Fluxograma	69
3.8.3 Esqueleto	71
3.8.5 Identidade visual	74

3.8.6 Personagens.....	74
3.8.7 <i>Interface</i>	76
3.8.8 Protótipo	77
4. EXPERIMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO	78
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81
APÊNDICE 1	85
APÊNDICE 2	86
APÊNDICE 3	87
APÊNDICE 4	88
ANEXO 1.....	89

1. INTRODUÇÃO

“Toda criança nasce criativa, o desafio é manter essa criatividade viva”¹. Esta citação de Kristina Webb reflete a realidade que vivemos desde que nós nos reconhecemos como seres humanos. Todos nós somos criativos por natureza. As crianças sabem disso em seu coração, afinal, quando você é criança, o mundo é uma grande e infinita tela branca, onde sua obra-prima pode ser feita e exposta sem nenhuma preocupação. Mas, à medida que envelhecemos, a maioria de nós começa a ter dúvidas, pois vivemos em uma cultura que desencoraja o pensamento criativo e quer que acreditemos que habilidades artísticas são raras e, com o tempo, a maioria de nós aprende a não colorir (ou pensar) fora da caixa. Muitas vezes, a criatividade é a válvula de escape que usamos para manter nossa sanidade neste mundo louco e rígido. Então, por que deixamos aquele pequeno artista ir?

Daniel Pink em seu livro *“O Cérebro do Futuro - A Revolução do Lado Direito do Cérebro”* (2007, p.65) relata uma história de Gordon MacKenzie, conhecido por seu trabalho criativo ao escrever cartões da *Hallmark* na década de 1980, em que o designer costumava visitar muitas escolas para falar sobre a sua profissão e, a partir disso, criou um estudo social para identificar os fatores que influenciavam as pessoas a se tornarem artistas. Então, ele começou a ir em diversas turmas de diferentes idades e perguntava quantos artistas tinham naquela turma; as reações sempre eram as mesmas: nas turmas de Educação Infantil e 1º ano, todos levantavam os braços animadamente, já nos primeiros anos do Ensino Fundamental, alguns levantavam, mas sem tanto entusiasmo. Porém, quando ia nas turmas de 6º ano ao 9º ano, ninguém se pronunciava, apenas se olhavam para ver se alguém ia se manifestar. E, com isso, MacKenzie constatou que, àquela altura, todos já estavam cientes que arte era algo banal e desvalorizado, porque foram ensinados a pensar dessa forma.

Sir Ken Robinson em sua palestra *“Do schools kill creativity?”* para o TED (2006) argumenta sobre como o modelo tradicional de educação limita o potencial criativo das crianças. Ele acaba definindo criatividade como um processo de ter ideias originais que obtenham valor, porém um dos principais obstáculos para construção de indivíduos criativos é “a intolerância ao erro”, que inicia na escola e que se perpetua durante as outras etapas da vida. Segundo ele, se as pessoas quando adultas não estiverem preparadas para o erro, provavelmente não serão criativas, sendo incapazes de ter ideias originais. Além disso, defende que a criatividade deve

¹ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/732468326865654537/>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

ser tratada com a mesma importância que a alfabetização e que, ao punir a criança que comete erros, as escolas estão matando o lado criativo de seus alunos e desperdiçando uma série de talentos voltados às artes.

Em sua fala, Robinson argumenta também que “não estamos educando as pessoas com base em sua criatividade” porque fomos ensinados por um sistema educacional *fast-food* - onde tudo é padronizado, mecânico e rápido - pois o quanto mais práticos formos, melhores seremos como trabalhadores técnicos, ao invés de pensadores criativos. Alunos com mentes e corpos inquietos - longe de serem cultivados por sua energia e curiosidade - são ignorados ou estigmatizados, com terríveis consequências. E esse tipo de educação precisa ser alterado por um mais orgânico, pois o processo de desenvolvimento humano não é algo mecânico, mas orgânico. A sociedade está tão obcecada em formar cidadãos lógicos com um tipo específico de talento, que acabam implantando nas escolas sistemas que gastam muito tempo com matérias exatas como matemática e física, por exemplo, mas há muito pouco tempo de ensino das artes. E esse fato impede a criação de um sistema em que as pessoas busquem seus próprios ideais e respostas, algo que é fundamental em nossas vidas e que só conseguimos se tivermos contato com as artes visuais, a dança, a música ou o teatro.

Sobre essa afirmação, posso dar um exemplo pessoal de que sempre estive cercada de pessoas que aparentavam ser extremamente talentosas, mas que eram profundamente frustradas e pensavam que não tinham nenhum talento, pois foram ensinadas a não acreditar que poderiam conquistar algum respeito trabalhando com arte. A solução então apresentada por Robinson é a de que é necessário fazer com que a educação deixe de ser algo linear para ser algo mais pessoal e personalizado. Porque se queremos encorajar as pessoas de que elas são capazes de criar, pensar e de que não precisam ter medo de errar, isso deve ser feito logo no início de sua educação escolar.

Em seu livro “*Ensinando a transgredir: A educação como prática da liberdade*” (2013), bell hooks² apresenta a pedagogia que apoia e aplica em suas aulas como professora e ativista - a pedagogia engajada. Nessa pedagogia, ela propõe “um jeito de ensinar que qualquer um pode aprender”, o que seria a solução, por meio de engajamentos críticos, para crise existente no modelo de Educação Bancária, que é imposto no sistema educacional americano. A mesma

² Gloria Jean Watkins, mais conhecida pelo pseudônimo bell hooks - que foi inspirado na sua bisavó materna, Bell Blair Hooks - é uma autora, professora, teórica feminista, artista e ativista social estadunidense. Ela faz questão de afirmar que bell hooks deve ser escrito em letra minúscula, representando seu desejo de dar destaque ao conteúdo de sua escrita e não à sua pessoa.

acredita que o modelo aplicado nas escolas, em qual há uma autoridade, o professor, que detêm conhecimento e o repassa unilateralmente aos alunos, que são passivos nesse processo, não funciona bem. Por isso, pensar na educação como prática da liberdade é apoderar-se de uma pedagogia engajada (HOOKS, 2013), que caminha no sentido de promover ações de liberdade, de desconstrução do antigo, da lógica binária, do certo ou errado, da padronização e do próprio modelo *fast-food*, é uma forma de transformação e se abrir para novas oportunidades do que pode a vir ser constante.

É interessante ressaltar que, no quarto capítulo de seu livro, hooks fala da inspiração e importância de Paulo Freire em seus estudos sobre pedagogia crítica, pois em seu livro *Pedagogia do oprimido* (1987), Freire deixa claro que todo ato educativo é em si um ato político e que uma pedagogia engajada é uma pedagogia “problematizadora”, pois propõe não apenas uma visão crítica da realidade, mas um engajamento que se articule para a transformação dela. E transformar a realidade é preciso. É nesse sentido que, a própria hooks expõe que para conseguir uma nova forma de educação, precisamos “agir e refletir sobre o mundo a fim de modificá-lo” (HOOKS, 2013, p. 26).

Meu contato com o mundo das Artes começou cedo; sempre fui muito incentivada pelos meus pais a criar e expor minhas emoções através de desenhos, brincadeiras e da dança. Meu olhar curioso, minha criatividade e a busca incessante por explicações sobre todos os tipos de assunto só cresceram ao longo dos anos e foi nesse momento que eu comecei a me questionar porque as pessoas não viam as Artes da forma que eu enxergava. Na escola, as aulas de Educação Artística (como era a nomenclatura na época em que eu estudava o Ensino Fundamental) eram o melhor momento da semana para mim: foi onde eu e muitos dos meus colegas tivemos nosso primeiro contato com o ensino das Artes, mas, para eles, eram apenas aulas que não eram necessárias e em que dificilmente seriam reprovados. Nunca estudei a fundo sobre Artes em todo o meu Ensino Fundamental, pois os materiais didáticos e os recursos para se investir em propostas criativas eram escassos, mesmo os professores em constante busca de atualização nas formas de abordar temas e contextos em sala de aula, além do número de horas dedicado às aulas em relação às outras disciplinas, que muitas vezes aconteciam quinzenalmente ou mensalmente. Isso me incomodava demasiadamente, pois não tinha um estímulo e nem tempo para expressarmos quem nós éramos através da Arte. E foi nesse momento que minha busca por explicações me fez contestar: porque o ensino artístico é sempre visto como algo de menor relevância no currículo básico dos alunos, se comparado a

outras disciplinas como Língua Portuguesa e Matemática? Por que a sociedade não privilegia que suas crianças sejam criativas e se tornem artistas? Após esse momento inquisitivo, percebi que necessitava buscar as respostas para as minhas perguntas e foi dessa forma que este trabalho teve seu ponto inicial.

Esse afastamento artístico, que se dá pela falta de relevância da matéria ao longo da vida acadêmica dos estudantes, reflete nas percepções de mundo e de futuro que esse aluno adquire. Logo, sem incentivo nessa área as prioridades de escolha acabam seguindo para as disciplinas a que são dadas maior relevância. Para as Artes é criada uma visão de um campo que não se entende ou de uma profissão para apenas uma parcela elitizada da população. É verdade que existem muitas pessoas no mundo que fazem da arte sua vida. No entanto, muitos não conseguem viver disso, pois é uma carreira desafiadora em relação às demais carreiras já consagradas. Uma questão interessante a se pensar é que o perfil de ensino das artes reflete a visão da sociedade sobre esse campo por causa da divergência no ensino relatada anteriormente. Mas se buscarmos uma mudança, talvez possamos alterar esse entendimento e esses alunos sairão das escolas vendo a arte como uma possibilidade de futuro e percebendo a importância do saber artístico no dia a dia e no mundo, assim como percebem com facilidade a importância de outras áreas da educação.

As crianças aprendem desde que nascem. Estimular a imaginação das crianças é desenvolver alguém capaz de atuar em sociedade de forma segura e confiante e as aulas de Artes proporcionam isso. Elas apresentam as técnicas de resolução de problemas, que os ajudam a ver o mundo de novas maneiras e fornecem acesso a formas criativas de conhecimento. As crianças descobrem como a arte pode comunicar suas próprias ideias, criar representações cada vez mais realistas e dominar novas técnicas para, futuramente, pensar criticamente sobre seu próprio trabalho e o de outras pessoas, estabelecendo um ponto de vista único, senso de comunidade com outros indivíduos criativos, além de melhorar sua tomada de decisões e aumentar a autoconfiança. Consequentemente, por que as Artes não são incentivadas logo nos anos escolares iniciais se obtém todas essas vantagens?

Pensando nisso, foi feito um levantamento bibliográfico de autores que abordam esse tema, além de entrevistas com professores e profissionais que atuam no meio da educação básica. Após o aprofundamento teórico, foi definido como objetivo desse trabalho de conclusão de curso o desenvolvimento de um kit paradidático para auxiliar o ensino de Artes às crianças e uma plataforma de apoio para os alunos exporem seus trabalhos e receberem comentários

sobre os mesmos. A peça de design se baseia na proposta de que brincar³ também é uma forma de aprender, como aprofundaremos adiante, aproximando a criança do seu artista interior, incentivando-a sempre a criar e explorar sua curiosidade sem regras, ter orgulho de suas criações e sempre se perguntar: “O que posso criar hoje?”

³ A utilização dos termos brincar/brincadeira no contexto dessa pesquisa é para designar as atividades lúdicas generalizadas e não distinguir entre o brinquedo, a brincadeira e o jogo.

2. ARTE E EDUCAÇÃO

2.1 Conceito de artes e criatividade

Ao conceituar Arte devemos estar atentos à abrangência de seu significado, pois é um termo bastante particular e que varia de acordo com a diversidade cultural, período histórico ou até mesmo o indivíduo em questão, conforme as necessidades de cada civilização. Não se trata de um conceito simples e ao longo dos anos, vários artistas, pensadores e críticos de artes se dedicam na busca de tal definição.

Segundo o *Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa* (2009), a palavra arte é expressa em duas de suas várias definições como “atividade que supõe a criação de sensações ou de estados de espírito, de caráter estético, carregados de vivência pessoal e profunda, podendo suscitar em outrem o desejo de prolongamento ou renovação”; “a capacidade criadora do artista de expressar ou transmitir tais sensações ou sentimentos...”.

Duarte Júnior (1994, p. 136) afirma que “a arte está com o homem desde que este existe no mundo, ela foi tudo o que restou das culturas pré-históricas” e os conhecimentos e descobertas artísticas são passados de geração a geração, independentemente de fazerem parte de um ensino formal ou informal. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a Arte tem uma função tão importante quanto a dos outros conhecimentos no processo. O ensino e a aprendizagem da arte fazem parte, “(...) de acordo com normas e valores estabelecidos em cada ambiente cultural, do conhecimento que envolve a produção artística em todos os tempos.” (BRASIL, 1997, p. 20). A arte produzida pelos artistas e a função da arte na escola são objetos de estudos diferenciados, embora estejam intimamente entrelaçados.

Criatividade, segundo o dicionário *Michaelis* (2014), vem do latim *creatus*, que indica a capacidade de criar, produzir ou inventar coisas novas. Em um dos seus ideais mais frugais, a criatividade é a habilidade que o indivíduo possui de criar alguma coisa e criar, dentre outros significados, é propor algo quimérico e se manifestar através da expressão lúdica. Por meio do lúdico vem a possibilidade de combinar de forma sincera e livre, o conhecido e o desconhecido, a fim de se formar algo inexistente, para resultar em um pensar autêntico e espontâneo.

2.2 Relação da criança com as Artes

Logo nos primeiros anos de vida, a criança possui uma motivação própria para criar, transformar, interrogar e averiguar, juntamente com um sentimento de superação de si mesma para desenvolver seu crescimento. Segundo Cavalcanti (2006, p. 92), “estimular os processos criativos desde a educação iniciada na primeira infância é possibilitar à criança o desafio de aprender a criar para crescer melhor, além de prepará-la para a vida nas suas múltiplas dimensões”. Piaget (2001, p. 20) enfatiza que a infância “[...] é o tempo de maior criatividade na vida de um ser humano”, porém Tommasi (2010, p. 34) deixa claro que a infância também é “[...] o período mais crucial no estímulo do pensamento criador é no início da escolaridade formal da criança”. Por meio da criatividade, a criança desenvolve o prazer em aprender e a ampliar seu cognitivo mediante estímulos proporcionados pelo olhar observador de seu educador, levando à autoconfiança e conhecimento das características e limitações pessoais.

A criatividade não é dada pelos adultos para as crianças. De acordo com Paulo Sans (1994, p. 18), ao nascer, a criança já herda naturalmente a cultura universal da linguagem e dos signos do ambiente em que vive e precisa se adaptar na sociedade em que está inserida. Da maneira que ela vai evoluindo, ela consegue vivenciar a realidade e, assim, aprimorar sua sensibilidade. Além de formar sua personalidade de acordo com o seu contato com as pessoas e sua experiência cotidiana.

Em um mundo ideal, o adulto poderia ser um auxiliador nessa evolução social, mas geralmente isso não acontece. Os adultos menosprezam as brincadeiras como se fosse algo fútil que as crianças só realizam por diversão, mas é o momento de maior criatividade e aprendizado para elas. O brincar para a criança se manifesta em sua vida por meio da ação lúdica, se tornando uma atividade importante que as envolve por inteiro e a fazem viver intensamente esses momentos, criando e recriando diferentes realidades. É necessário que o adulto auxilie a criança a não perder essa imaginação fértil que se manifesta principalmente por meio da ação lúdica para que, futuramente, tenhamos a formação de uma nova sociabilidade entre os homens a favor da liberdade, espontaneidade graças à conservação da criatividade com que a criança brinca durante a infância.

A criança é tudo o que a maior parte dos adultos, por meio de certos condicionamentos, não é: um ser sociável, que quer ser livre e comunicativo; e com isso, ela fica limitada a demonstrar a sua espontaneidade e criatividade. Wendy Ostroff no seu livro *Understanding How*

Young Children Learn: Bringing the Science of Child Development to the Classroom (2012) afirma que confiança é um importante fator no desenvolvimento da criança, pois quanto mais confiança existe em suas habilidades, maior o sucesso que elas obtêm e se existir uma experiência negativa no aprendizado que termine em uma rotulação da criança como incapaz, ela tende a desistir. A criança só se sente à vontade para criar quando é ouvida e tratada como um sujeito que pensa, sente e cria. Quando isso acontece, ela se sente autorizada a criar. Quanto mais ouvimos as crianças, maiores serão as possibilidades de criação de vínculos, de meios pelos quais serão construídos mecanismos que a acompanharão para o resto de suas vidas.

2.3 Ensino das Artes no Brasil

A fim de estabelecer um documento normativo que seja algo referencial curricular para conduzir a forma de ensino no país, o Ministério da Educação publicou os PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), que são diretrizes elaboradas para orientar os educadores por meio da normatização de alguns aspectos fundamentais relativos a cada disciplina. Os PCNs servem como um guia para profissionais da educação, que podem adaptá-los às características de cada escola.

Em todos os ciclos do Ensino Fundamental, os Parâmetros Curriculares Nacionais dão à área de Arte uma grande abrangência, propondo quatro modalidades artísticas, para que o aluno possa contribuir com a sociedade de uma forma esteticamente artística: Artes Visuais (termo com maior abrangência que Artes Plásticas), Música, Teatro e Dança. Para a elaboração dos conteúdos, é importante considerar completamente a diversidade de conhecimentos adquiridos pelo aluno na informalidade e também a comunidade da qual a escola faz parte, além de adotar conteúdos “das diversas culturas e épocas a partir de critérios de seleção adequados à participação do estudante na sociedade como cidadão informado (BRASIL, 1997, p.49). Essa associação dos conteúdos dentro do processo de ensino e aprendizagem vem concretizar os eixos que cercam esse método com o tripé produzir, apreciar e contextualizar, proposto por Ana Mae Barbosa (2002), de suma importância na compreensão das atividades, direcionando o aluno no desenvolvimento do pensamento individual e coletivo, trazendo “consciência do desenvolvimento de seu papel de estudante em arte e do valor e continuidade permanente dessas atitudes ao longo de sua vida.” (BRASIL, 1997, p.50).

A Abordagem Triangular, criada e implementada no Brasil pela autora Ana Mae Barbosa começou a ser disseminada a partir de 1983, compreende o conhecimento da arte como consequência da identificação e experimentação do objeto artístico. Ela enfrentou o desafio de desmistificar a arte como um bem e somente o museu como seu local de encontro, defendendo que a experiência estética é direito de todos, se opondo à concepção de arte/educação como um livre fazer desvinculado de teorias.

A Abordagem Triangular consiste na forma de como constroem o conhecimento nas artes, por meio da interligação dos três eixos, como demonstra a Figura 1 logo a seguir:

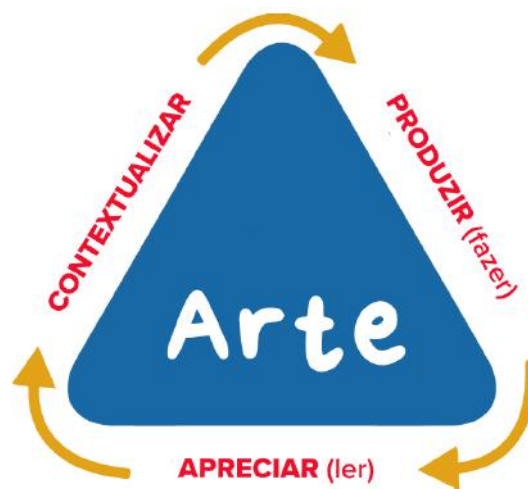


Figura 1 - Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa

São eles:

- **Produção:** fazer artístico que consiste em estimular a criação da arte, não como cópia, mas sim como uma forma de releitura da obra, transformando em algo novo;
- **Apreciação:** interpretação e leitura da obra de arte e imagens artísticas, estimulando a capacidade de pensar sobre arte, não definindo o que é certo ou errado;
- **Contextualização:** conhecer a história da obra e relacioná-la com a história da arte e outras áreas de conhecimento.

Para Barbosa (2002), é necessária a capacitação dos alunos para compreenderem arte, com senso crítico e analítico, a fim de torná-los mais conscientes para avaliar a infinidade de estímulos visuais a que somos submetidos:

Os três eixos estão articulados na prática, ao mesmo tempo que mantêm seus espaços próprios. Os conteúdos poderão ser trabalhados em qualquer ordem, conforme decisão do professor, em conformidade com o desenho curricular de sua equipe e segundo critérios de seleção e ordenação adequados a cada ciclo. (BRASIL, 1997, p.49).

A abordagem não obtém uma sequência metodológica justamente porque remete à reflexão de que a educação não se baseia em apenas desenvolvimento, mas sim no fazer artístico, na apreciação, interpretação de obras e na contextualização, reflexão e pesquisa. Rosa Lavelberg (2003, p.48), a respeito dos eixos da Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa, define ainda como eixos de experiências de aprendizagem significativa o:

Fazer: Desenvolvimento do percurso criador cultivado no aluno em oficinas de fazer artístico (expressão e construção).

Apreciar: Desenvolvimento da competência de leitura e desfrute das próprias imagens e das imagens de outros e do universo natural.

Refletir: Desenvolvimento de teorias próprias a partir de interações com fontes informativas que refletem sobre arte.

Nesse contexto as aulas de arte devem ser planejadas de forma a cumprir com tais reflexões e devem combinar quantidade de conteúdos com profundidade para que se faça valer o tempo de aplicação das atividades. Os educadores devem ser pesquisadores, buscar formações para trabalhar de acordo com as orientações dos 21 PCNs, para então elaborar uma forma de ensino sequencial e favorável para cada ano escolar, pois somente assim irá auxiliar na construção do conhecimento em cada etapa da vida do estudante.

Artes é uma disciplina a ser ensinada e respeitada como conteúdo curricular e que, por meio de trabalhos educativos, as crianças adquirem várias habilidades cognitivas e desenvolvam liberdade da expressão, já que “aprender com sentido e prazer está associado à compreensão mais clara daquilo que é ensinado” (PCNs, 1997, p.47). As crianças expandem as capacidades da crítica e da autocrítica, o sentimento de orgulho a partir do trabalho desenvolvido,

autoconfiança e também aprendem como desenvolver métodos para a produção de seus trabalhos e desafios da vida. Para Barbosa (2002, p. 34-35):

A produção de arte faz a criança pensar inteligentemente acerca da criação de imagens visuais, mas somente a produção não é suficiente para a leitura e o julgamento de qualidade das imagens produzidas por artistas ou do mundo cotidiano que nos cerca. [...] Temos que alfabetizar para a leitura da imagem. Através da leitura das obras de artes plásticas, estaremos preparando a criança para a decodificação da gramática visual, da imagem fixa e, através da leitura do cinema e da televisão, prepará-la-emos para aprender a gramática da imagem em movimento. Essa decodificação precisa ser associada ao julgamento da qualidade do que está sendo visto aqui e agora e em relação ao passado.

O ensino das Artes também é uma forma de aprender sobre a história da arte, seus principais artistas, estilos e linguagens, além de ser extremamente importante para ampliar o universo artístico do aluno e fazê-lo saber como se posicionar diante da sociedade, relacionando as artes como algo constituinte do mundo a sua volta. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), as aulas de Arte devem contemplar atividades de quatro linguagens: dança, artes visuais, teatro e música, por isso, é indicado realizar atividades artísticas com certa regularidade, pelo menos com aulas duas vezes na semana, a fim de criar hábitos que façam as crianças criarem, recriarem, reinventarem e experimentarem procedimentos, além de apreciarem seus próprios trabalhos e dos colegas de turma, enriquecendo assim seu processo de aprendizagem artística.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018, p. 198), as competências específicas de Artes para o Ensino Fundamental (Anos Iniciais) são constituídas por:

Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.

Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.

Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.

Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.

Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.

Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.

Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.

Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

Em 2003, foi aprovada a Lei 10.639 que altera a Lei das Diretrizes Básicas da Educação (LDB) inserindo a história e cultura afro-brasileira e africana no currículo oficial da rede de Ensino Fundamental e Médio nas escolas. Seis anos depois, em 2008, a Lei 11.645 incluiu também a história e cultura dos povos indígenas brasileiros. O Governo acreditou que seria uma forma de sensibilizar a comunidade escolar para a importância da temática étnico-racial, oportunizando discussões sobre o reconhecimento e valorização das diversidades culturais, visto que a escola é um espaço de formação de cidadãos e cidadãs.

A ação de inserção de conteúdos étnicos nos planos de aula é uma forma também de desenvolver na prática pedagógica, ações que estabeleçam o respeito entre os seres humanos, destacando todos os tipos de diversidade: cultural, sexual e também a educação do campo e com isto, moldar o aluno através do aprendizado dos significados das diversas culturas. No entanto, embora essas mudanças e iniciativas sejam consideráveis, é importante frisar a necessidade de acompanhamento e discussão permanente sobre os obstáculos existentes no processo de implementação, que tem se mostrado ainda bastante inicial, apesar de passados dezoito anos da implantação da primeira lei.

Essas aproximações entre conteúdo e vivências instigam a aprendizagem e a tornam algo significativo. Por esse motivo, meu interesse é criar um projeto de design que engaje as crianças no ensino das artes e que essa relação aluno vs. conteúdo seja feita de forma significativa. Para isso, foi desenvolvido um material paradidático com atividades que são desafios cognitivos, oportunizando assim aos alunos a colocação em prática seus conhecimentos prévios e interagem constantemente com as demais crianças, em uma perspectiva de ação coletiva e colaborativa constante.

2.4 Desvalorização do Ensino das Artes

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997):

Nos séculos que se sucederam ao Renascimento, arte e ciência eram cada vez mais consideradas como áreas de conhecimento totalmente diferentes, gerando uma concepção astuciosa, segundo a qual a ciência seria produto do pensamento racional e a arte, pura sensibilidade. Na verdade, nunca foi possível existir ciência sem imaginação, nem arte sem conhecimento. Tanto uma como a outra são ações criadoras na construção do devir humano. (BRASIL, 1997).

No início do século XIX, foi criado no Brasil o ensino superior em Artes com a necessidade de movimentar culturalmente a corte e defender de invasores durante o colonialismo, enquanto que, durante a República, era necessário ter uma elite que governasse o país. A Arte se firmou então como símbolo de refinamento, e foi introduzida para os príncipes das cortes brasileiras, assim como era feito nas cortes europeias.

Até então, a Academia Imperial de Belas Artes, que hoje é conhecida como Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, criada em 1816, constava na relação das primeiras instituições de Ensino Superior. Em sua proposta inicial, a Academia tinha como objetivo de proporcionar uma formação artística tão abrangente quanto aquela obtida na Europa, oferecendo disciplinas específicas que contemplavam várias especialidades nas áreas do desenho, da pintura, da escultura e da arquitetura e tinha como público-alvo os trabalhadores que pudessem gerar renda para a colônia com seus aprendizados. Porém, o ensino da Arte acabou sendo direcionado para a burguesia e nobreza, que desde pequenos aprendiam arte, pois tinham recursos e tempo para isso, diferente do resto da população, que precisava trabalhar para poder viver, não podendo perder tempo com algo tão “supérfluo e elitista” como a Arte.

Na República, a necessidade de uma elite que governasse o país guiou o pensamento educacional brasileiro, então a partir daí, as faculdades de Direito passaram a ser consideradas de maior importância no momento do cenário educacional e se fortalecendo assim, o preconceito em relação ao ensino de Arte, considerado objeto de adorno do Reinado e Império:

A escola criada serviu para alimentar um dos preconceitos contra a arte até hoje acentuada em nossa sociedade, a ideia de arte como uma atividade supérflua, um “babado”, um acessório da cultura feito para poucos. (BARBOSA, 2008, p. 16)

Partindo desse conhecimento, Barbosa (2008, p. 16) diz que tal preconceito veio acrescentar-se aos inúmeros mais contra o Ensino das Artes, sedimentados durante todo o século XIX e que permaneceram durante os séculos seguintes até a implantação do ensino das Artes nas escolas brasileiras. Mesmo após dez anos da inserção do ensino, tudo ainda era um verdadeiro caos (2008, p.23); as aulas eram de uma inutilidade e repleta de professores despreparados, deslocados e menosprezados pelo sistema escolar.

Ken Robinson (2006) afirma que todo o sistema educacional do planeta tem a mesma hierarquia de disciplinas: no topo estão a matemática e as línguas, depois as humanas e por último as artes. Por causa disso, à medida que as crianças crescem, o sistema começa a educá-las progressivamente da “cintura para cima” e depois o foco é totalmente na cabeça. Segundo Paulo Sans no livro *A criança e o artista* (1994), isso acontece porque é da natureza da criança lidar com o mundo de modo lúdico, o que lhe dá prazer e satisfação. Por isso, ela é considerada improdutiva para o esquema social adulto, porque o que faz está ligado às coisas não sérias e não produz um produto considerado válido. Assim, o lúdico vem sendo desestimulado para dar lugar ao aprendizado que pertence aos planos do adulto e, segundo Morais em, *Filosofia, educação e sociedade* (1989, p.124), essa desestimulação ocorre porque “uma sociedade, com todas as suas deformações e virtudes, estabelece a visão de um cidadão ideal”. Os métodos de ensino foram criados para atender a demanda da industrialização e por este motivo, a hierarquia está apoiada em duas ideias: a primeira é que as disciplinas mais úteis para o trabalho estão no topo. Por isso, na escola, as crianças são afastadas das atividades lúdicas com a premissa que nunca iriam conseguir um emprego fazendo aquilo. A segunda é a aptidão acadêmica, que veio a dominar nossa visão de inteligência. A arte é um meio de expressar sensações e sentimentos humanos através de sua observação, por isso ela é capaz de gerar aprendizado. Porém, porque não é possível falar sobre uma arte que é acessível e possa ser ensinada para todos? Porque,

no cotidiano, isso não se põe em prática devido à falta de incentivo e informação. Nesse ponto, Bruno Munari em seu livro *Fantasia* (2007, p.122) deixa claro que:

Muitas vezes não é dada qualquer explicação técnica, ficando as crianças abandonadas a si próprias e sem qualquer ajuda. Muitos professores e educadores infantis dizem: 'Deixamos as crianças completamente livres para fazerem o que quiserem, damos-lhe as tintas e o barro e elas experimentam-se livremente'. Mas se o conhecimento destas crianças não for alargado com jogos criativos, elas não poderão estabelecer relações entre as coisas conhecidas, ou só o poderão fazer de uma forma muito limitada, de modo que a sua fantasia não se desenvolverá. Quase todas as crianças de quase todo o mundo pintam o que veem, o que sabem, o que conhecem, ou seja, um prado, uma casa, montanhas, uma árvore e o sol. A forma da casa ou da árvore poderá variar, mas os temas são mais ou menos estes. E se não forem ajudadas a desenvolver-se, em adultos pintarão, como hobby, as mesmas coisas do mesmo modo.

Em outro momento, Bruno Munari afirma em *Das Coisas Nascem Coisas* (1998, p.240) que o cérebro infantil é comparado a um computador, pois “tudo o que a criança percebe é memorizado para a vida toda” e, em algum momento propício independentemente da idade, iremos lembrar-nos da informação que foi armazenada e tentaremos estabelecer uma conexão com o desconhecido para termos uma compreensão sobre o assunto. Isso implica que a criança pode conhecer os artistas e seus problemas, as técnicas utilizadas e as estéticas existentes, mas não deve ser incitada a copiá-los. Ela deve ter os materiais necessários e receber instruções de como utilizá-los, mas não deve receber um tema para seu trabalho. Assim, a criança obtém conhecimentos de arte no plano procedimental, mas está livre para criar o que quiser, de acordo com seus interesses e sem ser obrigada a copiar modelos predispostos. Essa é a melhor forma de fazer com que ela supere obstáculos, porque ela estará intrinsecamente motivada. É a aprendizagem da arte por meio do fazer arte.

Se queremos que uma criança se torne uma pessoa criativa, dotada de fantasia desenvolvida e não sufocada (como em muitos adultos) temos, portanto, de fazer com que a criança memorize o maior número de dados possível, no limite das suas possibilidades, para lhe dar a possibilidade de criar o maior número de relações possível, para lhe dar a possibilidade de resolver os seus problemas de todas as vezes que se apresentarem. (MUNARI, 2007, p. 32)

2.5 Porque Arte-educação?

É indiscutível os benefícios que a arte fornece no desenvolvimento infantil, pois a experiência artística é um fator cultural, que cria inúmeras significações e desenvolve a capacidade de comunicação e interação com o próximo. Sendo assim, levando em consideração que a Arte é algo universal, na educação infantil ela é capaz de desenvolver a criatividade e a imaginação, características que são essenciais no desenvolvimento da inteligência e da sabedoria. Mas, como podemos pensar em uma arte associada à educação?

Segundo Fusari e Ferraz (2001, p.24):

No contexto da educação escolar, a disciplina Arte compõe o currículo compartilhando com as demais disciplinas num projeto de envolvimento individual e coletivo. O professor de Arte, junto com os demais docentes através de um trabalho formativo e informativo, tem a possibilidade de contribuir para a preparação de indivíduos que percebam melhor o mundo em que vivem, saibam compreendê-lo e nele possam atuar.

Essa forma de pensar a educação escolar em Arte deve ser acessível a todos, numa concepção de escola democrática, e deve garantir a posse dos conhecimentos artísticos e estéticos. Mas, para a concretização dessa escola que aspiramos é necessário ter consciência muito clara do momento em que se encontra no seu processo de evolução histórica.

O movimento de Arte-Educação, no Brasil, tem influência até a época vigente. Segundo Barbosa (2002, p. 52), a maioria dos métodos introduzidos sob a inspiração de John Dewey no ensino de Arte no Brasil continuam sendo utilizados e muitas vezes considerados vanguarda educacional. Dewey (1980) defendia uma educação estética do indivíduo como via de transformação de uma racionalidade tecnológica emergente, defendendo uma aprendizagem centrada na experiência da criança. Para isso, considerou dois princípios fundamentais: primeiro, a escola deve ser o núcleo da vida em comunidade; segundo, a educação deve partir da experimentação. Para o filósofo, a escola é um instrumento ideal para estender a todos os indivíduos os benefícios que a Arte provoca como expressão do relacionamento entre várias atividades. Porém não é o que acontece atualmente.

Nas escolas, atualmente, os alunos ficam “presos” dentro do sistema imposto já citado anteriormente, e isso impede que eles expressem suas emoções para não atrapalhar o desenvolvimento intelectual. Por isso, é que foram implantados os intervalos e as aulas de Arte para poder ser o momento de “liberdade”. Mas, talvez as emoções não atrapalhem o

desenvolvimento intelectual, ao contrário disso. Por isso, no início da década de 1970, autores responsáveis pela mudança de rumo do ensino das Artes nos Estados Unidos afirmavam que o desenvolvimento artístico é resultado de formas complexas de aprendizagem e, portanto, não ocorre automaticamente à medida que a criança cresce; é tarefa do professor propiciar essa aprendizagem por meio da instrução (BRASIL, 1997, p. 24). Então, propuseram uma educação baseada naquilo que sentimos, ou seja, a educação através da arte. Esta expressão – educação através da arte –, criada por Herbert Read em 1943, popularizou-se e, posteriormente, foi abreviada e simplificada para a arte-educação.

Duarte Júnior, em seu livro *Por que arte-educação?* (1994, p.73) defende que “arte-educação é um modelo educacional fundado na construção de um sentido pessoal para a vida, que seja própria para cada educando, ou seja, como dito anteriormente, sua interpretação é subjetiva”. Na arte-educação, o que importa é o processo pelo qual o aluno deve demonstrar seus próprios sentimentos e sua visão em relação ao mundo a sua volta “e não a imitação dos valores alheios” (DUARTE JR, 1994, p.81). É uma forma de, através da arte, expor seus descontentamentos, reconstruir os vínculos sociais perdidos para construir uma forma de transformar o ensino em algo artístico e livre. A aprendizagem da arte na educação deve ocorrer por meio da valorização do processo criativo, agindo conseqüentemente como fator complementar para o crescimento humano e mantendo acesa a imaginação e a utopia.

Arte e educação têm um ponto em comum que é a criação de um sentido para as nossas vidas. Sabendo disso, percebemos que a arte que desperta nossa imaginação e expressa nossos sentimentos está cada vez mais sendo afastada de nosso cotidiano e principalmente do contexto escolar. Porém, arte-educação não significa apenas a inclusão da disciplina “Artes” nos currículos escolares, porque, segundo Duarte Júnior (1994, p. 92), se continuarmos a pensar dessa forma na estrutura compartimentada e racionalista exigida para as escolas na moderna organização industrial, a Arte se tornará apenas mais uma disciplina entre tantas outras. Trata-se de permitir que o aluno expresse em todas as disciplinas aquilo que sente, percebe do meio em que vive e que também tenha contato direto com os sentimentos e culturas próprias e do seu redor.

Joseph Beuys, que foi um pintor, professor e ativista político considerado um dos mais influentes artistas alemães da segunda metade do século XX, enfatizava que a escola era o lugar da experiência da arte, pois o artista e o professor eram os responsáveis pela transformação da condição humana. O ensino é transmitido através do professor por meio de

discussões que ocorriam durante as aulas e a arte nesse contexto está inserida no modo de ensinar, logo tendo um papel transformador conseqüentemente na vida do aluno. Portanto, para isso acontecer no mundo projetado atualmente, é necessário que se recupere na escola a expressão pessoal, tanto por parte dos educandos quanto por parte dos educadores, para que assim, haja um verdadeiro comprometimento humano e pessoal com o ensino da arte na educação, deixando a arte enfim disponível de modo igualitário e justo às diferentes classes sociais. A educação, sem dúvida, é uma plataforma de ação e possibilidades artísticas, na qual se podem imaginar novas formas de pensar e criar e provar que qualquer um pode ser criativo.

Sendo assim, o objetivo principal do meu trabalho se insere na proposta da arte-educação, pois minha intenção é permitir que o aluno imagine, crie, aprecie a arte e amplie sua visão de mundo conhecendo conteúdos artísticos através do material paradidático. Pois, produzindo a sua própria arte, ele consegue conhecer sua própria cultura e a si mesmo, podendo escolher criticamente seus ideais, superar preconceitos e agir abertamente para transformar a sociedade na qual está inserido.

3. O PROJETO

3.1 A Metodologia Projetual de Bruno Munari

Uma metodologia de projeto torna oportuna a organização tanto das ideias quanto da cronologia do projeto, possibilitando a visualização de previsão de prazos, e posterior cumprimento dos mesmos. Ela, também, previne e impede erros, possibilitando entender e definir com eficiência um problema, na busca por soluções adequadas e também inovadoras. Como optei por desenvolver como peça de design um kit paradidático para auxiliar o ensino de Artes às crianças, a fim de aproximar a criança do seu artista interior, incentivando-a sempre criar e explorar sua curiosidade sem regras e ter orgulho de suas criações. Para tal, precisava escolher uma metodologia que me auxiliasse no processo, sem deixar a criatividade de lado e que chegasse num resultado rápido e executável.

Para a construção deste trabalho optou-se por adotar a metodologia desenvolvida por Bruno Munari, apresentada no livro *Bruno Das Coisas Nascer Coisas* (1998) que se parece muito com o método de Descartes. Esse é um método de projeto ditado pela experiência em que uma série de operações necessárias dispostas em ordem lógica oferecem ao designer a possibilidade de chegar ao objetivo final. Apesar de ser uma metodologia criada na década de 1980, tem uma estrutura bastante flexível, podendo ser sempre modificada, caso sejam encontradas outras alternativas que melhorem o processo, ajudando assim o artista e designer a aplicar a sua criatividade ao projeto. Desta forma, a Metodologia Projetual é constituída por doze fases, organizada segundo uma ordem que se inicia com um Problema (uma necessidade) para a qual se procura a melhor Solução (produto/objeto).



Figura 2 - Método de Munari

Abaixo, será apresentada de forma sucinta cada uma das fases da Metodologia Projetual:

- **Problema:** “[...] problema do design resulta de uma necessidade” (p.29)
- **Definição do problema:** “definir o problema como um todo e não procurar soluções de primeira” (p.32)
- **Componentes do problema:** “qualquer que seja o problema, pode-se dividi-lo em seus componentes. Essa operação facilita o projeto, pois tende a pôr em evidência os pequenos problemas isolados que se ocultam nos subproblemas” (p.36)
- **Análise de dados/ Coleta de dados:** “a análise de todos os dados recolhidos pode fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer para projetar e pode orientar o projeto de outros materiais, outras tecnologias, outros custos” (p.42)

"A coleta de dados é a operação que deverá seguir-se à da análise dos dados recolhidos; caso contrário, de que servirá a coleta?" (p.43)

- **Criatividade:** “a criatividade leva em conta, antes de se decidir por uma solução, todas as operações necessárias que se seguem à análise dos dados” (p.45)
- **Materiais e tecnologias:** “operação que consiste em outra pequena coleta de dados, relativos aos materiais e às tecnologias que o designer tem à sua disposição, no momento, para realizar o projeto” (p.46)
- **Experimentação:** “a experimentação de materiais e de técnicas e, portanto, também, de instrumentos, permite recolher informações sobre novas formas de aplicação de produtos inventados para uma única finalidade” (p.48)
- **Modelo:** "da experimentação, podem surgir modelos, realizados para demonstrar as possibilidades materiais ou técnicas a serem utilizadas no projeto" (p.51)
- **Verificação:** “apresenta-se o modelo em funcionamento a um certo número de prováveis usuários, e pede-se a eles uma opinião sincera acerca do objeto” (p.52)
- **Desenhos de construção:** "devem servir para comunicar todas as informações úteis à confecção de um protótipo. Serão executados de maneira clara e legível, em quantidade suficiente para se evidenciarem bem todos os aspectos" (p.54)

- **Solução:** a partir dos desenhos de construção, a peça será materializada. Esta materialização é considerada a solução do problema definido na primeira etapa da metodologia.

Munari desenvolve análises a partir do pressuposto de que todas as ideias formuladas “nascem” por meio de objetos e de conhecimentos pré-existentes na história da humanidade. Deste modo, o autor enfatiza que é possível humanizar as coisas sem materializar a sociedade, sendo que “é justamente esse aspecto de projetar que leva em conta todos os sentidos do observador, pois quando ele se encontra perante o objeto ou experimenta, sente-o com todos os sentidos” (p.373).

Com essa comparação o autor mostra como a Metodologia Projetual é presente em nosso dia-a-dia e como é importante seguirmos o passo a passo para dar certo, além de expor a importância de dividir o problema, explorá-lo e refletir sobre todas as suas vertentes até chegar à solução.

3.2 Problema

De forma geral, todo projeto de design origina-se de um problema ou de uma necessidade, de uma situação precária ou até mesmo de uma crise. Na infância, os brinquedos são parte de um processo lúdico de tornar-se um ser projetado através da imaginação da criança. Em suas teorias sobre desenvolvimento humano, Vygotsky (1998) e Piaget (1978) afirmam que, através da brincadeira, as crianças aprendem empatia, “experimentam” identidades e encontram seu lugar no mundo. Infelizmente para as crianças de hoje, o mundo projetado não deixa muito espaço para elas explorarem, pois a maioria dos brinquedos vem com instruções e histórias predefinidas, que tiram das crianças a oportunidade de imaginar novas formas de brincar livremente sem respostas sobre o que é certo ou errado, não dando à criança a sensação de que ela é capaz e consegue pensar por si própria, não incentivando assim o aprendizado. E, em muitas vezes, essa falta de abertura criativa leva ao desinteresse por brinquedos físicos e migram para o mundo virtual, onde os jogos e videogames estão cada vez mais populares. Os jogos são importantes para estimular o raciocínio, aprender sobre regras e a visão estratégica no público infantil e nos jovens, mas contêm componentes que favorecem a compulsão, ao recompensar o jogador com novas etapas a serem vencidas, o que podem provocar sérias consequências futuras na vida da criança.

Cas Holman, designer de brinquedos americana conhecida por projetar brinquedos que enfatizam a criatividade por meio de brincadeiras não estruturadas, na série *Abstract: the art of Design* (2019) fala sobre essa escassez de brinquedos sem instruções e sem respostas certas e erradas. Ela aponta que é papel do designer fornecer as ferramentas necessárias para que a criança possa imaginar, explorar ideias, inventar coisas novas e se sentirem compreendidas, pois as mesmas usam a brincadeira como uma forma de aprendizado, por isso se dermos a elas as ferramentas necessárias para serem confiantes e poderem entender como podem ser criativos, empáticos e boas pessoas.

“Quando desenho brinquedos quero que as crianças usem a imaginação em vez de seguirem instruções. Se eu der peças para crianças e mandar construírem um carro, haverá uma resposta certa e uma errada. Eles já sabem como é um carro. É uma ideia completa. Por outro lado, se eu der peças e disser: construa um jeito de ir à escola, aí sobra espaço para várias ideias. Meu trabalho como designer é oferecer ferramentas para eles imaginarem, explorarem ideias e inventarem coisas novas. Não crio as brincadeiras, crio as circunstâncias para a brincadeira.” (HOLMAN, 2019).

Infelizmente, no mundo em que vivemos são poucas as oportunidades oferecidas para as crianças descobrirem como usar um brinquedo, experimentar, falhar e inventar a história de onde ele veio e por que ele faz o que faz. Neste sentido, deve-se considerar fundamental proporcionar à criança o maior número de experiências possíveis, para com isso aumentarem a sua gama de conhecimento e poder no futuro resolver os problemas que lhe aparecem.

De acordo com o psicólogo Vygotsky, em seu livro *Pensamento e Linguagem* (1984), é no brinquedo que a criança aprende a compreender o mundo em que vive. Segundo o autor, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades de “rotina” da vida. Em *Seis estudos de Psicologia* (1967), o psicólogo Piaget afirma que o jogo é uma condição de grande magnitude no desenvolvimento cognitivo. O conhecimento não brota da representação de fenômenos externos, mas sim, da interação da criança com o meio ambiente e uma variedade de experiências repetidas e concretas. O processo de acomodação e assimilação é meio pelo qual a realidade é convertida em conhecimento. No brincar, a assimilação sobressai e a criança introduz o mundo à sua maneira sem nenhuma convenção com a realidade. Nesse ponto de vista, brincar é parte ativa, agradável e interativa do desenvolvimento intelectual da criança.

Já no campo do design, Bruno Munari (1998) também se manifestou a respeito dos objetivos de um projeto para crianças, informando que “outro modo de projetar um jogo ou brinquedo é pensar em algo que seja útil ao crescimento individual, sem esquecer naturalmente o justo lucro da empresa” (MUNARI, 1998, p. 234). Ele acreditava que desenvolver produtos

infantis é mais complexo do que se imagina pelo fato de que não há como desprezar as possíveis consequências que o uso do objeto pode trazer.

A pergunta então é: o que pode ser útil ao crescimento do indivíduo em formação que é a criança? Algo que lhe dê, através do jogo, informações que lhe possam servir quando for adulto. Sabemos que aquilo que uma criança de tenra idade memoriza permanecerá para toda a sua vida. É por isso que podemos ajudar a criar indivíduos criativos e não repetitivos, indivíduos com uma mentalidade elástica e pronta a resolver todos os problemas que alguém pode ter na vida: desde encontrar um emprego até projetar sua própria casa ou educar os filhos. (MUNARI, 1998, p. 234-236)

3.3 Público-alvo

Para conseguir aplicar a etapa de verificação da metodologia de Munari, que consiste em fazer testes com os possíveis usuários para observar a usabilidade do produto, foi necessário definir uma faixa etária. E para início dos testes, foi escolhida a faixa dos 10-11 anos, que correspondem ao 5º ano do Ensino Fundamental I, pois já são crianças alfabetizadas, que gostam de jogos e brincadeiras, já tem uma maturidade maior para lidar com diversos assuntos e que tem uma visão de mundo mais ampla. Além de que, com essa idade já conseguem acessar e entender melhor como a plataforma que desejo desenvolver para a exposição dos trabalhos feitos através do kit funciona.

Na transição dos anos iniciais para os anos finais do Ensino Fundamental, o principal objetivo do ensino das Artes é aperfeiçoar continuamente o conhecimento já obtido durante os anos anteriores, para que nessa fase, a criança não sinta uma diferença entre essas etapas. Nesses anos finais, o aluno necessita conhecer e aprender os conceitos da Arte nas quatro linguagens: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro, bem como as técnicas possíveis e os períodos e movimentos artísticos, conforme é citado na BNCC e nas Diretrizes Curriculares Nacionais.

O 5º ano do Ensino Fundamental é marcado pelo término do Ensino Fundamental I, sendo um ano de transição para o Fundamental II. Nesta série procura-se aumentar e aprofundar concepções sobre o conteúdo estudado, considerando o processo de ensino e aprendizagem realizados nos anos anteriores. Portanto, ter uma educação artística bem aplicada nessa idade torna-se muito significativo para a vida escolar de uma criança, principalmente

porque é nesse momento do Ensino Fundamental que eles buscam se aproximar ao máximo das questões do universo adulto.

3.4 Levantamento de dados primários

Buscando analisar a visão e saber a opinião sobre o tema, foram feitas duas formas de pesquisa de campo com professores da área de Artes. Um questionário online foi elaborado através da plataforma de formulários do Google, no qual foram feitas uma série de perguntas sobre a relação do tema da pesquisa com o público-alvo a fim de descobrir quais são as percepções dos professores sobre a disciplina na sala de aula e sobre a nova realidade online. Em um segundo momento, foram feitas entrevistas por vídeo chamada com alguns participantes do questionário.

3.4.1 Questionário Online

Para alcançar os objetivos da pesquisa, foram selecionados professores de diversas regiões do país através dos grupos “Professores de Arte” (com 13 mil membros), “Professores de Artes Visuais” (com 46,7 mil membros) e “Arte e Atividades Professores” (com 14 mil membros), existentes na rede social Facebook em fevereiro de 2021, com duas determinadas características: professores do Ensino Fundamental I que estivessem lecionando atualmente. O anonimato dos educadores foi mantido no questionário, em respeito a estes profissionais, a fim de motivar a sinceridade das respostas e evitar a inibição e não expor a verdadeira opinião sobre o assunto em discussão.

Em meio ao momento difícil de pandemia causado pelo novo coronavírus, que estamos vivendo coletivamente há mais de um ano, o ensino remoto se tornou a saída para que os alunos não deixassem de estudar. No entanto, com a necessidade da suspensão das aulas presenciais, diversos desafios e adaptações foram solicitadas às instituições de ensino, aos professores e principalmente às crianças, exigindo uma rápida resolução para que não houvesse evasão escolar. Porém, segundo o estudo “Cenário da Exclusão Escolar no Brasil – um alerta sobre os impactos da pandemia da Covid-19 na Educação”, publicado em abril de 2021 pelo o Fundo das Nações Unidas pela Infância (UNICEF) com o Cenpec Educação, foi revelado que dos 5,1 milhões de meninas e meninos sem acesso à educação em novembro de 2020, 41% tinham de 6 a 10 anos de idade; 27,8% tinham de 11 a 14 anos; e 31,2% tinham de 15 a 17 anos – faixa

etária que era a mais excluída antes da pandemia. Essa mudança ocorrida em 2020 pode ter impactos futuros em toda uma nova geração, pois “são crianças dos anos iniciais do ensino fundamental em fase de alfabetização e outras aprendizagens essenciais às demais etapas escolares e ciclos de alfabetização incompletos podem acarretar reprovações e abandono escolar”, defende Florence Bauer, representante do UNICEF no Brasil. Havia uma grande expectativa de um retorno gradual às aulas presenciais no início de 2021, mas o avanço da covid-19 em todo o país, a escassez de vacinas e, conseqüentemente, a lentidão do programa de vacinação estão mantendo parte das escolas fechadas e com isso, espera-se números ainda maiores de evasão escolar causada pela pandemia.

Infelizmente, a sociedade aprendeu de um modo difícil que a escola não está restrita a um prédio e que ela se concretiza nos princípios e nos modos de fazer a educação acontecer em todos os lugares, mas ao mesmo tempo foi percebido como a escola com seu espaço físico, o convívio com professores e colegas faz falta na vida da maioria das crianças, como lugar de nutrição em todos os sentidos. Aprender e socializar através de uma tela é um desafio diário para ambos os lados e, a fim de entender como está sendo passar por essa transição, foi perguntado também sobre como os professores estavam enfrentando os desafios do ensino remoto.

O questionário buscava levantar informações sobre como é o ensino das Artes para crianças no Ensino Fundamental e como estava sendo lecionado durante a pandemia de COVID-19 (Apêndice 1). Teve a participação de quatorze professores de diversos estados do país que trabalham em escolas de ensino particular e público, com o perfil esperado e abertos a falarem sobre um tema que, para muitas escolas, tem se tornado um problema de difícil solução devido à nova realidade que a educação se encontra. A maioria tem bastante tempo de magistério, chegando a vinte anos de carreira, porém alguns estão em seu primeiro ano de ensino e estão se adaptando ao “novo normal”.

Um ponto bastante importante observado no questionário foi que todos concordaram que os objetivos do ensino das Artes é formar cidadãos críticos, autônomos, com conhecimento cultural para sua vivência, além de desenvolver sensibilidade, uma visão crítica do mundo real e do lúdico e incentivar a imaginação e o "pensar", ademais do "fazer a arte". Porém, uma professora entrevistada fez questão de frisar que os objetivos:

“Variam bastante em relação às séries, principalmente em relação à educação infantil para o ensino fundamental. Na educação infantil priorizamos a exploração, experimentação e diferentes materiais, com objetivo de ampliar o repertório, a criatividade e sensibilidade das crianças. No ensino fundamental e médio o objetivo vai, além disso, queremos por meio da arte formar um cidadão crítico, criativo e sensível, capaz de transformar a sociedade da qual faz parte”.

Todos também procuram relacionar o ensino de Artes às outras disciplinas ou acontecimentos sociais, culturais, políticos e econômicos de forma interdisciplinar por meio de projetos, gerando assim uma busca por novos métodos e técnicas para engajar os alunos e para desenvolver um pensamento crítico neles. Muitos utilizam metodologias ativas, ferramentas tecnológicas, exploração de diferentes materiais, aulas dinâmicas em diferentes espaços, visitas guiadas a museus, prédios históricos, entrevistas com artistas, dentre outras.

Porém, com a atual pandemia, a busca por esses métodos foi radicalmente mudada como relata uma professora:

“Este ano de pandemia, foi meu primeiro ano lecionando. Sabia que existiriam dificuldades em meu caminho, mas não sabia que seriam tantas. Estimular e engajar os alunos a distância foi uma barreira grandiosa. Os mais velhos, devido a grande taxa de evasão. Os menores, devido a falta de comprometimento de alguns pais e familiares.

Foi extremamente difícil engajar crianças diretamente, já que os pais faziam essa mediação entre professor e aluno. Tentei então deixar tudo o mais claro possível e lembrar a família o quanto ela era parte importante e indispensável naquele momento.

As crianças, mais do que nunca, precisavam de ludicidade para trabalhar. E entre tudo isso, tentei proporcionar-lhes momentos comuns a vivência estudantil, como por exemplo, nossa festa junina e quadrilha que acontecerão de forma online, mas com todos caracterizados (inclusive, vários fizeram comes e bebes e decorações juninas em casa), com a apresentação de saraus, com o auxílio de tecnologias que os interessassem, como a fotografia...”

As dificuldades também foram um ponto bastante comum tanto no questionário quanto na entrevista. Muitos relataram a falta de recursos materiais, espaço físico inadequado para as aulas, superlotação das turmas e falta de valorização da disciplina de Arte por parte dos alunos, pais e até mesmo das instituições de ensino. E com a pandemia, o uso das novas tecnologias associado à distância promovida pelo isolamento social e o ensino híbrido se tornaram os maiores desafios para os professores conseguirem manter seus alunos interessados nas aulas. Porém, também existem pontos positivos no ensino das Artes para o Ensino Fundamental. Muitos acreditam que a faixa etária é um grande aliado do ensino, pois as crianças são mais

abertas, participativas e se envolvem mais com as atividades práticas e o processo criativo. Além de que com as atividades artísticas, elas podem desenvolver habilidades técnicas, cognitivas e motoras, como: a autonomia, a coordenação motora, a criatividade, a lateralidade, senso crítico e criativo e a cooperação, tornando-se protagonistas de suas próprias histórias.

Quando foi perguntado se algum professor já tinha desenvolvido algum projeto com os alunos durante as aulas que obteve repercussão dentro da escola, os entrevistados responderam animadamente e com um sentimento de orgulho em suas falas.

“Um projeto chamado Nossa Identidade, onde fiz retratos deles para falarmos sobre protagonismo na Semana da Consciência Negra.” - Professora nº4

“Realizei um trabalho na rede pública com alunos do 9 ano que foi escolhido para exposição no prédio da secretaria de educação. Nesses trabalhos os alunos estudaram e pesquisaram alguns artistas brasileiros, entre esses artistas Tarsila do Amaral, realizaram a releitura da obra Abaporu utilizando seu próprio corpo, o registro foi feito com fotografia. Os alunos construíram cenários, figurinos e diferentes possibilidades de representar a obra. Os alunos se envolveram bastante e no final, ficaram muito orgulhosos do trabalho se exposto no prédio da secretaria de educação.” - Professor nº 5

“Uma aula de observação e releitura de obras primas. Onde, após a aula explicativa, os alunos escolheram obras primas e fizeram uma releitura dessas obras, utilizando seus próprios corpos como personagens principais, e por meio da fotografia.” - Professor nº 2

Algo que muitos afirmaram que na sua época de escola, projetos assim não aconteciam, pois o ensino era completamente diferente. A nomenclatura da disciplina era Educação Artística e seu ensino estava apenas ligado ao fazer reprodutivo como cópias de pinturas famosas, desenhos prontos e estereotipados, além de artesanato manual sem muita contextualização. Diferente de atualmente, que prioriza o fazer criativo, a fruição estética e a apreciação do produto final. Era um ensino pouco valorizado e sem objetivo correto, como relata uma professora entrevistada:

“Fui ensinada que o céu era azul, as nuvens brancas e na volta às aulas após as férias, tinha que fazer uma redação sobre como foi as férias, Os professores totalmente despreparados para ensinar a Arte. Mas houve muitas mudanças. Em minha fase escolar a disciplina era chamada de EDUCAÇÃO Artística - hoje é chamada de Componente Curricular ARTE - aprendia geometria, trabalhos manuais, desenho livre, algumas técnicas tradicionalistas sem muita importância. Hoje ensinamos sobre a arte, sua história

cronológica em acompanhamento às transformações sociais, falamos de processo de criação, mediação cultural, profissões da arte, arte é desenvolvimento tecnológico.”

3.4.2 Entrevistas Online

Após analisar as respostas do questionário, senti a necessidade de fazer entrevistas estruturadas utilizando as perguntas do questionário online com os mesmos professores que responderam para obter opiniões mais profundas e também perguntar sobre os planos de cursos e o que e como eles costumavam trabalhar em sala de aula com seus alunos. Foram selecionados dez professores de diversas idades, alguns em seu primeiro ano de magistério, outros com mais de 15 anos de carreira e que lecionam tanto em colégio particular quanto público, que responderam as perguntas das entrevistas via plataforma *Meet* em março de 2021.

Houve um retorno as perguntas respondidas anteriormente e pode-se destacar que todos concordaram que se um novo modelo de ensino artístico que facilitasse e engajasse os alunos com os temas abordados nos PCNs fosse implantado, ele deveria ser um modelo democrático, sensível e opcional, com mais tempo de aula, recursos tecnológicos e com alcance a toda sociedade local. Também afirmaram que seria importante que todas as disciplinas estivessem integradas e que os alunos fossem colocados no centro do processo, para buscar o desenvolvimento crítico, sensível e criativo dos mesmos por meio de aulas práticas, teóricas e livres. No sentido de que cada um pudesse se reconhecer e relacionar suas experiências vividas ao método, fazendo com que esse seja mais assertivo e eficaz no quesito ensino-aprendizagem. Entretanto, qualquer modelo de ensino, seja atual ou novo, precisa de investimentos significativos em Arte e Cultura por parte dos governantes, algo que infelizmente não acontece no Brasil.

De fato, a entrevista e o questionário foram de extrema importância para conhecer e entender sobre como o ensino das Artes está sendo lecionado nas salas de aulas e poder conversar com professores que estão diariamente em contato com o público-alvo desta pesquisa contribuiu para clarear diversos caminhos à respeito do tema que ainda estavam nublados. Mas, como esse levantamento de dados estava indicando a viabilidade de desenvolvimento de material didático para estimular o engajamento e orgulho das crianças, mostrou-se importante

realizar uma última entrevista para conhecer um projeto na área da leitura que tem encantado as crianças em ano de alfabetização e suas famílias: a Estante Mágica.

3.4.3 Entrevista com o projeto Estante Mágica

A Estante Mágica é um projeto criado em 2009 por dois advogados apaixonados por leitura, Robson Mello e Pedro Concy, que oferece aos alunos de Educação Infantil e Fundamental I ferramentas pedagógicas e incentivos para escreverem histórias que são transformadas em livros com ilustrações feitas pelas próprias crianças, trazendo o sentimento de orgulho por ser o próprio autor da sua história e da sua arte.

A fim de ter mais informações sobre o projeto, foi realizada uma entrevista remotamente via *Google Meet* em Fevereiro de 2021 com a Maria Clara Pimentel, funcionária há 2 anos do projeto e que gentilmente se dispôs a responder todas as perguntas a respeito do projeto (Apêndice 2), que é o maior em incentivo à leitura do Brasil, e sobre como é trabalhado o sentimento de autonomia infantil.

Maria Clara informou que a proposta da Estante Mágica no ano em que foi criada era inédita no Brasil, então o projeto foi muito bem aceito pelas escolas por se tratar de uma novidade que beneficiaria ambos os lados e atualmente tem parcerias com escolas brasileiras e em alguns países da América Latina. A ideia do projeto é basicamente disponibilizar acesso completo e gratuito às suas ferramentas de projetos pedagógicos, onde cada instituição deve cadastrar seus alunos, escolher o plano de aula que quer aplicar em cada turma, e assim é gerado um material personalizado para a criação da história de cada pequeno autor. Com o apoio dos professores, as crianças são estimuladas a criar dentro das salas de aula e depois desse processo, o aluno tem direito a uma versão digital (*ebook*) com o padrão de 7 páginas como lembrança do projeto, no qual cada livro tem os desenhos, o texto e uma pequena bibliografia do autor; a versão física pode ser comprada posteriormente também.

No início do projeto, a empresa procurava saber com a escola qual tema seria retratado nos livros de acordo com programa curricular, porém isso foi mudando com o tempo para poder dar mais liberdade para a criança. Em 2016, o projeto passou por uma reestruturação a fim de que o objetivo central do projeto - trazer o sentimento de autoria para a criança, além do desenvolvimento da criatividade, autoestima, protagonismo e autoconfiança - fosse realmente

trazido à tona e todas as decisões e produtos fossem baseadas na autonomia da criança. Maria Clara explicou que essa mudança foi feita para modificar a ideia de que a criança deveria ser moldada e não pudesse desenhar ou escrever sobre o tema que ela quisesse, perdendo a autonomia que ela deveria ter. Por isso, eles não corrigem erros ortográficos e se deparam com bastante temas polêmicos e sérios para a idade do público-alvo, sendo um espelho do que a criança está vivendo naquele momento.

Quando questionada sobre de onde havia partido a vontade de criar um projeto voltado para o público infantil, Maria Clara então diz que o projeto é voltado para o público infantil porque a ideia central não condizia com séries mais avançadas e muito menos com o ensino EJA. Então, tudo foi pensado no público, que são de crianças de 3 a 12 anos, inclusive a identidade visual do projeto, que consiste em elementos lúdicos que remetem ao céu, dando a percepção que a criança pode sonhar e criar o que ela quiser. Além de que, os CEOs acreditam que a educação do século 21 necessita de um aluno que seja o autor da própria história. Então, quanto mais protagonista em sala de aula, mais ele desenvolve autoconfiança, motivando assim o seu aprendizado, seu processo criativo, além de desenvolver múltiplas habilidades socioemocionais que o preparam para encarar os desafios do século 21 e transformar a sociedade. Porém, hoje em dia, o projeto consegue atender o Ensino Médio e o EJA, devido à automatização do mesmo por meio do app, o que acaba perdendo um pouco da exclusividade que era proposta no início do projeto.

A respeito da aproximação e da aprovação do público-alvo, a entrevistada relata que o processo de aproximação para a “venda” do projeto é feita apenas com a escola, pois pelas crianças serem menores de idade, não podem ter contato com elas. Então, quando a escola “compra” o projeto, o time de educação (que são os responsáveis pelos projetos pedagógicos) orienta os professores sobre como o projeto deve ser executado com as crianças. E sobre a aprovação, a empresa se preocupa demasiadamente com os feedbacks que recebem, pois focam suas pesquisas de opinião nos responsáveis dos alunos. Os mesmos chegam através de e-mails e mensagens.

Posteriormente, foi perguntado sobre como era o processo de confecção do produto que era oferecido pela empresa e Maria Clara prontamente explicou que a adaptação do livro muda de acordo com a idade da turma no qual será trabalhado. Com crianças menores, a arte é feita com as mãos e os pés sujos de tinta, então são artes mais abstratas e o texto é feito pelos

professores; já com crianças maiores, elas próprias confeccionam seus desenhos e textos. Após receber todos os desenhos e textos, a Estante Mágica é responsável por aplicar a padronização existente para cada ano/série e pelo envio da arte para as gráficas parceiras existentes em todo o Brasil, onde elas recebem os pedidos e depois enviam para a escola ou para os pais.

Por fim, foi questionado sobre como o projeto estava funcionando durante a pandemia e ela revelou que o projeto foi mais informatizado, com a criação de um app para contato com as escolas e os responsáveis das crianças, além de facilitar o processo de compras. Os projetos passaram a ser desenvolvidos totalmente em casa, onde os professores realizam todas as orientações online com os alunos e seus responsáveis. A criança escreve e ilustra sua própria história e, em seguida, os responsáveis enviam todo material diretamente à Estante Mágica pelo site ou pelo WhatsApp exclusivo para receber todo o material desenvolvido pelos pequenos autores, além de facilitar o trabalho de envio das famílias.

Após o fim da entrevista, foi analisado que a ideia central do projeto Estante Mágica e do meu eram as mesmas, pois ambos têm como preocupação trazer o sentimento de orgulho e de que todos podem ser artistas da sua própria história e de sua arte. Então, foi de extrema importância ter essa conversa com a empresa para entender como eles trazem isso em suas peças a fim de conseguir aplicar no meu projeto de design.

3.5 O Kit

Com base nas etapas anteriores, de entrevistas com profissionais e especificações teóricas, tornou-se possível partir para a etapa de confecção do projeto gráfico. Nesta etapa foi gerada a alternativa de material educacional para as aulas de Artes, considerando as necessidades dos usuários e principalmente o caráter educacional desse material, ou seja, a aprendizagem.

Para tal, foi utilizada a sequência da Abordagem Triangular e a metodologia escolhida em todas as simulações de uso, buscando em todas as atividades sugeridas enxergar como a Abordagem poderia se encaixar na dinâmica de uso do material. A partir dessas ideias, se buscou aplicar essas ferramentas na proposta desenvolvida.

3.5.1 Ideias iniciais

Em um primeiro momento, se pensou na criação de um material que seria distribuído semestralmente com atividades diversas sobre determinados conteúdos que estivessem no plano curricular da série na qual seria aplicada. Para isso, se imaginou o uso de uma caixa que fosse um grande apanhado de materiais diversos para auxiliar na confecção das atividades e um conjunto de cartas onde estariam as atividades propostas. A ideia era que, a criança tivesse livre escolha para fazer o que quisesse, já que a ideia do projeto é exatamente essa, e poderia utilizar tanto os materiais da caixa quanto o que já tivessem, além de poder inserir novas atividades a partir da vivência em sala de aula.

Porém, com a pandemia causada pelo novo coronavírus e a ampliação do ensino remoto, a ideia inicial teve que ser modificada para ser utilizada não apenas na escola, mas também em casa. Então, a caixa foi transformada em uma pasta, que conterá um baralho de atividades com conteúdos semestrais da respectiva série, que serão divididos em 3 baralhos temáticos com 7 cartas de atividades (incluindo 3 cartas “coringas”, que seriam exclusivas para os professores proporem outras atividades relacionadas àquele bloco) e 1 folheto educativo com os respectivos temas presentes naquele baralho. Além disso, virá com materiais diversos que a criança não costuma ter em casa e que a auxiliarão na confecção das atividades. Uma vez que o kit possa ser reproduzido em maior escala para alcançar públicos maiores, o projeto de cada elemento também foi pensado para abordar este cenário. E além da pasta, também haverá uma plataforma colaborativa, onde ficarão armazenadas todas as atividades confeccionadas pelas crianças e onde as mesmas podem interagir entre si virtualmente, já que no momento em que nos encontramos, infelizmente não é possível.

A principal questão pensada foi de como as informações didáticas poderiam aparecer em uma pequena carta de forma que chamasse a atenção e ao mesmo tempo fosse uma forma de diversão para os alunos. De acordo com Mandelli e Tonetto (2019), para projetar um material escolar voltado ao público infantil, deve-se tomar ciência que:

- É necessário saber o estágio de vida escolar em que as crianças se encontram;
- Enquadrar a ideia dentro da esfera de gênero neutro;

- Promover o sentimento de orgulho ao criador da peça;
- Possuir uma temática lúdica e fantástica, mas educativa;
- Utilizar personagens;
- Estimular trocas de perspectiva;
- Falar sobre emoções e sentimentos;
- Incentivar alguma forma de colaboração;
- Estimular o aprendizado.

Partindo do princípio de que é mais fácil estimular a aprendizagem de forma visual, foi pensado para este trabalho poderia ter duas abordagens: uma imagética, tanto nas cartas quanto no folheto educativo por meio de fotos de obras de arte, desenhos ou do artista, e outra textual, com um texto onde pudesse ser explorado o conteúdo das atividades e as explicações de forma escrita. Estas duas abordagens poderiam estar dispostas duplamente nas cartas e nos folhetos, deixando que a composição visual trouxesse uma sensação de liberdade para a reflexão acerca da Arte.

3.5.2 Baralho de atividades

Após pensar em como proporcionar o ensino da Arte de uma maneira divertida e que fizesse a criança se sentir livre para pensar e criar, foi definido a criação de um baralho de atividades, onde um lado seria as atividades propostas e do outro seria um pequeno quebra-cabeça com uma estampa que fosse respectiva a algum dos temas daquele baralho. A ideia final foi fazer 3 baralhos diferentes com cartas numeradas para cada kit, tendo cada um bloco de atividades com 3 ou 4 temas, presentes no plano curricular, que serão lecionados durante os semestres.

A dinâmica da aula poderia ser variada, pelo fato de nos encontramos atualmente na forma de ensino híbrido, mas a proposta se seguiria de forma que o professor escolha o respectivo baralho e determine que a criança poderia fazer qualquer atividade proposta, contextualizando as atividades com os textos presentes no folheto, fazendo assim, os alunos pensarem e aprenderem. Mas, é importante ressaltar que o aluno teria livre arbítrio para fazer as atividades sozinho e escolher a que quisesse desde que fizessem pelo menos 2 atividades de cada bloco. Essa seria uma forma de ensino livre sem deixar de

obter o conteúdo, pois ele teria que ler sobre os assuntos no folheto e executar as atividades.

3.5.2.1 Conteúdo das cartas e dos folhetos

Por conta do cronograma de projeto, foi delimitada uma idade e a série respectiva à mesma. Visto isso, foi feita uma busca online no Google por planos curriculares do 5º ano do Ensino Fundamental de escolas públicas e particulares e dos mesmos foi feita uma seleção de conteúdos (Anexo 1) que eram ensinados em ambos para não haver um recorte social de ensino, além de ter tido acesso a alguns planos por meio dos professores entrevistados. Para o desenvolvimento do trabalho, a autora buscou também materiais da respectiva série com conteúdos já prontos, já que não teria tempo hábil para o desenvolvimento das atividades.

Para o kit inicial foram escolhidos eixos centrais que terão nos 3 blocos de atividades. São eles: Ponto, linha e figuras geométricas no bloco azul, cor no bloco vermelho e cultura indígena, africana e brasileira no bloco amarelo. Com a inserção dessas culturas nos planos de aula, como foi dito anteriormente, era fundamental inseri-las no kit também, pois a criança deve conhecer a pluralidade cultural existente em nosso país e em outros também, além de ser algo desejável dentro do currículo atual de ensino.

Importante ressaltar que, foi acrescentado a cada bloco de baralho 3 cartas extras com o título "Mestre mandou", que estão em branco para serem utilizadas pelo professor a fim de passar outros exercícios com a mesma temática do bloco. Foi escolhido esse título por remeter a brincadeira infantil bastante popular que é para três ou mais jogadores, onde um jogador assume o papel de "Mestre" e emite instruções (geralmente ações físicas) para os outros jogadores, que devem ser seguidas somente quando precedidas da frase "Mestre mandou", fazendo assim, ligação com a intenção da carta.

3.6 A marca

3.6.1 *Naming*

O processo de criação do *naming* do projeto foi a etapa mais fácil, pois já se obtinha a escolha das palavras que se relacionavam ao contexto e objetivos do projeto. Foi decidido que estas palavras deveriam ser apenas da língua portuguesa para que fosse

entendido por todo o público alvo, tanto alunos quanto professores. Buscaram-se prioritariamente nomes que tivessem uma pronúncia fácil e boa sonoridade, principalmente por causa do público-alvo infantil. Também se priorizou palavras que representassem com facilidade os elementos fundamentais do projeto, como: criar, criatividade, kit, etc. e que fossem compactadas e de fácil aplicação em uma identidade visual.

O nome pensado e escolhido de primeira foi **CRIAKIT**, pois além de ser compacto e fácil de ler, escrever e falar traz em si conceitos importantes do projeto que são: criar/criatividade e kit de atividades.

Para completar o *naming* escolhido, foi criada uma frase de acompanhamento, deixando mais claro ainda a proposta do material. *O que você vai criar hoje?* é a pergunta que deve ser feita todos os dias, não somente no sentido artístico, mas no cotidiano também, pois estamos todos os dias em constante transformação e sendo os artistas das nossas vidas, pintando e criando novos caminhos e formas de viver.

Com esses tópicos escolhidos, optou-se por confeccionar um *moodboard* para melhor entendimento das ideias do projeto e assim conseguir escolher qual seria a melhor solução para a aparência da marca.



Figura 3 - Moodboard do projeto

3.6.2 Logotipo

Para o desenvolvimento da identidade visual do projeto, foram criadas diversas alternativas, muitas buscando pontos de cor que chamassem a atenção das crianças para a identidade gráfica do material, pois apesar de padrões cromáticos mais neutros chamarem menos a atenção e serem mais elegantes esteticamente, quando se trata de incentivar crianças no uso de algo, materiais coloridos fazem um bom trabalho de atratividade e motivação.

Inicialmente, a ideia era que o *naming* fosse escrito por uma criança, a fim de trazer a sensação que o projeto é feito para as crianças e as mesmas se sentissem representadas e, com isso, se motivarem a usar o material. Porém, a escrita não teve uma fácil leitura, dificultando o entendimento, mesmo passando após para o computador.

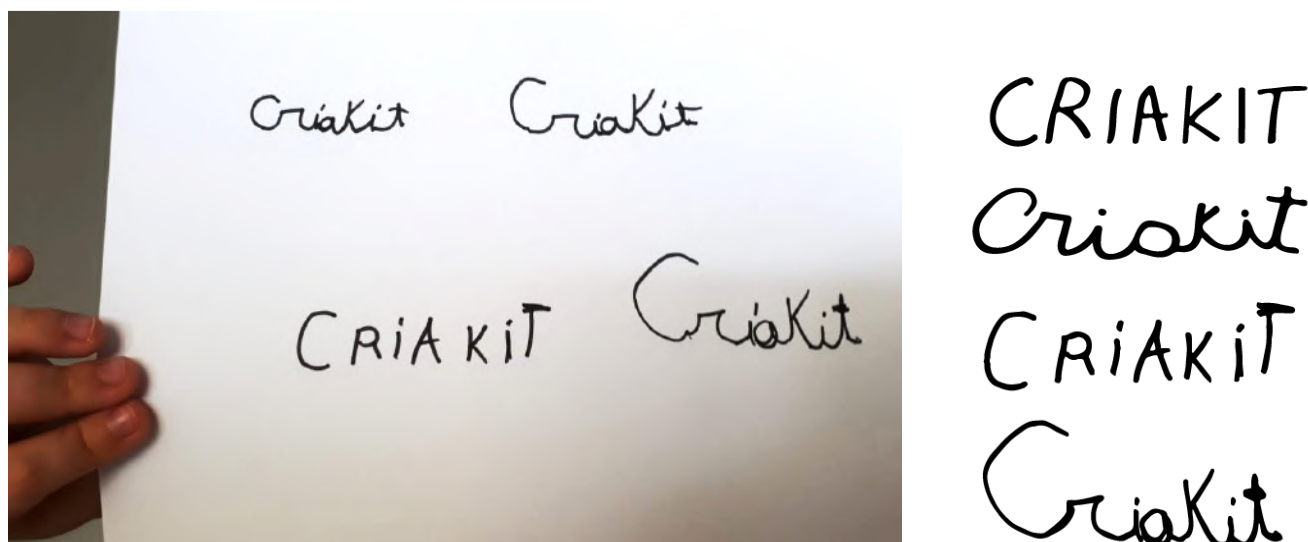


Figura 4 - Teste de escrita

Visto que a ideia inicial não daria certo, a autora começou a pesquisar fontes que remetessem à ideia do universo infantil e que fossem de fácil entendimento para o público e, ao mesmo tempo, executou algumas alternativas à mão, para conseguir chegar à ideia.

criakit
criakit
criakit
criakit
CRIAKIT

Figura 5 - Teste de escrita à mão e com fontes tipográficas

Por conta disso, foi decidida que a escrita seria mais simples e direta para a identidade, dando preferência para opções onde a fonte fosse o destaque do logo, mas que tivesse como composição visual cores chamativas na paleta de cores.

Trazendo para o computador, foram desenvolvidas mais opções visuais, envolvendo muitas cores e um elemento que compõe as Artes Visuais, o lápis. As alternativas abaixo foram desenvolvidas e analisadas.

criakit criakit
criakit criakit
criakit criakit
criakit criakit

Figura 6 - Teste de escrita com cor

Para a escolha da opção ideal, foi analisado qual das alternativas teria um caráter amplo para representar a ideia central do projeto e que chamasse a atenção da criança. Pensando nessa representatividade foram excluídas as alternativas que tinham elementos como o lápis e as letras conectadas como “tubos”, pois elas compõem apenas uma parte das possibilidades que a arte pode fazer. A ideia é não ter uma identidade estereotipada como muitos outros materiais de arte educação já têm hoje em dia.

A versão escolhida foi a que tinha um aspecto mais abrangente visualmente, pois também faz parte deste trabalho quando se pensa em todos os módulos que poderão ser trabalhados nas escolas, e que quando todos os objetivos são atingidos no ensino com o resultado final. A disposição do texto foi feita de forma que o *naming* fica separado, porém não impede a leitura e nem o entendimento. É também uma forma de representação de união e de que a Arte interliga culturalmente os povos. Foram inseridos também alguns grafismos no logo para dar destaque à palavra kit.

Na Figura 7 a seguir, a versão escolhida em seu formato principal e na Figura 8, a versão da logo em preto e branco:



Figura 7 - Logo versão principal



Figura 8 - Logo versão preto e branco

A versão colorida será a utilizada quando houver fundo branco, porém, como o material terá áreas coloridas, foi decidido que a logo poderá ser representada nas cores preto ou branco, com alguma da paleta que contraste com o fundo ou em um subtom da cor de fundo em questão.



Figura 9 - Representação da logo em outros fundos

Em todo o material o logo é aplicado de alguma forma, para incentivar a permanência e força da marca na mente do consumidor e usuário, assim como a lembrança, pois quando alguém externo observar as cartas de longe ou em uso, pode com facilidade descobrir do que se trata e principalmente, qual a marca que pode ser procurada para se descobrir mais coisas sobre este material.

3.6.3 Tipografia

Para este trabalho foram escolhidas duas fontes tipográficas para compor o estilo gráfico do trabalho. Para o logotipo foi usada a fonte *Butter*, feita pela artista Icha Qadira. Ela traz um caráter bastante lúdico e divertido para o material, da mesma forma em que é uma fonte arredondada e que remete à escrita infantil. Ela também será utilizada na frase de auxílio.

Já para os textos das cartas, assim como para os textos auxiliares onde houver uma leitura mais contínua, foi escolhida a fonte ProximaNova e sua família, que é bastante extensa. Por causa da sua infinidade de possibilidades, foram selecionadas três fontes da família para este trabalho: a ProximaNova Medium como principal em textos e a ProximaNova Bold para títulos, a ProximaNova Thin para outros destaques necessários que não se enquadrem nos anteriores.

Butter

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 !?

ProximaNova Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 !@#%&*()+=?

ProximaNova Medium

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 !@#%&*()+=?

ProximaNova Thin

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 !@#%&*()+=?

Figura 10 - Tipos

3.6.4 Paleta de cores

As cores escolhidas para este trabalho foram baseadas no aprendizado do círculo cromático, onde aprendemos as cores primárias, secundárias e terciárias, além de ser mais uma forma de ensino para a criança. Cada caixa terá 3 cores principais, porém as outras aparecerão no kit de forma auxiliar. Além de estarem presentes nos baralhos, elas estarão nos personagens, no grafismo e na pasta, variando a cada novo modelo de kit. A ideia para os kits futuros, é criar novas combinações de cores baseadas na paleta principal.

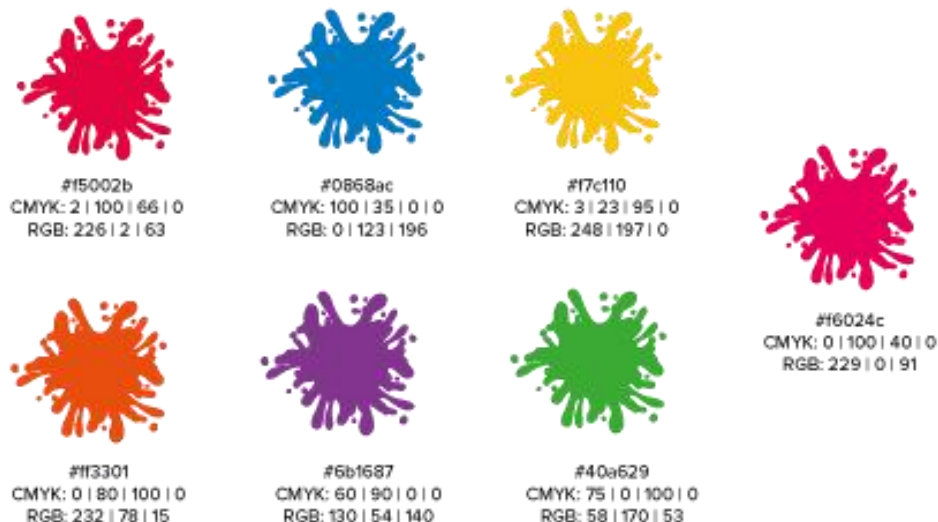


Figura 11 - Paleta de cores

3.6.5 Padronagem

Tendo o princípio de que era necessária a criação de uma padronagem para o kit, pois é uma das formas de caracterizar e evidenciar a marca, foi elaborada para a primeira edição do kit uma padronagem de formas geométricas coloridas com as cores da paleta. A disposição aleatória transmite sensações de alegria, diversão e chama a atenção da criança. A ideia é de que a padronagem combine com algum dos temas apresentados nas atividades e sempre seja modificada a cada edição do kit.



Figura 12 - Opções de aplicação da padronagem

3.6.6 Personagens

Os personagens imaginários sempre fizeram parte do universo infantil e podem ter diversos pontos de origem, desde uma história contada por algum familiar ou até o novo desenho animado que passa na televisão, não interessa de onde o personagem vem, são sempre bem aceitos pela criança sem diferenças.

Segundo Rabello (2007):

Os personagens são a resposta para o sucesso de uma marca, pois são facilmente reconhecidos pelas crianças. O desenho simples, as cores vivas e a expressividade das emoções atribuídas a eles, fazem dos mascotes o porta-voz ideal da empresa para a criança. Alguns estudos mostram que a criança pode associar corretamente um personagem ao produto correspondente já a partir dos quatro anos. As formas e cores são muito importantes nesse processo.

Do ponto de vista da criança, o personagem infantil gera uma sensação de cumplicidade e idolatria, atingindo de forma real seus sentimentos e se tornando parte do seu mundo, dessa forma, se torna uma ponte entre ela e a marca do produto, já que o personagem (imaginário) representa a marca, tendo o poder de criar vínculos afetivos.

Após um pequeno estudo sobre a importância da presença de personagens em produtos infantis, foi definido que o kit teria seu grupo de personagens. E já que o projeto se trata de um conteúdo artístico, foi estabelecido que eles seriam relacionados ao assunto, como obras e artistas famosos. Escolheu-se ao todo 6 artistas para esse primeiro kit: Frida Kahlo, Pablo Picasso, Van Gogh, René Magritte, Salvador Dalí e We'e'ena Tikuna.

A intenção é que, futuramente, novos personagens sejam inseridos em outros kits, como uma forma também de incentivar a criança a conhecer mais sobre História da Arte e abranger seu entendimento intelectual sobre o assunto.



Figura 13 - Artistas famosos que serviram de inspiração para a criação do personagens. Superior esquerdo em direção a direita: Frida Kahlo, Pablo Picasso, Salvador Dalí, We'e'ena Tikuna, René Magritte e Van Gogh.

Esses artistas foram transformados de forma divertida em formas geométricas para remeter ao conteúdo programático, onde se consegue definir qual é o artista pelos elementos característicos inseridos em cada forma. O objetivo é trazer uma sensação de interação para a criança durante a confecção das atividades, por isso, eles estarão sempre presentes nos folhetos.

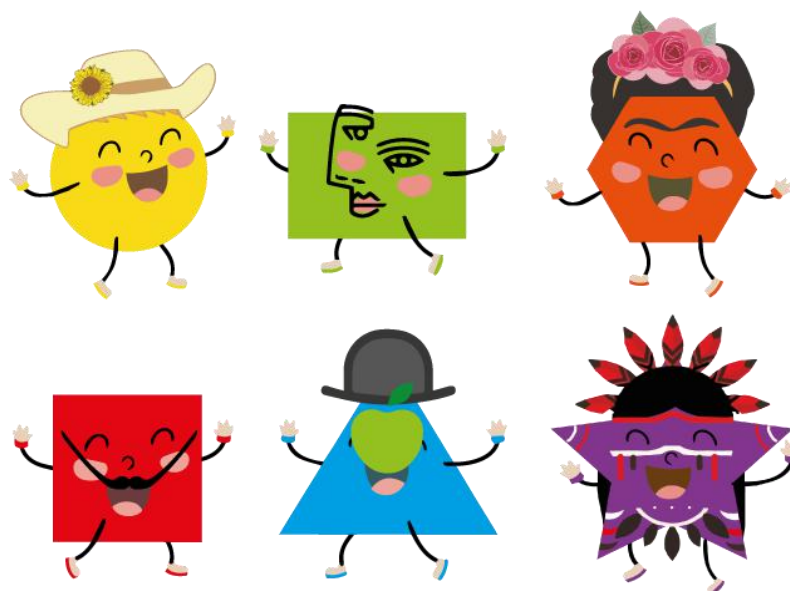


Figura 14 - Personagens. Da esquerda superior para direita, na ordem: Van Gogh, Picasso, Frida Kahlo, Dalí, Magritte e We'e'ena Tikuna.

3.6.7 Pasta

Para a construção da pasta, o primeiro passo foi pensar em seu formato e planificação, que dependiam dos materiais que ela carregaria. Cada edição do kit terá diversos tipos de materiais, mas após definir os que estariam nessa primeira edição - papéis coloridos, paleta de aquarela, conjunto de dados, cola colorida, pequenos pedaço de esponja, borracha E.V.A. e miudezas como: paetê e glitter - foi pensado em como e onde eles estariam dispostos na pasta. Por isso, era preciso pensar em um modelo de pasta que permitisse uma abertura de forma que a criança tivesse fácil acesso aos materiais fornecidos e ao mesmo tempo conseguisse guardar suas atividades de forma que não amassasse, e como os materiais estariam dispostos na pasta.

Foi realizada uma pesquisa de pastas disponíveis no mercado em busca de alguma que atendesse aos requisitos estabelecidos ou que pudesse ser adaptada, porém nenhuma delas se encaixou. Portanto, chegou à conclusão de que teria que confeccionar um modelo manualmente com base em uma pasta que a autora confeccionou em uma oficina de encadernação, fazendo as adaptações necessárias.



Figura 15 - Pasta confeccionada anteriormente pela autora.

Esse modelo de pasta, além de ter uma faca especial, é bastante interessante, pois além de armazenar os materiais de uma forma que não impeça seu fechamento, tem uma cinta onde a criança possa armazenar suas atividades feitas sem que amassem e ainda pode utilizar seu meio como uma prancheta de desenho, trazendo a oportunidade da criança se sentir à vontade de criar onde e na hora que quiser, sem precisar de uma superfície para poder executar alguma das atividades, além de que, quando as aulas presenciais voltarem ao normal, ela pode levar para a escola. Por causa dessa opção de deslocamento, a pasta possuirá um fecho de plástico do modelo *tic-tac*, característico de diversos modelos de pastas existentes no mercado, e que pode ser fixado nos mais diversos tipos de materiais, a fim de evitar que algum material ou atividade se perca durante o trajeto. Será incluída também uma alça de corda São Francisco, por onde a criança poderá segurar a pasta sem problemas.

Baseada nas medidas da pasta que serviu de inspiração, a pasta do kit terá as seguintes dimensões, como ilustra a Figura 16 abaixo:

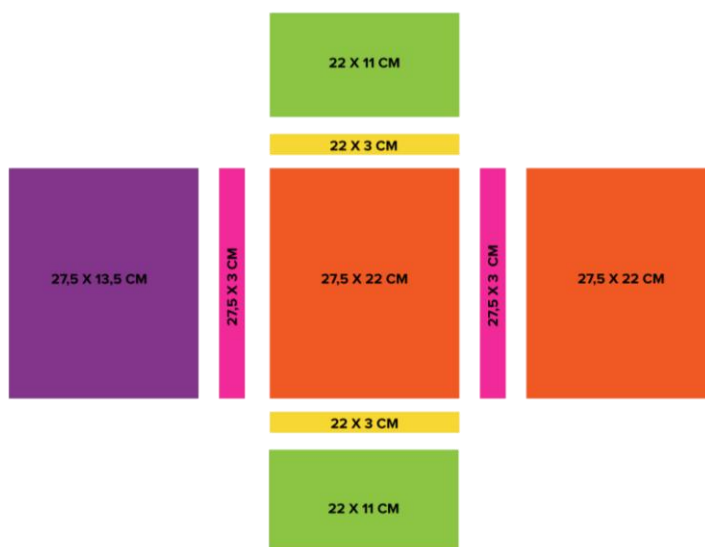


Figura 16 - Dimensões da pasta

O material escolhido para a pasta foi o papel *holler* de 3mm, por ser forte e, ao mesmo tempo, flexível ao construir; além disso, em uma visão de produção em mercado, esse é o material com melhor custo benefício para objetos que precisam ser resistentes e de formatos diversos. Já para o armazenamento das miudezas, foi escolhido pequenos tubos de ensaio que, assim como o restante dos materiais, serão presos por pedaços de elástico coloridos. Os papéis, as cartas e os folhetos ficarão em uma cinta de papel cartão que é acoplada na pasta. O modelo final teve acabamento interno em tecido 100% algodão e externo em papel adesivo vinil, por ser mais resistente e dificilmente irá rasgar e não danificará com possíveis danos como queda d'água, queda ou poeira.

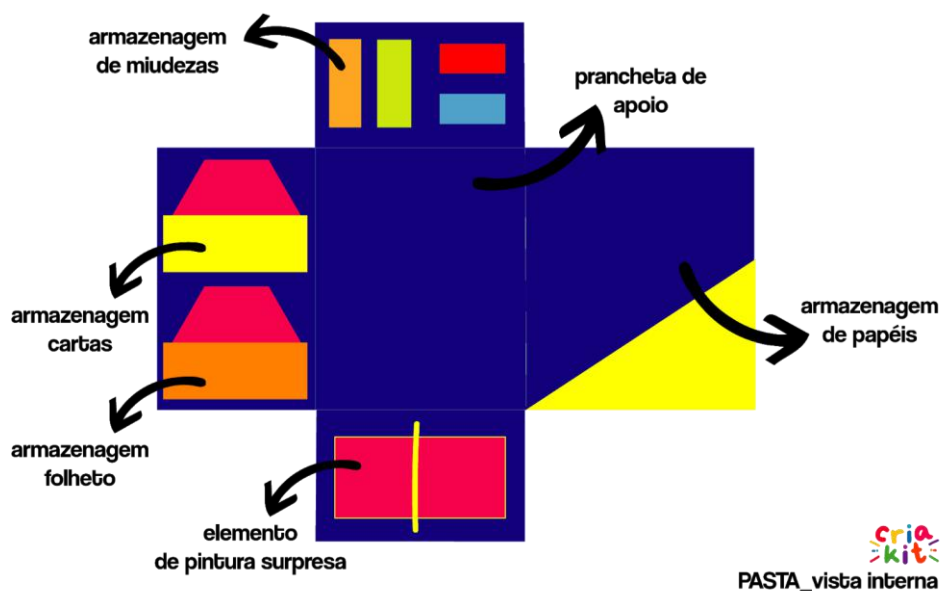


Figura 17 - Planificação da vista interna da pasta

Foi construído novamente um modelo em tamanho real para validar a construção, como é sugerido na metodologia de Munari. Esse modelo mostrou que as medidas estavam corretas e a ideia geral da estrutura funcionou. Pode-se, então, construir a pasta final do projeto.

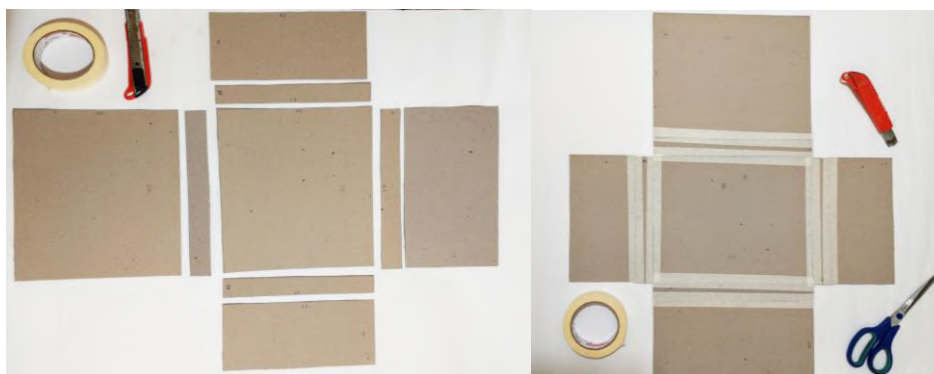


Figura 18 - Construção do protótipo

Com o protótipo já construído, a etapa seguinte seria estabelecer como a identidade da marca seria aplicada na pasta do kit de forma que conversasse com todo o projeto. Foi definido então que a pasta teria, apenas em sua parte externa, a padronagem nela por completo e, na parte frontal, teria a logo em destaque.



Figura 19 - Pasta com a identidade aplicada

A fim de trazer para a criança o sentimento de orgulho de seu trabalho, foi definida a inserção de um envelope de plástico na parte de trás da pasta para a criança poder colocar algum trabalho que gostou de fazer e tornando a pasta uma forma de exposição móvel de seu trabalho.



Figura 20 - Vistas da pasta

É importante ressaltar que, como a padronagem será modificada a cada edição de acordo com o tema do kit, a pasta sofrerá também essa mesma modificação. O que, futuramente, poderia se tornar uma coleção, gerando expectativas na criança e no professor sobre qual seria o modelo do semestre seguinte.

3.7 Diagramação das cartas e dos folhetos

Para a diagramação, primeiramente foi pensado que tanto a carta quanto o folheto teriam que chamar a atenção do aluno. Porém como fazer isso de uma forma que não se torne uma poluição visual e estética por causa das imagens e dos textos? A solução foi fazer com que o *layout* da carta seja visualmente menos destacado do que as informações que serão inseridas nela, pois se houver muitas cores ou muitos elementos gráficos contrastando com as informações, a atenção do aluno pode variar para outros itens que não são os especificados.

Também foi necessário levar em consideração, o fato de que cada carta e módulo do folheto terá uma diagramação diferente, os tornando todos únicos, com imagens das diversas obras e com conteúdo textual próprio em cada uma. Para estabelecer alguma padronização, foi pensado um elemento gráfico que se relacionasse e que se repetisse em todas as cartas, padronizando-as. Independente do conteúdo, decidiu-se então, que se usaria uma borda nas pontas das cartas com a cor do módulo na qual ela pertence, juntamente com o logo e grafismo criado para o projeto na cor determinada.

3.7.1 Cartas

Para esta etapa, foram pesquisados os tipos de cartas existentes para que fosse possível escolher o que mais se adequasse à proposta do material didático. Uma das maiores empresas brasileiras na produção de cartas para diversos jogos é a COPAG, e no seu site oficial é possível obter informações sobre os modelos de cartas que existem e são produzidas atualmente.



Figura 21 - Modelos de cartas de baralho⁴

Para este trabalho, pensando na quantidade de informações e quesito “dupla-face” da carta, a princípio foi escolhido o modelo Tarot (70mmx120mm), pois parecia ter um tamanho adequado para a ideia inicial. Porém, o formato não seria adequado para a ideia da carta virar uma peça de quebra-cabeça, pois não teria a sensação de encaixe da estampa.

Segundo Nascimento (2011):

Um texto impresso adequado para crianças deve levar em conta fatores tipográficos como o tipo e o tamanho da letra, de preferência sem serifa; a quantidade de caracteres por linha; o espaço entre as linhas e a proporção entre a área de texto e o tamanho da página. Além disso, a impressão deve ser nítida e isenta de defeitos que comprometam a legibilidade.

Visto isso, o tamanho da carta foi alterado para 140x120mm e também contará com uma face especial em formato hexagonal, para ter a impressão de uma grande colmeia do conhecimento quando estiver montado, combinando com o formato da dobradura do

⁴ Disponível em: <http://copag.com.br/>

folheto. As cores da impressão serão 4x4 frente e verso coloridos e os papéis utilizados são: papel adesivo vinil, pois é resistente à água, poeira e arranhões, o que aumentaria a vida útil do produto e papel *holler* de 2mm para a base da carta.

Para trazer uma unidade ao trabalho como um todo, foi decidido que as cartas teriam o mesmo formato hexagonal do folheto, porém a grande questão era como trazer a identidade da marca para as cartas de forma que não tirasse o foco das atividades. Portanto, foi decidido que se usaria uma estética visual mais minimalista e *clean* nas cartas, principalmente se tratando do lado da carta onde a atividade aparece, pois nesse lado é necessário que ela seja o único destaque.

Todas as 21 cartas de atividades do kit terão a mesma padronização, mudando apenas a cor. As cartas que obtêm o título “Mestre Mandou” são sinalizadas com um subtom da cor principal, sendo mais uma maneira de diferenciação da mesma, além de estarem em branco. O título sempre estará no topo e no rodapé da carta foi inserido o logotipo do material com padronagem aplicada em subtons da cor do respectivo bloco, para desta forma, trazer à mente do aluno de qual atividade e material está sendo executado e incentivar a permanência e força da marca na mente, assim como a lembrança, pois quando alguém externo observar as cartas de longe ou em uso, pode com facilidade descobrir do que se trata e principalmente, qual a marca que pode ser procurada para se descobrir mais coisas sobre este material.

As 7 cartas do bloco azul você pode encontrar no Apêndice 4, onde elas se encontram em escala (1:2).

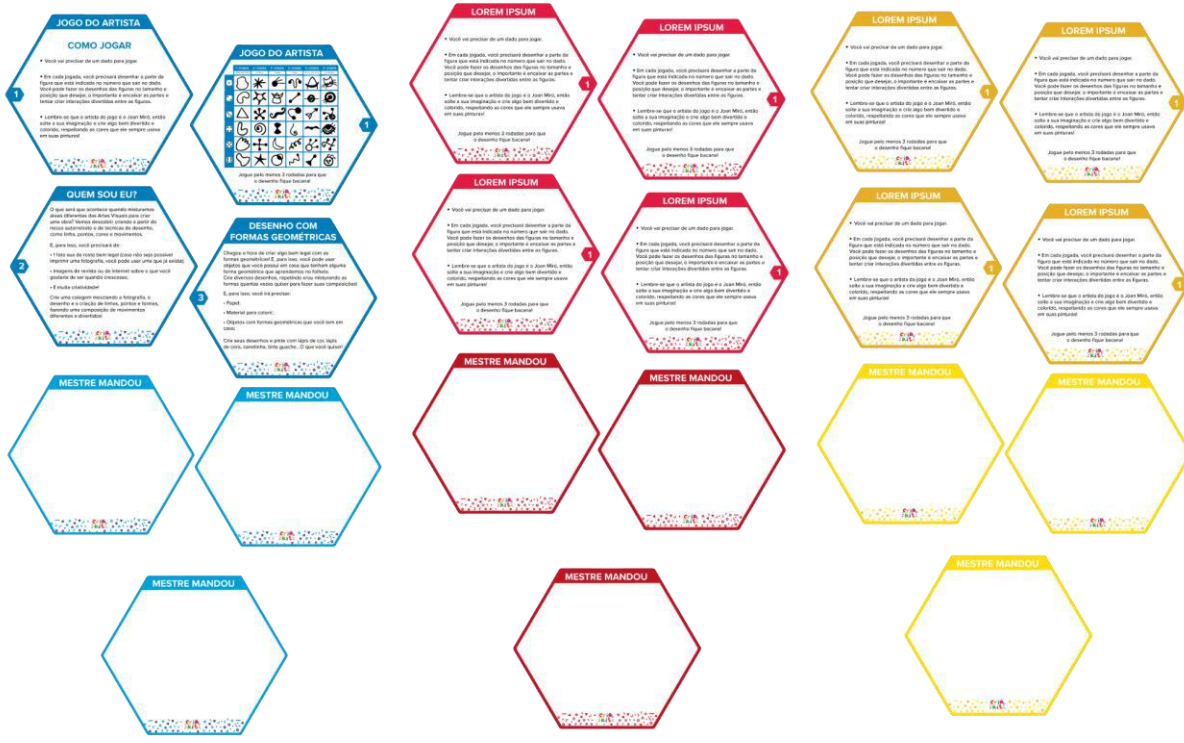


Figura 22 - As 21 cartas dos 3 baralhos de atividades

A numeração das cartas foi um elemento que acabou por ser necessário para facilitar a organização das cartas e detectar a falta ou perda de uma. Além de torná-las mais independentes para o uso em possíveis dinâmicas futuras. Atividades que necessitam de mais de uma carta, por exemplo, não tem a numeração no mesmo lugar, como pode-se ver na Figura 23 abaixo:

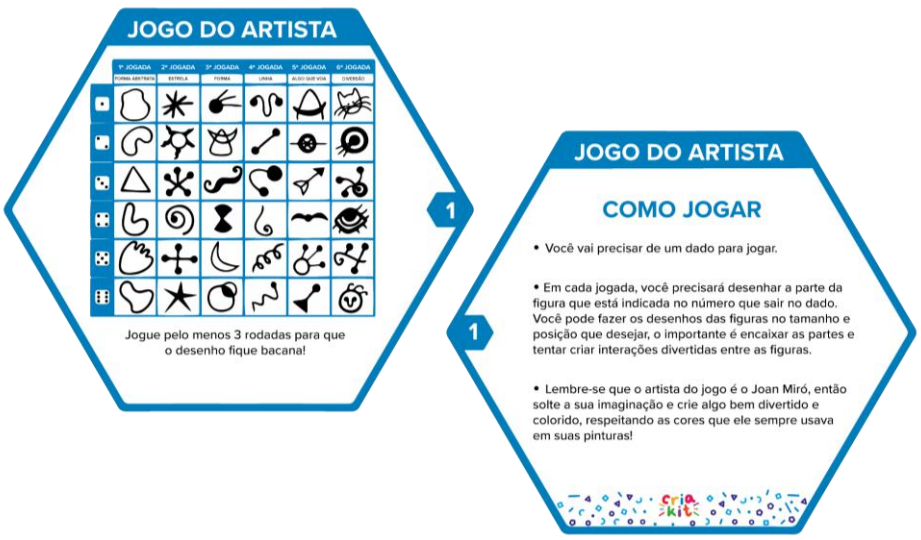


Figura 23 - Atividade sobre o pintor Miró

Como citado anteriormente, o verso das cartas também terá uma funcionalidade. Como a ideia é a criança poder encaixar as cartas como um quebra-cabeça, foram elaboradas estampas relacionadas a um assunto presente no respectivo bloco e aplicadas de forma que funcionem independente de encaixarem corretamente. Com isso, a criança pode criar novos desenhos e ter uma forma de diversão e aprendizado enquanto monta diversas combinações.

Para esse primeiro kit foram elaboradas as estampas: desenhos de Miró para o bloco azul, círculo cromático para o bloco vermelho e máscaras africanas para o bloco amarelo, como demonstrado abaixo na Figura 24:

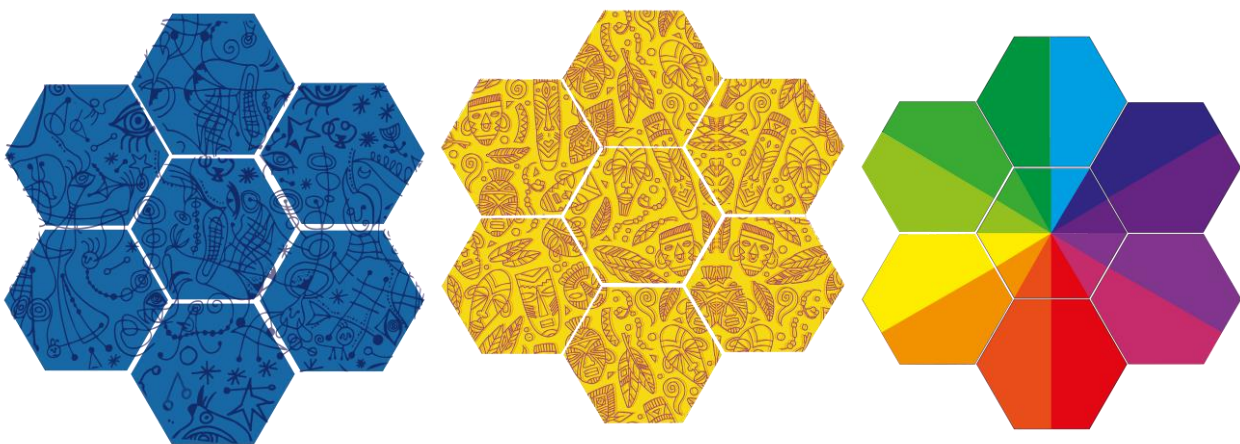


Figura 24 - Estampas dos versos das cartas

3.6.8 Folheto educativo

Como mais uma forma de aprendizado, foi pensada a presença no kit de um folheto educativo, nomeado de Manual do Artista, que explicasse resumidamente sobre cada conteúdo presente em seu respectivo baralho. O formato seria o mesmo das cartas, porém sua dobra seria especial, de forma que quando a criança abrisse, uma grande flor hexagonal surgisse recheada de conhecimento e interação.



Figura 25 - Manual do Artista

O folheto é dividido em 7 partes, sendo uma central onde se encontra a frase do projeto “O que você vai criar hoje?” junto de um dos personagens que informa o conteúdo daquele bloco de atividades. Foi decidido que em todos os folhetos teriam 3 imagens explicativas sobre os temas ou 3 obras de arte alternando com os conteúdos escritos, além de apresentar um artista relacionado com algum dos temas. Como cada bloco tem a sua própria cor, o folheto segue o mesmo esquema: com a borda, o logo e grafismo criado para o projeto na cor determinada.

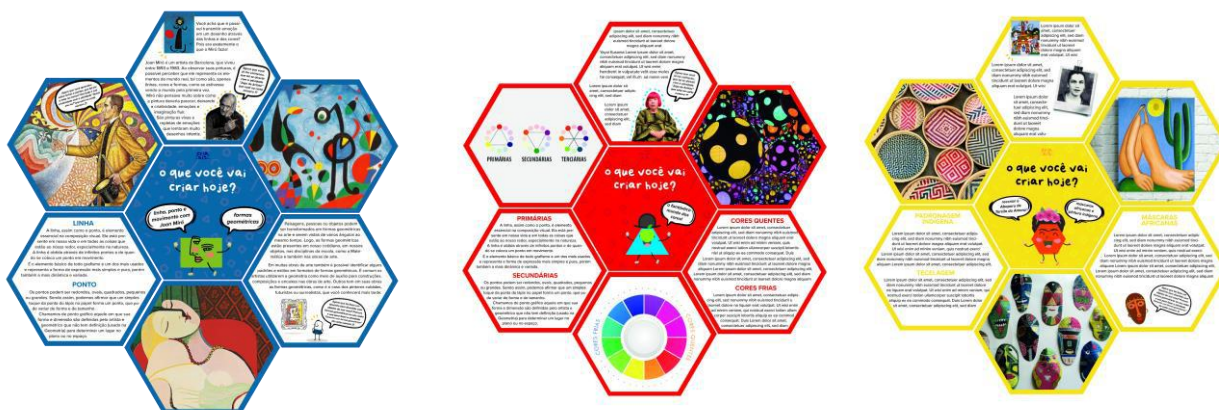


Figura 26 - Interior dos folhetos abertos

Você pode encontrar no Apêndice 3, a exemplificação do folheto do bloco azul em escala (1:2).

A parte externa é um diferencial a parte; cada “pétala” tem um dos personagens criados para o projeto (que serão apresentados brevemente), de maneira que, a cada abertura, um novo aparece, trazendo um outro tipo de interação com a criança. Além da capa, que contém o título e o determinado bloco, na lauda central temos um QR Code que direciona a criança para a

plataforma do projeto, onde a mesma poderá expor seus trabalhos e interagir com o dos colegas de turma.



Figura 27 - Destaque do verso do folheto com o QR Code

3.8 A Plataforma de Exposição online

Como visto anteriormente, é a arte que encoraja a criança a colocar sua visão pessoal e sua assinatura em seus trabalhos, porém esse fato não é aproveitado nas escolas, pois são dominadas por tarefas curriculares voltadas ao professor e que, frequentemente, oferecem apenas uma solução para os problemas, uma resposta certa para as perguntas. A arte não pode tornar-se algo sem vida, mecânico, como tem ocorrido com o que ensinamos em todos os níveis da educação (EISNER, 1999).

O ato de fazer arte desperta na criança a imaginação, a inovação e a produção espontânea, podendo despertar assim a criatividade. E ser criativo é conseguir associar ideias, produzindo uma diversidade de respostas a tudo aquilo que é estimulado. Além disso, o estímulo é essencial para o desenvolvimento de qualquer pessoa, principalmente de um ser tão pequeno, que terá muitas etapas para superar e progredir. A criança precisa ser o autor de sua própria história e ter orgulho de tudo o que produz. Mas como trazer mais ainda esse sentimento para ela além do kit?

Mediante a essa questão, foi pensada a criação de uma plataforma online com a

intenção de ser uma grande exposição de artes, onde a criança pode colocar o resultado das atividades do kit, interagir com outros amigos de turma, já que presencialmente não é possível devido ao COVID-19, e acompanhar seu avanço na criação de novas obras de artes. Essa seria uma forma da criança se sentir orgulhosa de estar recebendo elogios por algo que ela fez e com isso, se sentir à vontade para criar cada vez mais.

A plataforma teria um administrador, que no caso seria a escola, responsável pelo cadastro dos alunos e a geração de um código para um primeiro acesso. Esse código seria enviado para o responsável do aluno, já que o público-alvo são menores de idade, para então o usuário fazer seu primeiro *login*, cadastrando um *e-mail* e uma senha para futuros acessos.

Visto isso, foi necessário compreender alguns conceitos de UX (*User Experience*) e UI (*User Interface*), que serão expostos a seguir.

3.8.1 Os 5 elementos de UX

O projeto da plataforma foi embasado na estrutura proposta por Jesse James Garrett em seu livro "*The Elements of User Experience*" (2003), no qual ele explica e classifica os componentes da criação de produtos de web e aplicativos e, segundo os conceitos apresentados no livro, eles servem para promover uma boa experiência para o usuário.

Essa metodologia é estruturada em cinco planos essenciais, sendo eles: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície, a fim de auxiliar na solução dos problemas da experiência de usuário. Esses elementos começam em uma parte abstrata (quando você ainda está analisando o problema que precisa resolver) e vão até uma parte mais concreta. Foram criados para serem trabalhados de forma conjunta e dependente, pois o início do desenvolvimento de um plano depende da execução e finalização da etapa anterior.

A Figura 28 é a representação traduzida que Garrett (2003) utiliza em seu livro.

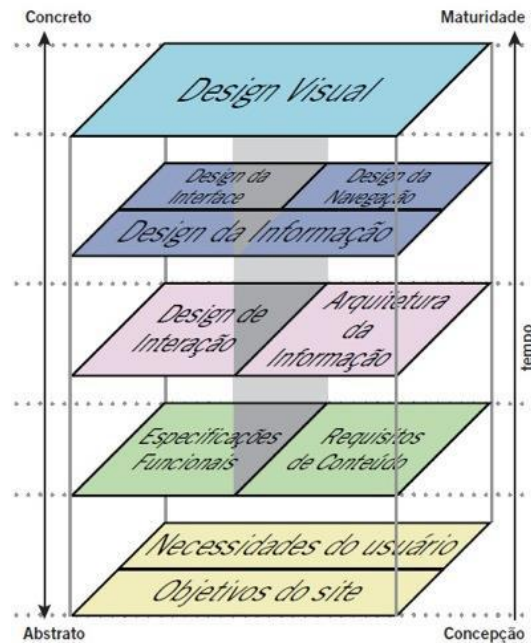


Figura 28 - Gráfico do método de Jesse James Garrett⁵

Para tornar esses conceitos mais claros, um designer chamado Trevor Van Gorp fez uma ilustração de Iceberg baseada no gráfico que Garrett colocou em seu livro, que hoje em dia se popularizou e é conhecido como o Iceberg da UX. Ele abrange os elementos que estão “ocultos” porém que sustentam o iceberg, até a parte em que podemos ver este elemento (que seriam o Visual Design).

Na Figura 29 abaixo, que foi desenvolvida pela autora, você pode visualizar os 5 planos na representação do iceberg e um breve resumo sobre cada:

⁵ Disponível em: < http://www.usabilidoido.com.br/o_que_e_e_o_que_deveria_ser_experiencia_do_usuario_exu.html>

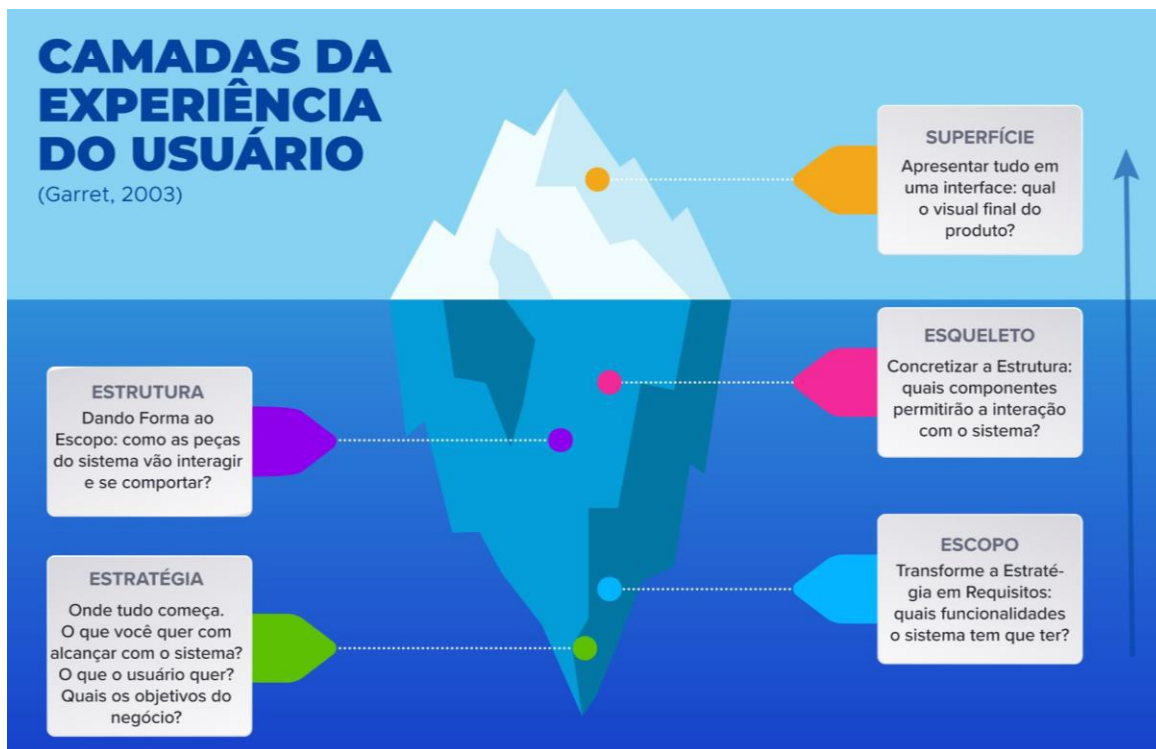


Figura 29 - Representação do Iceberg criado por Trevor Van Gorp

Após o estudo da metodologia, foi decidido então que a plataforma se basearia nos ensinamentos de Garrett para ser confeccionada.

3.8.2 Fluxograma

O fluxograma é uma representação gráfica da sequência das etapas de um processo que permite uma análise de limites e fronteiras, fornecendo uma visão global por onde se passa o produto. Seu fácil entendimento deve-se ao fato de sua representação ser feita por símbolos geométricos que representam os materiais, serviços ou recursos envolvidos nos processos e quais são as direções a serem seguidas para que o resultado (produto ou serviço) seja atingido. Essa ferramenta é extremamente importante, pois para melhorar um processo é necessário medir e, para isso, é preciso mapear, sendo essa a principal função do fluxograma.

Para a plataforma do CRIAKIT, foi elaborado dois fluxos iniciais, um para o usuário e outro para o administrador a fim de entender sobre o processo. Ambos se iniciam na tela de login e seguem seu fluxo separadamente.

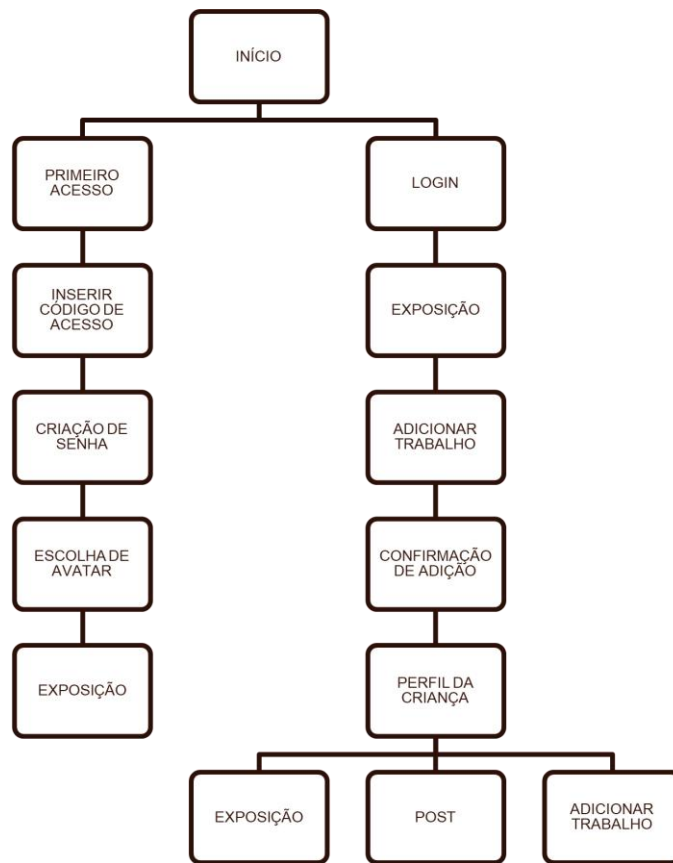


Figura 30 - Fluxograma do usuário



Figura 31 - Fluxograma do administrador

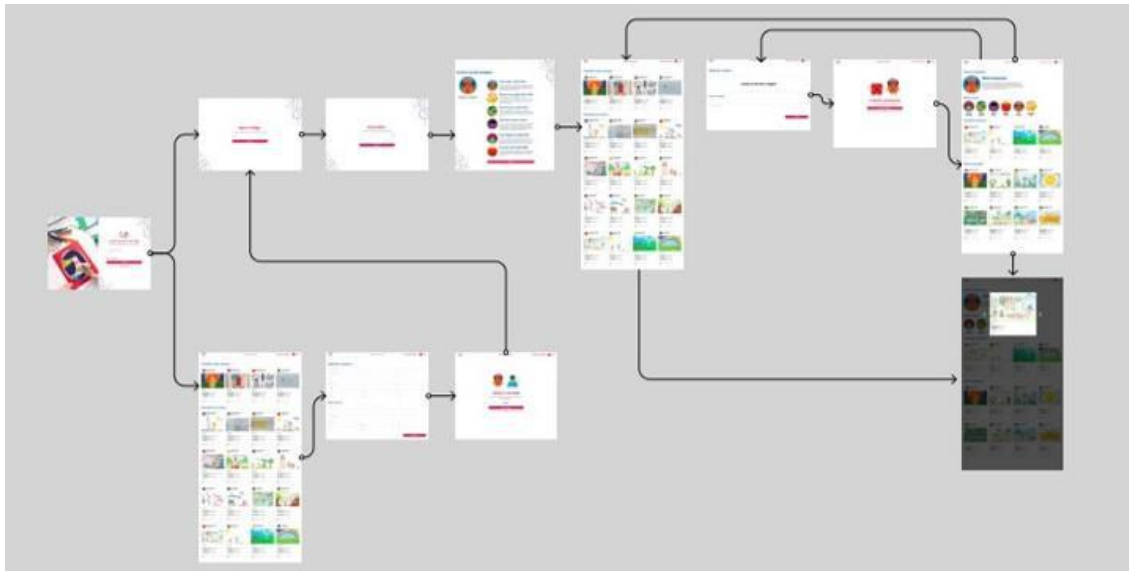


Figura 32 - Fluxo das telas do usuário e do administrador

3.8.3 Esqueleto

O esqueleto é uma prévia de como será a estrutura final do projeto. É onde se documenta todas informações que serão inseridas no projeto, geralmente sendo composto por formas simples e coloridas com variações de preto e cinza. Seria a representação de um rascunho, em que é possível discriminar o caminho que o usuário irá percorrer, por meio da navegabilidade.

Em seu livro, Garrett (2003) diz que não é necessário desenvolver e apresentar todas as telas em um esqueleto, pois ele pode ser utilizado para um primeiro esboço da ideia e ser um caminho a se seguir até a confecção da versão final.

Baseado nesse conhecimento, foram confeccionado dois esqueletos do projeto da plataforma, um do usuário e outro do administrador a fim de que fosse possível um melhor entendimento da navegabilidade.

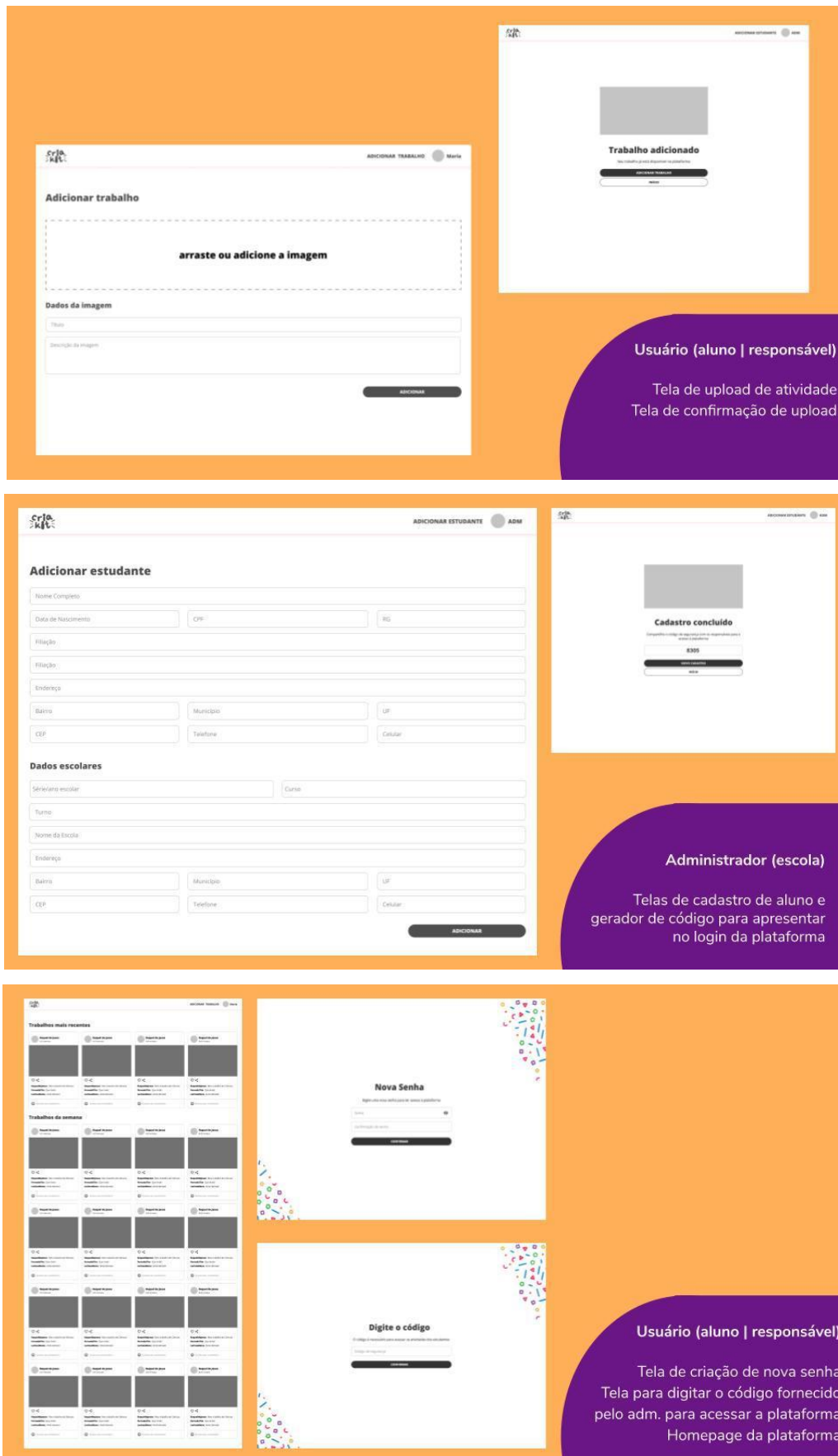


Figura 33 - Wireframes de algumas telas

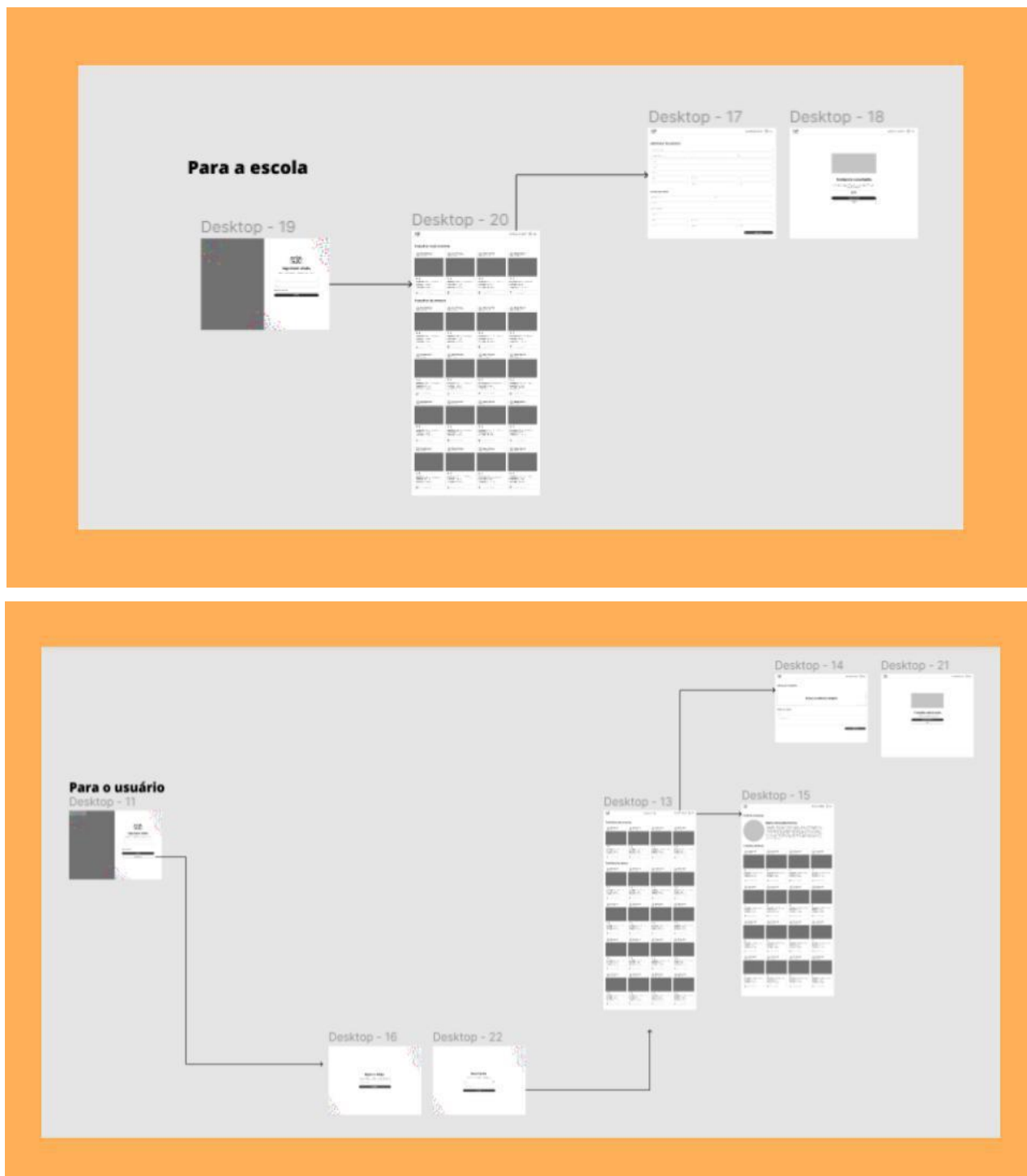


Figura 34 - Fluxo dos wireframes

3.8.4 Grid

Nessa etapa também foi definido um grid de 16 colunas com espaçamento padrão do material, que é múltiplo de 4, começando no 8. A escolha desse grid foi porque ele é capaz de dividir o layout de forma uniforme graças à sua flexibilidade, tornando assim mais fácil a

adaptação para dispositivos móveis.



Figura 35 - Grid de 16 colunas

3.8.5 Identidade visual

Seguindo os mesmos princípios definidos para a identidade da marca, foi tudo igualmente aplicado no digital. Tipografia, paleta de cores, personagens como avatares do perfil da criança e a presença do logotipo e da frase de auxílio.

3.8.6 Personagens

Como mais uma forma de aprendizado para a criança, os personagens foram inseridos na plataforma online na forma de foto de perfil. Quando é feito o primeiro acesso à conta na plataforma, a criança se depara com a opção de escolher um avatar para representá-la virtualmente. E, mediante a essa escolha, foram inseridos pequenas biografias sobre os artistas que inspiraram a criação dos personagens, fazendo com que a criança escolha o que ela mais gostou e também aprenda ainda mais sobre os artistas e suas obras.

Foram desenvolvidos os seguintes textos:

- Frida Kahlo (1907-1954): foi uma pintora mexicana conhecida por seus autorretratos de inspiração surrealista e também por suas fotografias. As obras de Frida carregam um estilo próprio e narram muito de sua vida, sendo uma forma de expressão e cura.

- Vincent van Gogh (1853-1890): foi um importante pintor holandês, um dos maiores representantes da pintura pós-impressionista. Tinha a prática de construir a figura por meio de pinceladas separadas e de usar cores fortes e definidas.
- Pablo Picasso (1881-1973): foi um pintor espanhol e um dos criadores do "Cubismo", movimento que buscou desconstruir geometricamente a imagem e, com isso, adicionar ao real novas possibilidades além da mera reprodução.
- We'e'ena Tikuna (1988-): é uma artista indígena brasileira do Amazonas que tem 12 de suas obras compondo o acervo permanente de exposição no Museu Histórico de Manaus. Todas as suas criações representam os tikuna, nome do povo e da língua dos ameríndios que habitam a zona fronteira entre o Brasil, a Colômbia e o Peru.
- René Magritte (1898-1969): foi um pintor belga, um dos principais representantes do Surrealismo, onde pintava imagens perturbantes e desconstruídas que desafiavam a percepção do público. Sua pintura dá vários significados aos objetos comuns, mas de uma forma diferente.
- Salvador Dalí (1904-1989): foi um pintor espanhol que se destacou por suas composições insólitas e desconexas. Com seu bigode sinuoso e com disposição para escandalizar, foi um grande representante da "Estética Surrealista".

Na Figura 36, pode observar o layout da tela de escolha do avatar com os personagens e suas respectivas biografias ao lado.

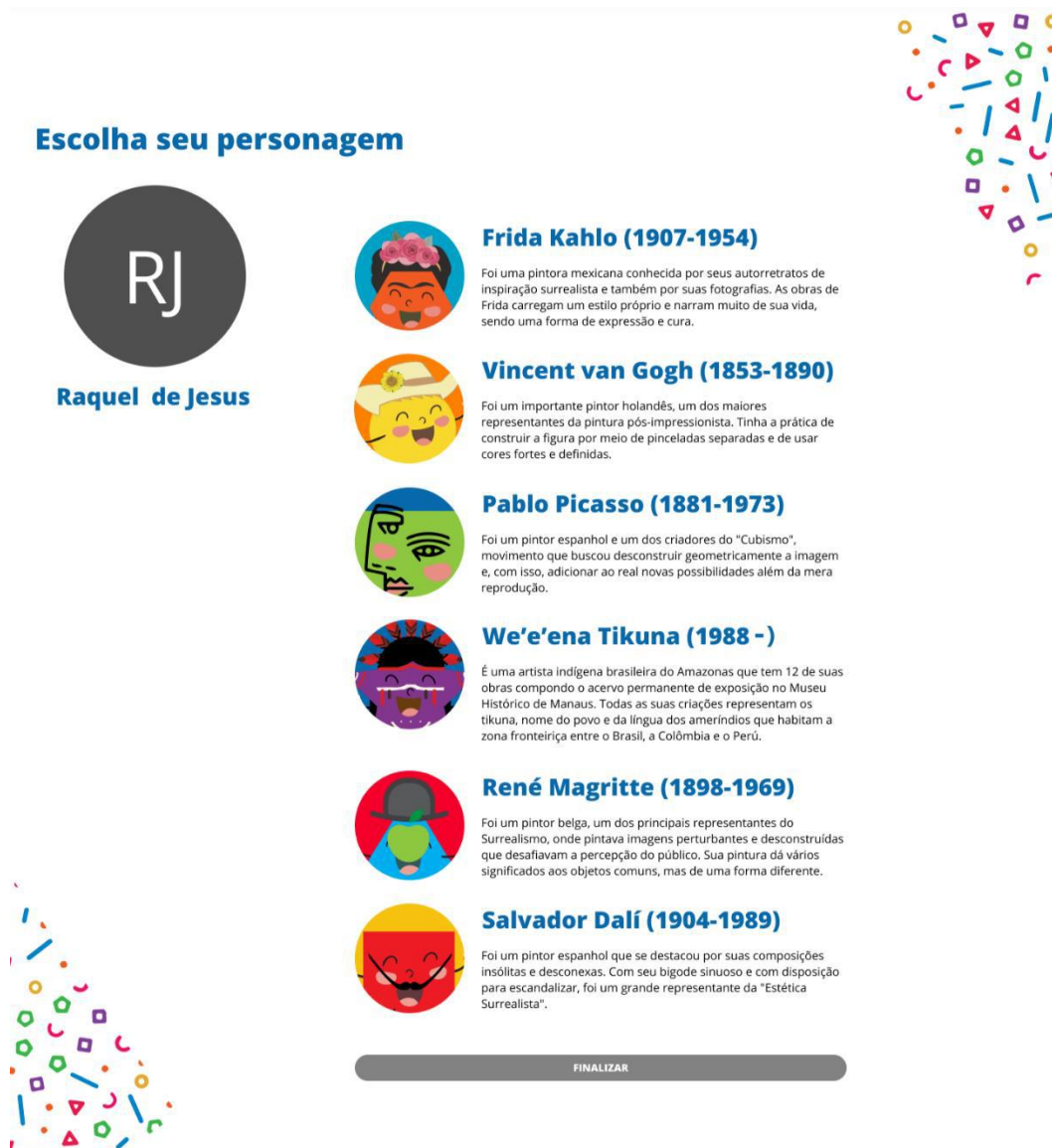


Figura 36 - Página de definição de personagem

3.8.7 Interface

É na interface onde confirmamos todos os dados do projeto, incluindo seu fluxo, as informações, identidade visual e todas as funcionalidades que a plataforma terá.

Para a produção das telas e dos fluxogramas do administrador e do usuário, foi utilizado o Figma, que é uma das ferramentas disponíveis no mercado voltada para esse tipo de trabalho, com base de tela um dispositivo notebook de resolução 1366 x 768px.

As telas podem ser visualizadas no link:

[<CRIAKit - Fluxo de Telas>](#)

3.8.8 Protótipo

A fim de testar a plataforma para conferir os fluxos de telas e as interações, foi elaborado um protótipo, onde foi possível fazer uma simulação de como seria o funcionamento da plataforma quando fosse desenvolvida futuramente.

O protótipo navegável com ambos os fluxos e telas está disponível no link:

<[CRIAKIT - Protótipo](#)>

4. EXPERIMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO

Para a fase de avaliação e experimentação com o usuário, foram planejadas, inicialmente, visitas a escolas particulares e públicas a fim de testar o material com os alunos e conversar com professores sobre o funcionamento das atividades, para que o resultado obtido destas visitas fosse utilizado futuramente para uma possível implementação do projeto em sala de aula. Seria uma forma de avaliar os dois públicos alvos ao mesmo tempo, avaliando o uso do material pelo professor e pelos alunos.

Porém, por conta da pandemia do novo coronavírus e do fato de as escolas não estarem aceitando a entrada de estranhos nos estabelecimentos nestes últimos períodos sem um longo processo de análise e testes de prevenção, a avaliação em sala de aula e com o público-alvo ficará para um futuro breve.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver esse trabalho durante uma pandemia, com toda certeza, não estava nos meus planos e muito menos na minha imaginação. Sempre pensei que conseguiria testar o meu tão sonhado produto em um lugar que sempre amei estar: a sala de aula. Embora, atualmente as circunstâncias me impeçam que o CRIAKIT seja testado no local que foi inicialmente pensado, sei que todo o projeto visual e a plataforma são sólidos suficientemente para que, em um futuro que espero não ser distante, ele possa ganhar o mundo em forma de projeto completo.

Essa pesquisa foi desenvolvida a partir de inquietações e observações que adquiri ao longo da vida tendo contato com as Artes. O tema escolhido teve desde o início a intenção de buscar soluções para problemas identificados em diversas salas de aula pelo país, pois a carência no ensino de Arte-educação nas escolas públicas do Brasil é evidente. A partir desta percepção buscaram-se formas de contribuir para minimizar as situações deste contexto, criando um projeto que conseguisse entender o modelo atual de ensino e projetar um material paradidático a fim de ajudar aos professores e instituições escolares que lidam diariamente com as dificuldades de se lecionar em uma escola neste país. A ideia de contribuir para a aproximação da criança com o "mundo da arte", incentivando esse interesse desde a base escolar, foi o principal objetivo da pesquisa, além de trazer a sensação de que ela é a responsável pela sua própria arte e deve se orgulhar disso.

Afinal, os primeiros anos na escola é que levarão os estudantes a futuramente se tornarem adultos mais críticos e mais conscientes do mundo e da sociedade em que vivem. Esse é o papel da arte na vida de todos nós. Para haver um acompanhamento e desenvolvimento artístico das crianças, é preciso que a formação de Artes se torne integral durante todos os anos do Ensino Fundamental e Médio, pois só assim poderemos formar pessoas com olhos e corações mais sensíveis ao mundo e melhores formadores de opinião na sociedade, que possam usufruir, entender a arte como uma disciplina transversal, que ultrapassa uma proposta conteudista.

A extensa pesquisa teórica foi fundamental para o desenvolvimento do projeto, pois foi durante o estudo dela que se percebeu de onde vieram os preconceitos naturalizados na sociedade com artistas e profissionais de áreas artísticas ou similares, além da descoberta de como a arte foi influenciada e moldada por escolhas políticas e econômicas durante toda a sua expansão no país. Também foram estudadas as leis e os dados sobre arte-educação no Brasil e

muitas foram as mudanças curriculares e de obrigatoriedade do ensino da arte, que ora estava nos currículos, ora não era mais obrigatório. Estas mudanças, por mais insignificantes que fossem, alteraram todo o percurso da arte-educação no país.

Durante a pesquisa teórica foram apontados métodos específicos para o ensino da Arte, como o divulgado no Brasil pela autora Ana Mae Barbosa que é a Abordagem Triangular. Se estes fossem realmente empregados nas escolas, possivelmente teríamos mais alunos que aproveitariam os conteúdos, assim como incentivaria cada vez mais pessoas a verem o poder transformador que a arte pode significar para cada indivíduo. Partindo desse pensamento, priorizei desde do princípio que o CRIAKIT atendesse aos três eixos da Abordagem Triangular para que, futuramente, ele possa ser utilizado como um material paradidático do ensino das Artes.

Portanto, de acordo com os objetivos iniciais do projeto, foi possível utilizar o design como ferramenta de incentivo visual e lúdico para o ensino de crianças, a partir do momento em que se tem um material que foi projetado por meio de metodologias de Design e focado em alunos de sala de aula. O objetivo de se apropriar de ferramentas do currículo escolar para criar materiais mais fáceis de se entender e utilizar, assim como o de compreender como eram os materiais e as aulas de artes atuais, foram cumpridos.

Acredito que, ao desenvolver este projeto, dou meus primeiros passos para algo que imagino ser muito maior no campo de conhecimento das Artes. Ao aprender um pouco mais sobre arte e criança, novas ideias de projetos e de como melhorar o campo da Arte no ensino para crianças surgem a cada momento, pois é um tema complexo e que abrange muitas vertentes. Desta forma, imagino que o CRIAKIT tenha capacidade de se expandir e levar o conhecimento para além dos muros da escola, por meio de novas edições, questionamentos, tornando as crianças verdadeiras artistas que vão crescer e continuar questionando a si mesmas: O que eu vou criar hoje?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da Arte. São Paulo: Max Limonad, 2002.

_____, Ana Mae. (org.) Ensino da Arte: Memória e História. São Paulo: Editora perspectiva, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>>. Acesso em: 14 mar. 2021.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria do Ensino Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, 1997. v.: Arte. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

_____. Lei 10.639/2003, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm>. Acesso em: 22 abr. 2021.

_____. Lei 11.645/08 de 10 de Março de 2008. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm>. Acesso em: 22 abr. 2021. Therefore, the present completion of course work aimed to create a paradidactic material that helps and encourages the student to have an active role as the author of his works, generating a feeling of pride and appreciation of his creations, aimed at public and private schools, because it provides the materials that the students needs for their practice.

CARDOSO, Rafael. A Academia Imperial de Belas Artes e o Ensino Técnico. In 19&20, Rio de Janeiro, v. III, n. 1, jan. 2008. Disponível em: <<https://goo.gl/b2NUvd>>. Acesso em: 13 jul. 2021.

CAS Holman: Design for play. Direção: Elizabeth Chai Vasarhelyi. Estados Unidos: Netflix, 2019. 1 vídeo (46 min.). Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/80057883>>. Acesso em: 04 fev. 2020.

CAVALCANTI, Joana. A criatividade no processo de humanização. Saber (e) Educar. Porto: ESE de Paula Frassinetti. N.º11 (2006), p.89-98. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/20.500.11796/698>>. Acesso em: 23 abr. 2021.

Crianças de 6 a 10 anos são as mais afetadas pela exclusão escolar na pandemia, alertam UNICEF e Cenpec Educação. UNICEF, 2021. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/criancas-de-6-10-anos-sao-mais-afetadas-pela-exclusao-escolar-na-pandemia>>. Acesso em: 01 jun. 2021

DE MORAIS, Regis. Filosofia, Educação e Sociedade. Campinas, SP : Papyrus, 1989. (Coleção Ágere).

DEWEY, John. A Arte como experiência. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (Os Pensadores).

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. Por que arte-educação? 7ª ed. Campinas, SP : Papyrus, 1994. (Coleção Ágere).

EISNER, E. Estrutura e Mágica no Ensino da Arte. In: Barbosa, A. M. (org.). Arte Educação: Leitura no subsolo. São Paulo: Cortez, 1997.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo dicionário Aurélio da Língua Portuguesa. 3.ed. rev. e atual. São Paulo: Fundação Dorina Nowill para Cegos, 2009.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FUSARI, M. F. R.; FERRAZ, M. H. C. T. Arte na educação escolar. São Paulo: Cortez, 2001.

GABLER, Louise. Academia Imperial de Belas Artes. Arquivo Nacional, 2015. Disponível em: <<http://mapa.an.gov.br/index.php/menu-de-categorias-2/243-academia-imperial-de-belas-artes>>. Acesso em: 14 jul de 2021.

GARRETT, Jesse James. The Elements of User Experience. New York, NY – USA: AIGA – American Institute of Graphic Arts, 2003.

hooks, bell. Ensinando a transgredir: a Educação como prática de liberdade. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla- São Paulo. 2013. Editora Martins Fontes, 2013.

IAVEBERG, Rosa. Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.

MANDELLI, Roberta Rech e TONETTO, Leandro. Design para empatia: brinquedos e brincadeiras como oportunidade para promover o desenvolvimento emocional. *Pesqui. prá. psicossociais* [online]. 2019, vol.14, n.1, pp. 1-22. ISSN 1809-8908. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1809-89082019000100005>. Acesso em: 13 jul. 2021.

MICHAELIS. *Moderno dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: Melhoramentos, 2014. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>>. Acesso em: 29 mar. 2021.

MUNARI, Bruno. *Das Coisas Nascem Coisas*. Tradução: José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. *Fantasia*. Lisboa: Edições 70, 2007.

NASCIMENTO, L. A. *O Design do livro didático de alfabetização: tipografia e legibilidade*. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte: 2011. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/legibilidade-em-textos-impresos-para-criancas>>. Acesso em: 31 mai. 2021

OSTROFF, Wendy L. *Understanding How Young Children Learn: Bringing the Science of Child Development to the Classroom*. Alexandria, Virginia, USA: ASCD, 2012.

PIAGET, J. *Seis estudos de psicologia*. Trad. Maria A.M. D'Amorim; Paulo S.L. Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1967.

_____. *A formação do símbolo na criança: imitação jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. Criatividade. In: VASCONCELOS, M. S. (Org.). Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo. São Paulo: Moderna, 2001.

PINK, Daniel H. O cérebro do futuro: A revolução do lado direito do cérebro. Rio de Janeiro, Elsevier, 2007.

RABELO, Arnaldo. Os personagens e as marcas infantis. Mundo do marketing, 2007. Disponível em: <<https://www.mundodomarketing.com.br/artigos/redacao/1826/ospersonagens-e-as-marcas-infantis.html>>. Acesso em: 12 de jul. de 2021.

RASHAD, Phylcia. "Before a child talks they sing. Before they write they draw. As soon as they stand they dance. Art is fundamental to human expression." Pinterest. Disponível em: <<https://www.pinterest.com.au/pin/607634174708073876/>>. Acesso em: 08 abr. 2021.

ROBINSON, Ken. Palestra proferida no TED Talks, Monterey (California), fev. 2006. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity>. Acesso em: 08 jun. 2021.

SEVERINO, Antônio e TAVARES, Kátia. Uma Pedagogia Poética para as Crianças. Americana/ SP. Adonis, 2013.

TOMMASI, S. M. B. Arte e Criatividade (Parte 2). Revista Direcional, jun. 2010b, p. 34-35.

VYGOTSKY, L. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE 1

Questionário e entrevista online para professores | perguntas

- Com quais faixas etárias tem trabalhado? E há quanto tempo?
- Pode caracterizar a escola em que leciona ou lecionou? (série(s); faixa etária; localização; se pública ou particular)
- Quais são, para você, os objetivos do ensino de Artes nas escolas? Eles variam em relação às séries?
- Você busca relacionar o ensino de Artes às outras disciplinas ou assuntos (política, sociedade, cidadania, relações interpessoais, Filosofia, História)? Como faz essa relação?
- Você busca novos métodos e técnicas para engajar os alunos? Se sim, poderia dar exemplos?
- Qual é a sua metodologia de ensino? Você segue alguma linha teórica?
- Quais são os pontos positivos no ensino das artes para ensino fundamental?
- Qual o principal desafio que você enfrenta hoje para dar aulas de arte na escola?
- Qual projeto desenvolvido pelos alunos durante as suas aulas teve maior repercussão dentro da escola?
- Como era o ensino de Artes quando você era aluno? Houve mudanças? Em que sentido?
- Se um novo modelo de ensino artístico facilitasse e engajassem os alunos com os temas abordados fosse implantado, como você gostaria que ele fosse?

APÊNDICE 2

Entrevista Estante Mágica | perguntas

- Vocês tiveram ou tem alguma referência de outros projetos como a Estante Mágica na hora de criá-lo?
- Vocês fazem uma pesquisa de campo com os participantes para saber sobre a aprovação do projeto e o impacto que ele tem na vida das crianças?
- Qual o significado e a importância de estabelecer o “sentimento de autoria” na criança?
- Quem são os responsáveis pela elaboração da pedagogia dos projetos, como eles são definidos?
- Como é o primeiro contato, a aproximação, o convívio com as crianças? Alguma dificuldade?
- De onde partiu a vontade de criar um projeto voltado para o público infantil?
- Como é o processo de confecção do produto?

APÊNDICE 3

Modelo do Manual do Artista | bloco azul

o que você vai criar hoje?
cria kit

linha, ponto e movimento com Joan Miró

formas geométricas

AGORA QUE VOCÊ APRENDEU SOBRE LINHAS E PONTOS, QUE TAL Pôr a mão na massa? Use toda a sua criatividade com a atividade "Quem sou eu?" que está na carta número 2!

Você acha que é possível transmitir emoção em um desenho através das linhas e das cores? Pois era exatamente o que o Miró fazia!

Joan Miró é um artista de Barcelona, que viveu entre 1893 e 1983. Ao observar suas pinturas, é possível perceber que ele representa os elementos do mundo real, tal como são, apenas linhas, cores e formas, como se estivesse vendo o mundo pela primeira vez. Miró não pensava muito sobre como a pintura deveria parecer, deixando a criatividade, emoções e imaginação fluir. São pinturas vivas e repletas de emoções que lembram muito desenhos infantis.

AGORA QUE VOCÊ APRENDEU SOBRE LINHAS E PONTOS, QUE TAL Pôr a mão na massa? Use toda a sua criatividade com a atividade "Quem sou eu?" que está na carta número 2!

AGORA QUE VOCÊ JÁ ME CONHECEU, QUE TAL SE DIVERTIR COM A ATIVIDADE "JOGO DE ARTISTA" QUE ESTÁ NA CARTA NÚMERO 1?

AGORA QUE VOCÊ JÁ FAZ UM DESENHO BEM DIVERSO COM OBJETOS DA SUA CASA? PROCURE E USE PARA FAZER A ATIVIDADE "DESENHO COM FORMAS GEOMÉTRICAS" DA CARTA NÚMERO 3!

LINHA
A linha, assim como o ponto, é elemento essencial na composição visual. Ela está presente em nossa vida e em todas as coisas que estão ao nosso redor, especialmente na natureza. A linha é obtida através de infinitos pontos e de quando se coloca um ponto em movimento.
É o elemento básico de todo grafismo e um dos mais usados e representa a forma de expressão mais simples e pura, porém também a mais dinâmica e variada.

PONTO
Os pontos podem ser redondos, ovais, quadrados, pequenos ou grandes. Sendo assim, podemos afirmar que um simples toque da ponta do lápis no papel forma um ponto, que pode variar de forma e de tamanho.
Chamamos de ponto gráfico aquele em que sua forma e dimensão são definidas pelo artista e geométrico que não tem definição (usado na Geometria) para determinar um lugar no plano ou no espaço.

Paisagens, pessoas ou objetos podem ser transformados em formas geométricas na arte e serem vistas de vários ângulos ao mesmo tempo. Logo, as formas geométricas estão presentes em nosso cotidiano, em nossos objetos, nas disciplinas da escola, como a Matemática e também nas obras de arte.
Em muitas obras de arte também é possível identificar alguns padrões e estilos em formatos de formas geométricas. É comum os artistas utilizarem a geometria como meio de auxílio para construções, composições e encaixes nas obras de arte. Outros tem em suas obras as formas geométricas, como é o caso dos pintores cubistas, futuristas ou surrealistas, que você conhecerá mais tarde.

APÊNDICE 4

Baralho de atividades | bloco azul

JOGO DO ARTISTA

COMO JOGAR

1

- Você vai precisar de um dado para jogar.
- Em cada jogada, você precisará desenhar a parte da figura que está indicada no número que saiu no dado. Você pode fazer os desenhos das figuras no tamanho e posição que desejar, o importante é encaixar as partes e tentar criar interações divertidas entre as figuras.
- Lembre-se que o artista do jogo é o Joan Miró, então solte a sua imaginação e crie algo bem divertido e colorido, respeitando as cores que ele sempre usava em suas pinturas!



JOGO DO ARTISTA

1	2	3	4	5	6

1

Jogue pelo menos 3 rodadas para que o desenho fique bacana!



QUEM SOU EU?

2

O que será que acontece quando misturamos áreas diferentes das Artes Visuais para criar uma obra? Vamos descobrir criando a partir do nosso autorretrato e de técnicas de desenho, como linha, pontos, cores e movimentos.

E, para isso, você precisará de:

- 1 foto sua de rosto bem legal (caso não seja possível imprimir uma fotografia, você pode usar uma que já exista);
- Imagens de revista ou da internet sobre o que você gostaria de ser quando crescer;
- E muita criatividade!

Crie uma colagem mesclando a fotografia, o desenho e a criação de linhas, pontos e formas, fazendo uma composição de movimentos diferentes e divertidos!



DESENHO COM FORMAS GEOMÉTRICAS

3

Chegou a hora de criar algo bem legal com as formas geométricas! E, para isso, você pode usar objetos que você possui em casa que tenham alguma forma geométrica que aprendemos no folheto. Crie diversos desenhos, repetindo e/ou misturando as formas quantas vezes quiser para fazer suas composições!

E, para isso, você irá precisar:

- Papel;
- Material para colorir;
- Objetos com formas geométricas que você tem em casa;

Crie seus desenhos e pinte com lápis de cor, lápis de cera, canetinha, tinta guache...O que você quiser!



MESTRE MANDOU



MESTRE MANDOU



MESTRE MANDOU



ANEXO 1

Organizador curricular | 5º ano

ORGANIZADOR CURRICULAR POR BIMESTRE (5º ANO) | escola particular

1º BIMESTRE

- A representação do movimento na produção artística das diversas modalidades visuais (pintura, fotografia, gravura, escultura etc.);
- A linha imaginária e o movimento;
- Linha e movimento na composição visual;
- A linha como gesto gráfico na composição de imagens;
- Texturas gráficas com pontos, linhas e formas;
- Composição: o espaço real e o espaço representado;
- Composição espacial: o espaço plano e o volumétrico;
- Formas abstratas e figurativas;

2º BIMESTRE

- Cores: representação real e simbólica;
- Cor: monocromia e policromia;
- A cor como elemento expressivo;
- A representação do ponto e seus diversos contextos;
- Tipos de linha: a linha imaginária e a representada;
- As representações do ponto e o Pontilhismo;
- A cor como elemento expressivo na produção artística;
- O uso da cor na expressão artística;
- O desenho de observação, de contorno e técnicas de grafias;
- O uso do ponto e da cor como elemento expressivo da composição visual;

3º BIMESTRE

- Relações entre textura e superfície;
- A textura real e a representada;

- Relação entre forma e espaço;
- Formas bi e tridimensionais;
- Elementos básicos da composição visual (ponto, linha, cor, forma etc.);
- A representação de texturas na produção artística visual (pintura, fotografia, escultura etc.);
- A relação figura/forma na produção das artes visuais: o uso do espaço bi e tridimensional na composição visual;
- O uso dos diversos tipos de textura na composição visual;
- Técnicas gráficas convencionais e experimentais para produção de texturas na composição visual;
- A relação entre planos, texturas e transparências;
- Composição de formas bi e tridimensionais com materiais convencionais e não convencionais.

4º BIMESTRE

- A influência das diversas expressões artísticas na representação visual;
- Produção de trabalhos visuais em diálogo com outras linguagens artísticas.
- A representação visual e identidade cultural regional;
- A influência das tecnologias digitais na representação visual.

ORGANIZADOR CURRICULAR POR TRIMESTRE (5º ANO) | ESCOLA PARTICULAR

1º TRIMESTRE

- As quatro linguagens artísticas: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro;
- Desenhos, luz, ponto, linha, espaço, volume e formas geométricas;
- Cores e texturas;
- Ilustração de texto;
- O ser humano como produtor de arte;
- Lettering;
- Datas comemorativas;
- Elementos visuais e estéticos.

2º TRIMESTRE

- Onomatopéias
- Histórias em quadrinhos
- Expressões faciais e caricaturas;
- Arte brasileira;
- Pintura primitiva e indígena;
- Datas comemorativas;
- Elementos visuais e estéticos.

3º TRIMESTRE

- Leitura de imagem e sua representação;
- Esculturas - materiais, artistas e suas produções;
- Sólidos geométricos;
- Artistas modernistas;
- Desenhos e gravuras.

ORGANIZADOR CURRICULAR PREFEITURA DO RIO (5º ANO)

- História das imagens: Arte Africana, a Arte Indígena (Lei 11 645/2008 Art.26 e 27), Arte Oriental e a Cultura Populares.
- Artes Abstrata e Figurativa;
- Ilustração, Grafismo e Gravura;
- Cor: pigmentos artificiais e naturais; sensações;
- Estruturas e texturas diferenciadas: tecelagem, arte plumária e adereços;
- Arte contemporânea Brasileira;
- Geometrização e Simplificação da forma;
- Linguagem fotográfica;
- A arte antes dos colonizadores: Arte Rupestre, Arte Marajoara e Tapajó – Arte Indígena;
- Paisagens: Neoclassicismo, Missão Artística Francesa;
- Naturalismo;
- Conexão temporal e estética: Grécia, Roma, Renascimento, Arte Contemporânea;

- A colonização: as primeiras igrejas: arquitetura colonial e urbanização;
- Arte e Tecnologia;
- Conexão temporal e estética: Arte Antiga, Medieval, Renascentista, Moderna e Contemporânea.