

CÉSISTON FELIPE DE OLIVEIRA

ILUSTRAÇÃO DE FÁBULA:

**A imaginação e o desenho como recursos criativos no ensino/aprendizagem
em Artes Visuais**

Belo Horizonte

2019

CÉSISTON FILIPE DE OLIVEIRA

ILUSTRAÇÃO DE FÁBULA:

**A imaginação e o desenho como recursos criativos no ensino/aprendizagem
em Artes Visuais**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Artes Visuais – habilitação Licenciatura da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Geraldo Loyola.

Belo Horizonte
2019

CÉSISTON FELIPE DE OLIVEIRA

ILUSTRAÇÃO DE FÁBULA

**A imaginação e o desenho como recursos criativos no ensino/aprendizagem
em Artes Visuais.**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Artes Visuais – habilitação Licenciatura – da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientador: Profa. Patrícia de Paula

Membro da banca: Prof. Dr. Geraldo Freire Loyola

Membro da banca: Profa. Rosvita Kolb Bernardes

Belo Horizonte

2019

Dedicatória

Ao meu irmão mais novo, Vinícius Junior, que se despediu cedo demais e não teve tempo de estar aqui comigo em minha formatura.

Naquela Mesa - Nelson Gonçalves

Naquela mesa ele sentava sempre
E me dizia sempre o que é viver melhor
Naquela mesa ele contava histórias
Que hoje na memória eu guardo e sei de cor
Naquela mesa ele juntava gente
E contava contente o que fez de manhã
E nos seus olhos era tanto brilho
Que mais que seu filho
Eu fiquei seu fã
Eu não sabia que doía tanto
Uma mesa num canto, uma casa e um jardim
Se eu soubesse o quanto dói a vida
Essa dor tão doída não doía assim
Agora resta uma mesa na sala
E hoje ninguém mais fala do seu bandolim
Naquela mesa tá faltando ele
E a saudade dele tá doendo em mim
Naquela mesa tá faltando ele
E a saudade dele tá doendo em mim

Resumo

Este trabalho consiste num relato de experiência de ilustração infantil, baseado em uma fábula de autoria própria - As Fabulosas Tartarugas - criada com o intuito de estimular a expressividade imagética das crianças. A experiência foi desenvolvida em dois espaços: uma turma de alunos do Ensino Fundamental em uma escola particular em Belo Horizonte – MG, e com varias crianças da minha família, sobrinhos (as), e filhos de amigos, dentre outros. A proposta teve como inspiração inicial o ilustrador norte-americano Aaron Zenz que, num projeto pessoal, convidou crianças em idade escolar a desenhar monstros para que ele pudesse recriá-los. Neste trabalho, além da subjetividade e expressão de cada um, o sentido de coletividade e coparticipação é enfatizado, uma vez que são várias as imagens de uma mesma fábula, criadas a partir do desejo e da imaginação de cada uma das crianças envolvidas. Referências de autores que abordam a imaginação, a metáfora e a cognição artística foram basilares para a experiência.

Palavras chave: Arte; imaginação; ilustração; Ensino/aprendizagem.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagen 1 – Ilustrações do artista americano Aaron Zens.....	13
Imagen 2 - Processo de educação formal.....	19
Imagen 3: Processo de educação não-formal.....	20

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO8
Capítulo 1 – Sobre as fábulas e a Inspiração em Aaron Zenz	10
1.1. Do surgimento da ideia do trabalho: Fábulas, desenhos e ilustrações ...	10
1.2. O trabalho de Zenz e a proposta de criação da fábula	11
Capítulo 2 – A imaginação, o lúdico e a criatividade no ensino/aprendizagem em Arte.....	13
2.1 – Imaginação e cognição na Arte.....	13
2.2 – O lúdico e a criatividade no ensino de arte	15
Capítulo 3 – A Fábula e a experiência desenvolvida com as Crianças	18
3.1 - As Fabulosas Tartarugas	21
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
REFERÊNCIAS	26

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é resultado de uma experiência na qual crianças ilustraram uma fábula criada especificamente para esse propósito, ou seja, para ser ilustrada por crianças, de maneira que se pudesse perceber a desenvoltura natural do seus traços, sem quaisquer impedimentos, intervenções ou direcionamento nas criações das imagens ou qualquer tipo de imposição ou instrução de natureza técnica.

A experiência foi desenvolvida com crianças em dois ambientes: educação formal e não formal. A intenção era levar a proposta para alunos de uma escola na qual eu lecionava o componente Arte, na cidade de Belo Horizonte, como professor designado. Entretanto não consegui designação para lecionar no momento de propor a atividade. Assim a experiência, num primeiro momento, acabou por ficar restrita a crianças que fazem parte do meu convívio cotidiano: sobrinhos (as), filhos (as) de amigos, etc.

A outra parte da proposta foi levada para alunos do quinto ano de uma escola particular na cidade de Belo Horizonte. A Escola escolhida tem no currículo, como um de seus princípios, o ensino da Artes e cultura de maneira alternativa ao ensino tradicional, não se resumindo somente aos componentes curriculares tradicionais do ensino regular da educação básica, mas também adotando disciplinas como Filosofia no Ensino Fundamental.

A escola atende a alunos do Ensino Infantil ao Ensino Médio. As turmas são compostas com alunos de idades diversas até o fim do Ensino Fundamental II, uma vez que a escola preconiza que as relações entre alunos de múltiplas faixas etárias enriquecem o processo de construção do conhecimento, o afeto, o amadurecimento e a relação com o espaço. Desse modo, a experiência foi desenvolvida com uma turma de idade mista.

A proposta foi desenvolvida durante a aula de uma professora e pedagoga. Levando a experiência a ser interdisciplinar, relacionando Arte e língua portuguesa, já que a escola tem uma proposta humanista valorizando muito mais as Arte do que outras escolas tradicionais. A proposta encampou interpretação de texto, uma vez que a turma precisava de um maior aprofundamento em leitura, e em desenho de criação, com os alunos estimulados também a ilustrar o texto e a produção artística.

Voltando à ideia da fábula, a intenção de criá-la se deu por motivos diversos, dentre eles o desejo de estimular e perceber o desenho e a criatividade das crianças a partir de uma fábula de minha autoria, além do modo habitual das fábulas se apresentarem como contos protagonizados por animais falantes, possibilitando maior liberdade à exploração do imaginário infantil. A proposta traz, fundamentalmente, sentidos e imagens metafóricas relacionadas à preservação da natureza, ao senso de aventura, ao respeito para com os animais, com seus semelhantes e com o meio ambiente, bem como disposição para se enfrentar desafios.

No primeiro capítulo apresento o conceito de fábula, suas origens e possibilidades de exploração da imaginação e desenho de criação no ensino/aprendizagem em Arte, tendo como inspiração artística o artista Aaron Zenz, ilustrador Norte Americano.

No segundo capítulo, discorro sobre a imaginação e a metáfora como elementos fundamentais para propor exercícios e experiências de criação em Arte, trazendo reflexões de autores como Arthur Efland e Lucia Pimentel, que abordam e consideram a importância da imaginação e da metáfora no ensino de Arte.

Já no terceiro capítulo apresento a experiência desenvolvida com os alunos, e a criação das ilustrações da fabulas, a partir das imagens dos alunos.

Capítulo 1 – Sobre as fábulas e a Inspiração em Aaron Zenz

1.1. Do surgimento da ideia do trabalho: Fábulas, desenhos e ilustrações

Durante minha experiência como professor de ensino de Artes Visuais, pude notar que a imersão na imaginação tem papel fundamental para a produção artística dos alunos, estimulando a capacidade de pensar, imaginar e criar. Contudo, para propiciar esse tipo de imersão é necessário saber, sobretudo, instigar a imaginação dos estudantes.

Nesse processo lembrei-me de algumas aulas que tive ao longo do curso de Artes Visuais, na Escola de Belas Artes da UFMG, que tinham como propósito ilustrar criaturas através da narrativa descrita pelo professor, no qual, ao longo de sua leitura em sala de aula detalhava características físicas das criaturas, como: pelagem, garras e presas. Em seguida, esboçávamos a nossa versão da criatura em forma de desenho. Por vezes, apareciam seres fantásticos, retratados por meio da percepção individual de cada aluno. Ao final da atividade, o professor revelava a verdadeira criatura que descrevera. A estrutura narrativa usada neste tipo de atividade é de fundamental importância para o estímulo do imaginário, a fim de se obter clareza no processo de criação.

Uma proposta que me despertou igual fascínio foi um projeto do ilustrador norte-americano Aron Zenz, na qual crianças desenhavam monstros e ele recriava, a partir dos desenhos infantis, tais ilustrações. Sendo assim, pensei em juntar as duas propostas de trabalho, ao integrar a criação artística por meio da utilização de uma leitura descritiva, para crianças na faixa etária de 3 a 11 anos. Me dispus a desenvolver uma narrativa que, ao mesmo tempo, fosse criativa e pudesse instigar a imaginação das crianças, para que elas tivessem todas as ferramentas necessárias para as suas criações. Em vista disso, encontrei nas fábulas um excelente aporte para minha proposta.

Segundo o dicionário Michaelis, fábula é uma

[...] pequena narrativa em prosa ou em verso em que se aproveita a ficção alegórica para sugerir uma verdade ou reflexão e muitas vezes uma ordem moral, com intervenção de pessoas, animais e até entidades inanimadas. Michaelis (2019, s.p.)

Conciliando a ideia de fábula com a possibilidade de criação de personagens fantásticos, quer seja por meio do desenho ou de outro material artístico, acabei por me aproximar também do campo da ilustração.

A área da ilustração é um campo vasto de possibilidades de entrelaçamento da palavra escrita e da criação da imagem, podendo usar inclusive os recursos de uma fábula e do desenho. Estes, por sua vez, poderiam culminar na ideia e desenvolvimento de ilustrações com o intuito de comunicar uma informação concreta, a partir de um conteúdo descritivo. De acordo com Frank Weitenkampf (2006) a ilustração é tanto para complementar um texto quanto para adorná-lo ou ter ambas as funções. Sobre a ilustração entendo ser uma expressão artística que carrega em si o poder de comunicação, estando ou não associado a um texto. Por isso, a utilização da ilustração como uma ferramenta do processo de ensino/aprendizagem se faz tão importante ao estimular a criatividade e a livre expressão dos alunos. Ao propor as crianças a criação de personagens baseados em uma fábula previamente apresentada, percebe-se uma das maneiras de se ensinar Arte, mas, também, uma proposta lúdica com possibilidades para o ensino interdisciplinar, tendo em vista a relação entre a interpretação do texto com sua representação artística.

1.2. O trabalho de Zenz e a proposta de criação da fábula

A partir do interesse pelas ilustrações, realizei uma pequena pesquisa sobre artistas que trabalhavam nessa área e pude conhecer o trabalho do ilustrador norte-americano Aaron Zenz. Em um projeto criado pelo artista, em 2017, Zenz convidou crianças em idade escolar a desenhar monstros para que ele pudesse recriá-los. Dos três mil (3.000) desenhos criados e coloridos pelas crianças, 100 foram transformados em ilustrações de monstros. A coleção esteve em exibição no *ArtPrize*, premiação anual internacional de arte organizada pela Pinacoteca – Museu de Luxemburgo.



Figura 1: Ilustrações do artista americano Aaron Zenz. Estas ilustrações exemplificam o trabalho artístico do ilustrador ao recriar ilustrações de monstros idealizados por crianças, da forma mais fidedigna possível. Disponível em: <https://rockntech.com.br/transforma-desenhos-de-criancas/>

O trabalho de Aaron Zenz, de transformar desenhos de crianças em ilustrações para o seu trabalho artístico pessoal, foi o que alcançou maior notoriedade. O artista manteve um alto teor de fidelidade à ilustração original feito pelas crianças e, mesmo após a finalização do projeto, as crianças continuaram enviando desenhos.

O trabalho de Aron Zenz, tem como essência, a recriação de ilustrações. O ilustrador distorce as ilustrações, mesmo que essa ação seja autorizada pelas crianças. O artista se apropria expressão artística das crianças modificando sua criação desrespeitando parte da liberdade criativa, artística e cognitiva das crianças, recriando as ilustrações com traços mais “coordenados e melhor aceitos socialmente”.

A referência do trabalho de Zenz me levou a perceber a correlação entre as ideias: a possibilidade de criação de fábula, que comumente envolve animais falantes e está bem inserida no universo infantil; e as aulas de arte na escola de Belas Artes, cujas ilustrações eram orientadas por descrições e narrativas, e não por sugestões diretas e explícitas. Unindo estas duas inspirações propus instigar a imaginação artística das crianças, permitindo que elas possam criar de forma livre e fluída, sem qualquer alteração de suas criações.

A intenção de criar a fábula se deu por motivos diversos, dentre eles o desejo de estimular a criatividade das crianças, a partir de uma narrativa de minha autoria, tendo esta, uma carga de estimulação da ética baseada na conscientização ambiental ao retratar as tartarugas na narrativa, animais estes, conhecidos pelas crianças e, que carregam um grande valor socioambiental. Além do fato de que geralmente as fábulas se apresentam como contos protagonizados por animais

falantes, isto possibilita uma maior liberdade à exploração do imaginário infantil. A proposta traz, fundamentalmente, sentidos e imagens metafóricas relacionadas à preservação da natureza, ao senso de aventura, ao respeito para com os animais, com seus semelhantes e com o meio ambiente, bem como disposição para enfrentar desafios, conceitos que serão tratados no próximo capítulo.

Capítulo 2 – A imaginação, o lúdico e a criatividade no ensino/aprendizagem em Arte

2.1 – Imaginação e cognição na Arte

A Arte tem um grande valor no auxílio e desenvolvimento dos processos cognitivos das crianças. Efland (2005, p.343) defende que “a arte (...) equipa indivíduos com relevantes ferramentas para ilustrar seu mundo”, uma vez que a imaginação atua de forma a auxiliar a criança a fazer correlações que a ajudam-na com uma melhor compreensão e estruturação do conhecimento – correlações, estas que por vezes se estabelecem “entre coisas aparentemente não relacionadas”. (Efland, 2005, p.343)

Em consonância com o autor Arthur Efland, a professora Lucia Pimentel (2013) propõe a seguinte reflexão sobre os processos de imaginação e cognição na arte:

Pensar em arte é uma instância do espaço imaginativo, não como espaço de acaso, mas como espaço da construção do conhecimento. A imaginação tem um papel fundamental da concepção cognitiva em arte, porque desenvolve sentidos por meio de metáforas. O tensionamento entre imaginação e imagens pode ser considerado uma operação cognoscível. Tem-se, então, a evidência da cognição imaginativa como possibilidade de construção de conhecimento. (Pimentel, 2013, p.99)

Ambos os autores tratam de correlações que favorecem o desenvolvimento cognitivo e a construção do conhecimento através do exercício da Arte, enquanto a área artística está também a serviço da imaginação. Não apenas isto, mas em um caráter norteador da imaginação, onde o indivíduo, ainda em formação, consegue atribuir sentidos ao mundo que o cerca. Assim, é seguro dizer que a Arte, sem

padrões estabelecidos com a imaginação e atrelada à liberdade criativa da criança, é de grande valia para o processo educacional e, por consequência, convém buscar as maneiras mais proveitosas de obter o potencial cognitivo proposto pelos autores citados. Em outro momento, Pimentel apresenta um estudo ainda mais detalhado e esclarecedor sobre o conceito de Cognição Imaginativa na Arte:

As premissas da linha da Cognição Imaginativa articulam percepção, emoção, sensibilidade, experiência, subjetivação, investigação, afecção, reflexão e imaginação. Nesse sentido, a interação em Arte acontece no nível da afecção, ou seja, em que um acontecimento artístico captura o sujeito e o insere em sua ambiência de pensamento artístico, sendo a imaginação o espaço propício para a construção de conhecimento em Arte. Considera-se como acontecimento artístico todas as formas que incitem o pensamento artístico, sejam elas imagéticas visuais, sonoras, gestuais etc. A palavra imagem não tem somente a conotação visual, mas remete à imaginação. Considera-se que várias são as formas de se pensar uma imagem, seja ela sonora, gestual ou gráfica e que a construção de conhecimento em Arte é uma ação corpórea que move tanto quem ensina quanto quem aprende. Por isso, a formação do professor/artista precisa instaurar afecções várias e diversas, de forma que a ação educacional seja pensada e proposta com vistas à construção de conhecimentos como criação. (Pimentel, 2016, p.11)

A teoria apresentada por Pimentel (2016) elucida bem o entendimento sobre a ideia de conhecimento em arte que, por sua vez, corrobora para o desenvolvimento desta monografia. Ou seja, quando a autora apresenta a possibilidade de pensarmos as premissas de Cognição Imaginativa por meio da interação artística no nível da afecção, ela traz justamente as primeiras ideias de ensino/aprendizagem em Arte que fundamentam a proposta deste trabalho. Pimentel (2016) indica conceitos essenciais para a constituição do conhecimento em Arte, dos quais irei me apropriar nesta monografia, para traduzir o processo de influência mútua entre fábula, personagens e crianças, que se dariam por meio das seguintes considerações sobre *Interação em Arte*:

- *Acontecimento artístico*: instigar a criação de personagens por meio da fábula.
- *Captura dos sujeitos pelo acontecimento artístico*: o envolvimento de crianças de 3 a 11 anos na criação/produção dos personagens.

- *Inserção do sujeito em sua ambiência do pensamento artístico*: a imaginação infantil como parte fundamental do processo para o conhecimento em arte.

Sobre as linhas de estudo no campo de ensino/aprendizagem em Arte, Pimentel ainda ressalta:

A linha da Cognição Imaginativa não se apresenta como opositora às demais linhas, mas sim como uma outra possibilidade de pensar o ensino-aprendizagem em Arte, considerando-a no campo da afecção e não da linguagem. Nessa linha, se usa a linguagem para falar de Arte, bem como considera-se que a comunicação não é intrínseca às elaborações artísticas, mas a comunicação pode se valer da Arte para comunicar algo.
(Pimentel, 2016, p.12)

Nesse sentido, o trabalho desta monografia se vale do campo da Cognição Imaginativa para a constituição do conhecimento em arte, considerando o recurso da fábula para a criação artística de personagens, de modo que a comunicação, como exposto por Pimentel (2016), possa se valer da Arte para comunicar algo.

2.2 – O lúdico e a criatividade no ensino de arte

O lúdico é uma atividade que proporciona liberdade de expressão, que envolvem o imaginário, permeando tanto os jogos infantis, como as representações religiosas e teatrais, as atividades recreativas, as competições e os jogos em geral. Segundo Huizinga (1971), conforme citado por Moreira (2009), lúdicode gera também imersão e prazer que distrai e diverte, podendo ser atividades educativas formais ou informais.

O lúdico assim como o incentivo ao “fluir artístico”, são práticas apreciáveis no âmbito da Educação, desde a Antiguidade Clássica, destacando-se as possibilidades de se associar elementos não materiais como a criatividade e a expressividade como formas de se estimular as relações humanas pessoais com os ambientes físico e social dos indivíduos. (Moreira, 2009)

A criatividade é nossa capacidade de inventar, ter nossas próprias ideias, usando nossa engenhosidade, inventividade e inteligência. Criamos a partir do contexto social no qual estamos inseridos, levando em consideração que o fazer criativo age de acordo com as particularidades de uma época. (Ostrower, 1997)

Fayga Ostrower entende que criar é fazer associações e observações, estimulados por aquilo que nos cerca, tendo o imaginário como ferramenta de criação. Considera que a criatividade é uma prática “inerente ao Homem, inerente à vida: mais que uma visão artística é uma visão política, histórica e filosófica”. (Fayga Ostrower, 1997, p.229)

O ensino de Arte oferta as crianças a possibilidade de auto-expressão, além de engrandecer suas habilidades manuais, estéticas, aprimoramento do seu “ser criador” como consequente desenvolvimento de sua criatividade. (Dohme, 2003)

Embora seja comum a predileção das crianças pelas atividades lúdicas, por vezes, pode ser difícil mantê-las engajadas numa atividade por longos períodos ou exigir delas um comprometimento regular, de longo prazo com uma dada atividade. Assim, pedir à criança que ilustre uma fábula torna a atividade ainda mais difícil e que pode ser, ao mesmo tempo, interessante.

Cabe observar, também, que por vezes o desinteresse pela atividade artística da criança pode vir de uma insatisfação nascida das exigências dos adultos, interessados em instruir sobre o que é considerado como ilustração bem-feita ou de maior valor artístico. Neste caso, cabe notar o que diz a pesquisadora Ana Mae Barbosa (1998), em uma participação no programa “Roda Viva”. Ana Mae afirma que *“as imagens das crianças muitas vezes são feitas para agradar os adultos. Entretanto, é fundamental o amadurecimento da capacidade crítica”*. Ainda no programa, a pesquisadora entrevistada diz que caso não se estimule o desenho ao longo da vida do indivíduo, ele se mantém em um plano primitivo do desenho, um estrato rudimentar da capacidade criativa, de modo a limitar sua imaginação.

Nesse sentido, observo que em algumas experiências como professor de artes visuais, várias crianças começam os primeiros desenhos artísticos com representações abstratas ao ilustrar seus trabalhos, mas eventualmente buscam narrar algo com imagens – por vezes narrar uma história, tentando desenhá-la. Então, percebo que quanto mais lúdica a história, maior a possibilidade de uma predileção da criança por essa história.

Segundo Ana Mae Barbosa (1998) a criança chega numa fase de realismo esquemático, por volta dos cinco anos. A criança considera um bom desenho aquele em que os traços estão reconhecíveis, sem se importar que sejam realistas ou não. E à medida que ela envelhece, a busca pelo realismo se torna maior, até

que, posteriormente, chegue num realismo metafórico, onde o que ela faz, a partir desta etapa, é uma desconstrução da imagem.

Voltando à ideia da fábula, este tipo de história trabalha com o raciocínio das crianças, mesmo utilizando de animais falantes e situações fantástica para contar questões de cunho ético e moral. Estas histórias trazem exemplos de fatos, características de personalidades e tipos de relacionamentos que farão com que elas exercitem o seu raciocínio crítico, convidando-as a relacionar com os valores que lhe foram transmitidos ao longo da sua vivencia enquanto indivíduos. (Dohme, 2003)

A fábula foi a minha ferramenta de escolha para estimular e perceber o desenho e a criatividade das crianças, possibilitando maior liberdade à exploração do imaginário infantil. A proposta traz, fundamentalmente, sentidos e imagens metafóricas relacionadas à preservação da natureza, ao senso de aventura, ao respeito para com os animais, com seus semelhantes e com o meio ambiente, bem como disposição para se enfrentar desafios.

Capítulo 3 – A Fábula e a experiência Desenvolvida com as Crianças

A decisão de criar de uma fábula intitulada “As *Fabulosas Tartarugas*” foi fruto da escolha de uma composição literária que pudesse ao mesmo tempo, instigar a criatividade das crianças, entendendo que estas se interessariam pela premissa de ilustrar animais falantes e, também, a ampla possibilidade de cores e características físicas que poderiam ser exploradas na caracterização dos animais abordados na narrativa fantástica, com o intuito de propiciar uma produção imagética, o mais lúdica possível.

Criou-se uma narrativa com o sentido de estimular a imersão das crianças no enredo, levando-as para um mundo fantasioso, com um texto condizente com a faixa etária proposta – de 3 (três) a 11 (onze) anos –, e uma narrativa com a finalidade de viabilizar um melhor resultado na produção imagética artística das crianças.

O processo de criação da fábula, que será apresentada mais adiante nesta monografia, aconteceu após uma grande imersão em outras referências de fábulas e, também, em pesquisas de comportamento dos animais, considerando seus próprios habitats naturais.

Esta experiência de propor um ensino lúdico de artes foi desenvolvida com crianças em dois ambientes, um de educação formal e outro, de educação não-formal.

No ambiente de educação formal, apresentei minha proposta de trabalho à uma professora pedagoga do quinto ano do Ensino Fundamental (alunos na faixa etária de nove a onze anos). Ela demonstrou grande interesse pela minha abordagem de ensino, que tem como pilar a integração da educação, ao se aplicar a fábula no ensino de interpretação de texto concomitantemente ao estudo de Arte. Levando sempre em consideração a liberdade de expressão artística da criança, que tem o livre arbítrio de criar seus próprios animais, a partir da sua interpretação decorrente da leitura da narrativa.

O processo de aplicação do trabalho realizou-se com a leitura da fábula pela professora para toda a classe, logo após, ela colou o texto na parede e encarregou os alunos de ilustrarem as partes do texto que mais gostassem. O meu projeto de trabalho foi bem aceito tanto pela docente quanto pelos discentes, porque a escola

já tem uma abordagem diferente mediante ao ensino de Arte, adotando uma pedagogia mais humanista e sócio histórica, dando mais valor ao conhecimento da educação artística, tratando-a como um dos pilares em seu processo de ensino/aprendizagem.



Imagem 2: Processo de educação formal. Crianças do 5º ano do Ensino Fundamental, de uma escola da Rede de Ensino Particular, situado na cidade de Belo Horizonte/MG. A fotografia é de minha autoria, representando o processo de criação artística executado pelas crianças, após a leitura da Fábula “As Fabulosas Tartarugas”. Os rostos das crianças foram censurados por motivos éticos de preservação da imagem dos menores.

No ambiente de educação não-formal, apresentei minha proposta de trabalho a familiares e amigos, para que eles pudessem ler a minha fábula para seus filhos e deixassem que as crianças desenvolvessem as suas próprias ilustrações. Em alguns casos a própria criança leu e compreendeu o texto, já em outros surgiu a necessidade da orientação dos pais, que foram encorajados a juntarem-se aos filhos no projeto, ao fazer a leitura da fábula para os filhos e os ajudassem a compreender a mensagem da narrativa. Foi entregue aos pais um texto explicativo da proposta do trabalho, com sugestões de como eles deveriam participar. Também houve uma tentativa de formar os pais sobre a importância do trabalho no crescimento intelectual e cognitivo de seus filhos.

Abaixo segue a fábula desenvolvida e enviada aos pais. Consiste no texto que as crianças leram e/ou ouviram seus pais lendo para elas.

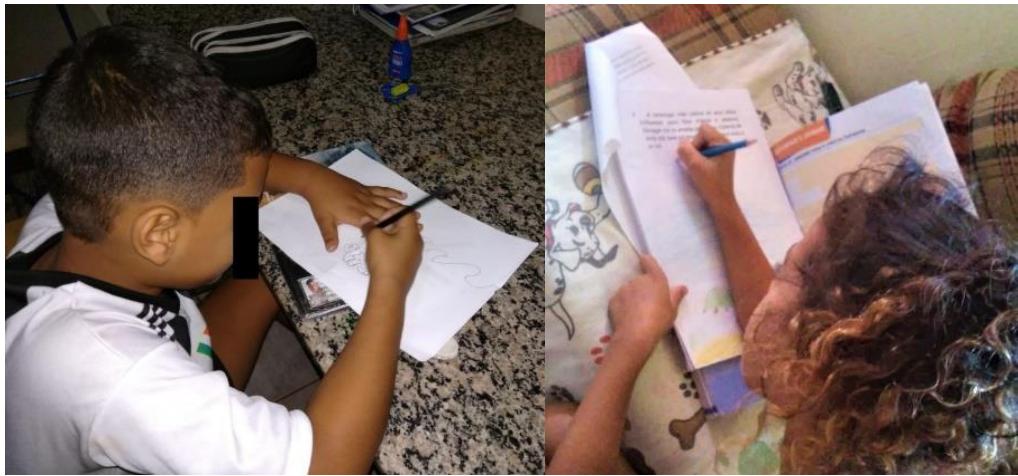


Imagen 3: Processo de educação não-formal. As crianças retratadas pertencem ao contexto familiar do autor deste trabalho. A fotografia é de minha autoria, apresentando o processo de criação artística executado pelas crianças, após a leitura da Fábula por seus pais, em um ambiente doméstico. Os rostos das crianças foram censurados por motivos éticos de preservação da imagem dos menores.

3.1. As Fabulosas Tartarugas

1. A tartaruga mãe coloca os seus olhos brilhantes para fora d'água e observa. Devagar ela se arrasta pela praia. Coberta de areia ela cava um buraco, coloca seus ovos e se vai.
2. Algum tempo depois eu senti vontade de me espreguiçar. E me espreguiçei o máximo que consegui. Então a casca do ovo em que eu estava rachou. Coloquei meu nariz para fora. Pude ver um pouco de claridade.
3. Então me espreguiçei com mais força ainda. Sai do ovo e me arrastei pela areia da praia o mais rápido que pude. Sentia o cheiro do mar.
4. Observei que outros irmãozinhos também saiam dos ovos, era uma festa, todos rumo ao mar.
5. Mas antes que pudesse chegar ao mar, eu ouvi um gralhar. Criaturas sobrevoavam nossas cabeças, elas tinham longos bicos e asas. Algo tentou me agarrar. Suas garras tentaram me pegar, mas eu desviei uma, e desviei pela segunda vez, e continuei a correr até o mar.
6. Logo à frente uma estranha criatura com pinças no lugar das mãos parou na minha frente. Ela tinha olhos em formato de antenas, andava para os lados e me observava atentamente. Eu a encarei. Ela tentou me fisgar com uma de suas pinças. Eu desviei uma, e duas vezes, varias vezes. E continuei a correr para o mar. Saia daquele lugar, mas nunca mais me esqueceria de onde nasci.
7. E “Chuáááá!”, mergulhei na água. Dentro d’água era diferente, era como se o mar tivesse sido feito para mim e eu, para ele. Eu nadava, deslizava pelo infinito azul. Então eu nadei e nadei o mais rápido que pude.
8. Até que avistei um lugar para descansar. Durante meu descanso, repousado num emaranhado de folhas, vi os recifes de corais coloridos e comi os mais verdes que consegui.
9. Certa vez vi uma criatura grande, de cauda pontuda, barbatana nas costas, olhos negros, barriga branca e enormes dentes serrilhados, ela nadou em minha direção. Cada vez mais rápido e mais rápido, veio me pegar. E tentou me abocanhar, eu desviei, mas ela fez a volta, mirou seu nariz em mim. Então veio

nadando ainda mais rápido em minha direção. Mostrou seus dentes, mas virei minhas costas para ela e me protegi com o meu casco escorregadio.

10. Nadei o mais rápido que pude, avistei um recife e me escondi em baixo dele. Deixei com que a criatura com grandes dentes nadasse até se cansar de me procurar. Apesar de todo esse perigo, eu amava o mar.

11. Quando acordei avistei algas verdes boiando longe, na superfície. Nadei até elas e fui me alimentar. Comi as mais verdes que encontrei. Eu amava o mar.

12. Num outro dia comi uma água viva e senti uma baita dor de barriga. Não conseguia mais nadar. Subi até a superfície para respirar e aliviar a dor de barriga.

13. Na superfície um objeto grande se aproximou de mim. Pensei que fosse tentar me comer, mas dentro dele havia várias pessoas. Elas me agarraram e me seguraram. Puxaram a perna da água viva de dentro da minha boca. Ela estava inteira, não era água viva, eu tinha comido uma sacola.

14. Então eles me soltaram de volta ao mar. Agora sem aquela dor. Eu voltava a nadar deslizando pelo infinito azul do mar.

15. Mas com o casco pesado fui descansar no fundo do mar. Então fui cercado por pequenos peixes coloridos, peixes cirurgiões que comeram toda sujeira do meu casco. Meu casco ficou leve e brilhante.

16. Encontrei uma corrente marítima que me levava bem longe no mar. Junto dela resolvi viajar, quando conheci um lindo cavalo marinho amarelo. Ele viajava a procura de uma casa para descansar.

17. Deixei o cavalo marinho amarelo e fui a superfície respirar. Quando saia para respirar sempre encontrava alguém. Dessa vez encontrei o senhor siri. Ele tomava sol nas pedras da superfície, e não deixou espaço para me aproximar.

18. À noite, sem luz do sol, eu via os peixes coloridos brilhando como estrelas nas profundezas do mar. Passei por um grande barco azul, ele cortava o mar. Suas hélices me forçaram a desviar. Ele deixava um rastro negro por onde passava. Quase me afoguei com óleo na boca. O barco se foi, entrei numa outra corrente marítima e voltei a nadar.

19. Quando menos esperava, esbarrei novamente com aquele grande peixe de barbatana e dentes serrilhados. Mas agora eu estava maior, mais forte, havia comido muita alga ao longo desse tempo. Meu casco estava maior e mais duro. Ele me encarou, nadou em minha direção, mas desviou e se foi.

20. Depois de me livrar do tubarão eu continuei deslizando pela corrente. Ela me guiava para margem do mar, chegando lá coloquei meus olhos brilhantes para fora d'água. Conhecia aquele lugar. Me arrastei um pouco mais pela areia, fiz um ninho, guardei meus ovos, deixei ali um pinguinho de esperança e voltei a nadar, no infinito azul do mar...

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como esperado, os resultados dos trabalhos das crianças foram os mais diversificados possíveis: desenhos de diversas formas, cores, tipos, bem como trabalhos não terminados, sugerindo que o processo criativo é individual e muito particular. As criações de uma criança de três anos expuseram muito mais liberdade criativa do que o de uma criança de dez anos.

O ensino de arte envolve um delicado equilíbrio entre aprendizagem e criatividade, onde é necessário construir o conhecimento, mas de maneira que atraia os alunos de modo lúdico, envolvente e prazeroso, pois só assim a importância da necessidade da criança se expressar visualmente sobre aquilo que se aproxima do seu imaginário criativo, pode ser potencializada.

Ainda assim, depois de desenvolver esta monografia, fica evidente que outros aspectos sobre os conceitos de ilustração, criação, imaginação, ensino e aprendizagem em arte podem ser mais aprofundados, seja em outros estudos e/ou mesmo novos processos de pesquisa. Neste trabalho foi apresentada apenas uma pequena parcela do que ainda pode ser explorado nas experiências com o ensino/aprendizagem em artes visuais, por meio da fábula e ilustração. Certamente várias indagações ainda permanecem, como, por exemplo: por que perdemos o estímulo criativo ao longo do tempo? O que nos leva a deixar esse traço disforme e pouco preocupado com a realidade e abraçar traços mais ligados à realidade? É a idade? Ou a preocupação em agradar alguma parcela social? Enfim, questões que talvez possam ser desenvolvidas em um trabalho que exigem ainda mais fôlego, numa outra oportunidade de aperfeiçoamento profissional, como futuro professor do ensino de artes visuais.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. Roda Viva. São Paulo: TV Cultura, 12 de outubro de 1998. Programa de televisão. Publicado em 11 de Agosto de 2015 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WL9KbV4ifA8&t=57s>> Acesso em: 08 de Maio de 2019.

BENKE, Miriam. Artista transforma desenhos de crianças em monstros bonitinhos. ROCK'NTECH, 2017. Disponível em: <<https://rockntech.com.br/transforma-desenhos-de-criancas/>> Acesso em: 08 de Junho de 2019.

CAVALCANTE, Nathalia Chehab de Sá. Ilustração: Uma prática passível de teorização. 2010. 285 f. PhD—Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2010.

DOHME, Vania D.'Angelo. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. ANPUH/SPUNICAMP. Campinas. Vozes, 2003.

DRUBSCKY, Luiza. O que é metáfora? Aprenda tudo sobre essa figura de linguagem com exemplos! Disponível em: <<https://comunidade.rockcontent.com/o-que-e-metafora/>> Acesso em: 08 de Junho de 2019.

EFLAND, Arthur D. Imaginação na cognição: o propósito da arte. BARBOSA, AM Arte/educação contemporânea: Consonâncias Internacionais, São Paulo, v. 3, 2005.

MICHAELIS. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Editora Melhoramentos Ltda, 2019. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=RyLo>> Acessado em: 08 de Maio de 2019.

MOREIRA, Jaqueline C. Castilho; SCHWARTZ, Gisele Maria. Conteúdos lúdicos, expressivos e artísticos na educação formal. *Educar em Revista*, p. 205-220, 2009.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 9 ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Cognição imaginativa. *Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, v. 3, n. 6, p. 96-104, 2013.

_____. A Cognição Imaginativa como projeto de formação do professor@/artista. *Anais do XXVI CONFAEB*, novembro de 2016.

SIGNIFICADOS. O que é fábula. Publicado em 01 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/fabula/>>

SPANGHERO, Maíra. A mi me encantan las metáforas. Galáxia. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica*. ISSN 1982-2553, n. 5, 2003.