

AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: EXPRESSÃO, DESENVOLVIMENTO E CULTURA



MARIA HERMÍNIA TELES PEREIRA

Graduação em Pedagogia pela faculdade Artes Visuais (2007); Especialista em A Arte de contar história pela faculdade Artes Visuais (2020); Professora de Educação Infantil no CÉU CEMEI São Miguel Paulista.

RESUMO

Neste artigo foi desenvolvido um estudo aprofundado sobre estas indagações, buscando assim, encontrar resposta que possam auxiliar o professor no ensino da arte para esse público tão pequeno e com uma gigantesca capacidade de aprender, produzir e transformar objetos dando forma ao imaginário. Cada vez mais, o público infantil se interessa pelos filmes e desenhos de animação, pelas suas historinhas contadas, qualidade de áudio perfeita, transmissões de imagens bem definidas e coloridas que atraem as crianças para esse universo da imaginação. Possibilitando cada vez mais professores inserir filmes no processo de aprendizagem das crianças, apresentando para elas uma fonte de cultura como uma ferramenta de aprendizagem, estimulando o gosto pelo cinema desde os primeiros anos de idade. A linguagem do cinema e a animação são muito importantes na educação por despertar muitos conhecimentos de forma lúdica e interativa. Foi possível também perceber que o professor deve estar em constante busca por novas formas de aprendizagem para que assim possa levar novas formas de ensino e aprendizagem para a sala de aula, aprofundar seus conhecimentos sobre Artes na Educação Infantil é de grande relevância para o desenvolvimento integral da criança na primeira infância.

PALAVRAS-CHAVE: Artes; Imagens; Educação Infantil; Lúdico; Cultura.

INTRODUÇÃO

Com este estudo, busca-se apresentar a importância da inserção das linguagens da arte com imagens na Educação Infantil, para que as crianças conheçam um pouco mais a respeito des-

tas atividades pouco trabalhadas em sala de aula. Faz-se necessário ainda incluir filmes e atividades culturais na educação infantil dando possibilidades didáticas interessantes, ricas e prazerosas trabalhando de forma interdisciplinar com diversas áreas do conhecimento.

Trabalhar com o lúdico é importante para que os alunos tenham um espaço onde vivenciem momentos de aprendizado de forma, alegre e divertida, para que possam levar experiências enriquecedoras e valiosas para a sua vida. Sabemos que as ações físicas têm grande significado para os jovens, pois seus movimentos, às vezes, podem traduzir a vontade de dominar um espaço ainda desconhecido e instigante ou buscar relações possíveis entre seu corpo, o mundo e um modo de existir. É frequente se justificar que a dança deve estar presente no currículo dos ensinos fundamental porque todos têm o dom natural e espontâneo de dançar, pois no dia a dia o corpo e o movimento estão sempre presentes. Essas afirmações, muitas vezes, acabam por fazer com que a dança não esteja presente na escola ou, então, seja apenas uma atividade sem muito sentido no âmbito escolar.

Estudos sociológicos e antropológicos em relação à construção do corpo em sociedade comprovam que, por razões diversas, muitos não possuem o movimento nato ou a dança no sangue, como se alega. Na sociedade contemporânea, não se pode tampouco ignorar a presença da dança virtual, que se relaciona com os corpos físicos de maneira totalmente distinta da dos antepassados. Assim, não se tem, necessariamente, um corpo que se movimenta no tempo e no espaço sempre que se dança. Dessa forma, a escola pode desempenhar papel importante na educação dos corpos e do processo interpretativo e criativo de dança, pois dará aos alunos subsídios para melhor compreender, desvelar, desconstruir, revelar e, se for o caso, transformar as relações que se estabelecem entre corpo, dança e sociedade. Essa função da escola torna-se ainda mais relevante, pois os alunos do ensino fundamental já tomam, mais claramente, consciência de seus corpos e das diversas histórias, emoções, sonhos e projetos de vida que neles estão presentes. O cinema de animação brasileiro teve um crescimento em suas produções, tivemos uma grande quantidade de filmes produzidos nos últimos anos, cada vez mais aumenta o número de profissionais brasileiros nesta área cada um com seu estilo e com sua técnica para produção de filmes com diversos temas e com muitas qualidades visuais e auditivas, qualidade que temos visto na atualidade.

Cada vez mais, o público infantil se interessa pelos filmes e desenhos de animação, pelas suas historinhas contadas, qualidade de áudio perfeita, transmissões de imagens bem definidas e coloridas que atraem as crianças para esse universo da imaginação. Possibilitando cada vez mais professores inserir filmes no processo de aprendizagem das crianças, apresentando para elas uma fonte de cultura como uma ferramenta de aprendizagem, estimulando o gosto pelo cinema desde os primeiros anos de idade.

A linguagem do cinema e a animação são muito importantes na educação por despertar muitos conhecimentos de forma lúdica e interativa. O envolvimento com atividades artísticas promove o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, da coordenação motora e da percepção sensorial. Além disso, as práticas artísticas favorecem a socialização, o trabalho coletivo e o respeito às diferentes formas de ver e representar o mundo.

REFLEXÕES DE PROPOSTAS ARTÍSTICAS

O desenvolvimento artístico engloba, dessa forma, uma série de vertentes de conhecimentos, que irá mostrar a criação de vários significados para possibilidade de grandes transformações do ser humano.

As novas metodologias para o ensino têm como priorizar a formação dos alunos, sendo assim mais crítico e participativos, onde com o mediador o aluno possa ter uma nova visão e compreensão dos conteúdos, ou seja, individuo saiba decodificar imagens, contextualizar e criar algo inserido dentro do contexto.

Uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando ao lado de uma produção artística de alta qualidade há também uma alta capacidade de entendimento desta produção pelo público. Barbosa, 2007; p.32). A partir das problemáticas apresentadas, torna-se necessário refletir a respeito da inserção das práticas contemporâneas no contexto escolar. Neste sentido, sabe-se que a geração de estudantes atendidas nas escolas está mais preparada biologicamente para compreender os idiomas da tecnologia (Oliveira, 2005).

A multiplicidade e a aceleração características do nosso tempo acerta tamanha diversidade de possibilidades que se torna improvável encontrar respostas uníssonas, uma vez que a tecnologia é a ferramenta para a objetivação dos sujeitos, distintos, em seus contextos específicos, sustentados também pelas diferenças. Sabemos que as ações físicas têm grande significado para os jovens, pois seus movimentos, às vezes, podem traduzir a vontade de dominar um espaço ainda desconhecido e instigante ou buscar relações possíveis entre seu corpo, o mundo e um modo de existir. É frequente se justificar que a dança deve estar presente no currículo dos ensinos fundamental porque todos têm o dom natural e espontâneo de dançar, pois no dia a dia o corpo e o movimento estão sempre presentes. Essas afirmações, muitas vezes, acabam por fazer com que a dança não esteja presente na escola ou, então, seja apenas uma atividade sem muito sentido no âmbito escolar.

A música alcança a área motor e a sensorial por meio do som e ritmo e área da afetividade por melodia. Segundo FREINET “A psicomotricidade é a ciência do homem em movimento, das relações consigo e com o mundo através do corpo e de sua corporeidade”. Representa uma importante fonte de estímulos, equilíbrio e felicidade para as crianças pertencentes a um mundo puro, inocente e mágico, onde a música está presente. Portanto, não deve ser excluída do seu cotidiano, pois sua natureza pede isso. Segundo Platão: “Primeiro, devemos educar a alma através da música e a seguir o corpo através da ginástica.”

Apesar de hoje muitas escolas brasileiras terem um aparelho de TV e DVD, alguns problemas podem surgir, como por exemplo: em cima da hora descobrir que os aparelhos de TV e DVD estão quebrados; a incompatibilidade entre a aula de cinquenta minutos e o filme de duas ou três horas; a inadequação da sala de aula para a exibição de filmes. Por isso, antes de planejar as atividades com o cinema deve conhecer os limites e as possibilidades técnicas da escola.

Para as crianças o cinema é muito importante, pois, elas desenvolvem a habilidade de ler

imagens, aprendem ao ver imagens em movimento, e são muito adaptáveis para interpretar filmes.

O professor deve estar atento aos efeitos do filme no grupo e estar preparado para lidar com o olhar infantil sobre as imagens em movimento, ao mesmo tempo respeitando e valorizando a fantasia infantil, mas deve tomar cuidado para que não as considerem como verdade.

O uso de cinema na sala de aula não é uma atividade isolada em si mesma, podendo estimular outros tipos de aprendizado de conteúdo, habilidades e conceitos, como a Música; a Arte; Códigos de Linguagens; Matemática; Cidadania e Ética; História; Informática; Educação Física e Ciências.

O cinema se tornou uma grande ferramenta de ensino na educação infantil, os filmes são um grande recurso do professor para apresentar temas diferentes ou mesmo trabalhar os valores e as características da linguagem cinematográfica, como ilustração didática já faz trajetória há muitos e muitos anos, na educação infantil, tanto dentro das escolas como nas próprias residências das crianças, elas utilizam dessa ferramenta tanto como aprendizado ou apenas para passar o tempo, mas sempre aprendendo ou extraindo algo daquilo que elas assistem. Por isto se faz necessário incluir filmes como forma educativa para um aprendizado de qualidade.

Não é mera adaptação do indivíduo ao meio natural e cultural; porque é uma atividade criadora. Carlos Rodrigues Brandão toma a educação como fração da experiência endoculturativa própria das relações entre pessoas e nas intenções de ensinar e aprender. A educação ajuda “[...] a crescer, orientar a maturação, transformar em, tornar capaz, trabalhar sobre, domar, polir, criar como um sujeito social, a obra, de que o homem natural é a matéria-prima” (BRANDÃO, 1989, p. 24).

O ENSINO POR IMAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O cinema inicia nos anos 30 nos Estados Unidos, e, no final da mesma década já havia se transformado em um grande patrimônio, existindo na época mais cinemas do que bancos no país.

Os responsáveis pela invenção do cinema foram os irmãos Lumière. No início de suas produções os seus filmes eram mudos não possuía diálogos entre os personagens, os diálogos eram substituídos por músicas e efeitos sonoros.

No século XIX, em 1895 o primeiro filme feito por eles era a saída de trabalhadores de uma fábrica e da chegada de um trem na estação, que aconteceu em um café parisiense na França, na metade desse século, a fotografia já havia sido inventada por Louis – Jacques Daguerre e Joseph Nicéphore Niépce eles contribuíram para evolução do mundo das artes da indústria cultural e do cinema. No século XV Leonardo da Vinci produziu vários trabalhos utilizando a projeção da luz através de uma caixa escura onde havia um orifício de um dos lados da caixa e entrava luz que permitia que os raios atingissem o objeto e passasse pelo orifício da câmera e era projetado no anteparo fotossensível que produzia uma imagem real invertida do objeto da superfície fotossensível, possibilitando o artista pintar a imagem refletida no papel.

O cinema é uma arte da era moderna que a tecnologia depois de muitos avanços em sua trajetória consegue nos dias de hoje reproduzir em som e imagens em movimento todas as emoções, imaginações e histórias. , Ele é uma ótima ferramenta para se utilizar na educação desde que seja utilizado de forma educativa.

É uma alfabetização artística que facilita o processo criador, a ideia é que a criança aprenda através das imagens que lhes foram propostas. Outra parte fundamental da arte é complementar a comunicação entre o professor e o aluno, quebrando uma barreira onde o aluno não compreende o que o professor ensina por falta de uma compreensão do vocabulário, a função da imagem é ser objetiva e universal. Segundo Ana Mae “É como se o professor falasse grego para um aluno imbecilizado pela incompreensão”(BARBOSA 1999, 28).

Na instituição escolar existem duas funções fundamentais: o momento de sua alfabetização e a adolescência.

Um dos pensamentos da educação é captar e processar a informação através da imagem, a produção faz a criança pensar inteligentemente acerca da criação de imagens visuais, uma das funções da alfabetização é preparar o estudante para a leitura da imagem fixa, leitura do cinema e da televisão, preparando-os para o entendimento da imagem quer seja arte ou não. Faz-se necessário ressaltar que dramatizar não é apenas uma realização de necessidades sociais dos indivíduos ou grupos, mas também uma atividade expressiva de seu imaginário. Por isso, o teatro na educação, segundo os PCN, cumpre não só uma função integradora, mas dá ao jovem a oportunidade de se apropriar crítica e construtivamente dos conteúdos sociais e culturais de sua comunidade mediante troca com seus semelhantes. Ao criar situações e interpretar um personagem por meio do teatro, o educando está ao mesmo tempo se distanciando de uma realidade (sua) cotidiana e experimentando uma outra (do personagem), vivenciando questões fundamentais do personagem e tirando para si os ensinamentos necessários para a compreensão do outro, do entorno e do contexto existencial e cultural em que está atuando. A dimensão da criação em arte ligada à técnica é tão significativa que se pode ressaltar as profissões como propaganda, cinema, setor de publicações de livros e revistas, setor de gravação de vídeo e som e setor de TV fazem parte da arte comercial. Existe certa carência de bons desenhistas de ambiente, sonorizadores e câmeras que realmente conheçam acerca de imagem. É por esse motivo que a educação artística é fundamental para que as crianças desenvolvam suas capacidades artísticas para ocuparem estas profissões em geral bem remuneradas.

Segundo BARBOSA, (2001, pág. 2) “A arte na educação afeta a invenção, inovação e difusão de novas ideias e tecnologias, encorajando um meio ambiente institucional inovado e inovador.” Para Ana Mae Barbosa infelizmente poucos governantes estão interessados em inovar suas instituições, pelo fato que “o povo educado atrapalha quando aprende a pensar, a analisar, a julgar. Fica mais difícil manipular um povo pensante”. BARBOSA, (2003, pág. 30). Buscou-se então uma abordagem que torna a arte não só um instrumento do desenvolvimento das crianças, mas principalmente um componente de sua herança cultural, levando a apreciação da história e do fazer artístico associados desde os primeiros anos do ensino fundamental.

É preciso desenvolver arte na escola com competências e estratégias adequadas para es-

timular o fazer artístico, não apenas para a educação e desenvolvimento intelectual, mas, principalmente o desenvolvimento humano, pois, a necessidade da arte é ainda maior para o desenvolvimento da imaginação e capacidade criadora. O fato de conhecer as artes visuais no universo escolar consiste em uma inter-relação entre o fazer artístico, a apreciação da arte e a história da arte, não existem possibilidades de separação entre elas.

METODOLOGIA E LEITURA DE OBRAS

Os elementos da linguagem visual, o que é um ponto, os tipos de linhas que podemos construir a partir de um ponto, os diferentes tipos de texturas que uma imagem ou um objeto pode ter, as cores e as muitas possibilidades de outras cores a partir da mistura de uma cor com a outra, os planos e perspectivas para nutrir o olhar e gerar um conceito de linguagem visual.

- Ponto: É a unidade visual mais simples e irreduzível. Possui formato, cor, tamanho e textura.
- Contornado: é contornar o desenho fechando a figura.
- Delineado: é o mesmo que esboçar com ponto detalhando a figura.
- Sombreado: agrupamento de pontos para dar a sensação de claro e escuro.
- Linha: Tipos de linhas que podemos construir a partir de um ponto. Nas artes visuais, a linha é o elemento essencial do desenho, seja ele feito a mão livre ou por intermédio de instrumentos.

Diferentes tipos de texturas que uma imagem ou um objeto pode obter. As manchas de texto, ou as imagens, dá-nos a percepção de textura. As muitas possibilidades de cores a partir da mistura de uma cor com outra.

Neste contexto, o professor precisa acreditar na potencialidade da música para inseri-la como ferramenta educacional, de uso funcional, em sala de aula. O grande ponto de partida é reconhecer na história que a música é atemporal, ou seja, ela transita nas relações sociais do passado, no presente e perpetuará no futuro, por fazer parte da construção da identidade humana.

O grande desafio é correlacionar este instrumento com metodologias e didáticas que contemplem as exigências curriculares para então ter função de ensino. Ao incluir objetivos, justificativas, experiências e condições de ensino-aprendizagem resultantes de uma reflexão profunda, num diálogo permanente com a realidade sociocultural, os relatos apontam elementos importantes relacionados às práticas pedagógicas de sala de aula, como, por exemplo, a sua transformação numa ação pedagógica significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir as pesquisas iniciais sobre este vasto universo das Artes Visuais e suas linguagens, utilizando como ferramenta de aprendizado a animação, com foco no público infantil, entendemos que existe muitas possibilidades para construir um conhecimento de forma lúdica, criativa e agradável, permitindo que as crianças vivenciem novas experiências por meio da animação.

A partir da experiência estética construímos novos significados ao que se está sendo apresentado, criando relação entre o espectador e a linguagem de expressão visual, que está ligada e que dialoga com tantas outras linguagens, produzindo conhecimentos e caminhos, para aprendizagens significativas das crianças, compartilhando ideias, emoções, e novos olhares sobre diversos outros assuntos possíveis. Desde que nasce, a criança encontra-se em um ambiente que pode favorecer o seu desenvolvimento, por possuir natureza social. Mas, só a interação social com o mundo não é garantia de desenvolvimento pleno. O que vai causar notoriedade neste processo é o percurso que a criança fará com a interseção do meio em ações que já esperamos que realize, em ações que realizam sozinha e em ações que realizam somente com o apoio de outra pessoa. Vygotsky detalha bem este processo quando fala das zonas de desenvolvimento real, proximal e potencial.

Após análise aprofundada, identificamos que a animação é uma fértil possibilidade de trabalho, e, como proposta foi desenvolvido dois projetos utilizando as linguagens visuais para atender as expectativas de novos conhecimentos por parte do público infantil, pois, é necessário aprender a ver, a refletir, a atuar no seu contexto, seja por qualquer fonte de conhecimento, é preciso contribuir para a construção da personalidade, dos conhecimentos, das aprendizagens, e das práticas que essas crianças levarão para sua vida. Quando a escola oferece oportunidades reais de vivência artística, ela reconhece a criança como sujeito criativo, sensível e capaz de transformar o mundo ao seu redor. Assim, não apenas se ensina também se educa por meio da arte, proporcionando um caminho de aprendizagem mais significativo, afetivo e completo.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M. **Arte Educação no Brasil. Das origens ao início do século XXI**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BUJES, Maria Isabel Edelweiss. **Escola infantil: pra que te quero?** In: CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gladis. **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001, p. 13-22.

DUARTE, Rosália. **Cinema e Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

FRANÇA, Eurico Nogueira. **A música no Brasil**. Rio de Janeiro. Departamento de Imprensa Nacional, 1953.

KRAMER, Sonia. **Com a pré-escola nas mãos: uma proposta curricular**. São Paulo: Ática, 1989.

RAMOS, José Mário Ortiz e BUENO, Maria Lúcia: **Cultura Audiovisual e arte Contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 2001.