

Seres imaginários: Expressão Plástica no 1º ciclo do Ensino Básico

CARLA MARIA REIS VIEIRA FRAZÃO

Portugal, professora de Educação Visual / Grupo 240, 2º Ciclo no Agrupamento de Escolas Conde de Ourém — Concelho de Ourém. Graduação: Licenciatura em Ensino na variante de Educação Visual (ESE Leiria). Mestrado em Educação Artística, FBAUL (2012). Formação Complementar: Curso de Formação Artística (Desenho e Pintura) da Sociedade Nacional de Belas Artes.

Artigo completo submetido a 2 de junho e aprovado a 10 de junho de 2013.

Resumo: Apresenta-se uma Unidade de Trabalho desenvolvida com turmas do 1º ciclo, na área de Expressão Plástica. Através da sugestão de representação de seres imaginários, uma temática próxima dos interesses dos alunos, procura-se que estes se sintam motivados e participem em atividades de expressão visual. Pretende-se ainda desenvolver a motricidade e promover a criatividade. **Palavras chave:** Seres imaginários / expressão visual / criatividade.

Title:

Imaginary beings: Arts in the Primary School

Abstract: *A Unit is presented which was developed in primary school classes, in Arts. Starting with the suggestion of representing imaginary beings, something very fond of the pupils' interests, it is intended that they feel motivated and participate in activities of visual expression. physical skills and creativity is also meant to be developed.*

Keywords:

imaginary beings / visual expression / creativity.

Introdução

A proposta de trabalho que se apresenta foi desenvolvida com alunos do 1º ciclo, na área de Expressão Plástica, no âmbito do ensino coadjuvado.

Observa-se que o universo fantástico, rico em criaturas irreais, se encontra ligado a muitos interesses da população escolar. A atenção dada a este tema serve de base à estruturação de uma Unidade de Trabalho, que visa motivar e envolver os alunos em atividades de expressão visual, e promover a criatividade, através

da representação de seres imaginários. Este enunciado inicia-se pela referência a algumas das aprendizagens a promover na área da Expressão Plástica, de acordo com os princípios orientadores definidos pelo Ministério da Educação. Seguidamente apontam-se as razões que fundamentam a seleção do tema, e efetua-se uma descrição sumária da atividade. Faz-se ainda menção ao modo como os alunos responderam à proposta de trabalho, e à necessidade de readaptar algumas estratégias. Por fim, sublinha-se a importância de tentar estabelecer uma proximidade entre as atividades escolares e os interesses dos alunos, de modo a promover uma participação mais ativa e uma aprendizagem mais significativa.

1. Primeiro Ciclo: Expressão e Educação Plástica

A Expressão Plástica, no primeiro ciclo, encontra-se enquadrada na área de Expressão e Educação, que considera também os domínios das expressões Físico-Motora, Musical, e Dramática.

Os princípios orientadores de Expressão Plástica, neste ciclo de escolaridade, apontam para a realização de ações que permitam, ao aluno, desenvolver a expressão individual e as capacidades de representação da realidade. Assinala-se ainda que as atividades devem favorecer uma aprendizagem de descoberta sensorial, através da manipulação e experimentação de materiais de expressão gráfica e plástica. As dinâmicas devem possibilitar o alargar de experiências, auxiliar o despertar da imaginação e da criatividade, desenvolver progressivamente a destreza manual, e as capacidades de organização de superfícies e volumes (Ministério da Educação, 2004: 89).

2. Universo fantástico: impulso criativo

O universo fantástico afigura-se como uma temática de especial agrado dos alunos, encontrando-se próximo dos seus interesses. Observa-se que este imaginário, povoado de seres extraordinários, faz parte da sua cultura visual, estando presente em jogos de computador, em figuras colecionáveis, livros ou em filmes. A atração por estes contextos revela-se um facto importante, podendo ser transposto para o contexto de sala de aula, e auxiliar à motivação e a uma participação mais ativa. A natureza irreal, presente nestes assuntos, proporciona inúmeras sugestões, ou referências, que se revelam favoráveis ao desenvolvimento de projetos que fomentam a inventividade. As características destes domínios proporcionam, ainda, situações de ensino-aprendizagem que permitem múltiplas abordagens e respostas. A abrangência do campo de “soluções” e a ausência de limites, revela-se vantajosa, pois torna válidos os registos apresentados pelo aluno, e possibilita que este sinta êxito e mais confiança no seu trabalho.

2. 1 Expressão Plástica: Seres imaginários

A Unidade de Trabalho Monstros surge enquadrada nas atividades de apoio, no ensino coadjuvado, na área de Expressão Plástica do 1º ciclo. A estruturação do projeto teve algumas condicionantes, nomeadamente o primeiro contacto com alunos deste ciclo de escolaridade; pouco conhecimento relativo a autonomia, motricidade, expressão e organização de atividades (próprias para estes anos); a diversidade da faixa etária (com idades compreendidas entre os 5 e os 10 anos de idade), e o número de turmas (quinze) atribuídas.

A delineação da proposta de trabalho teve como principais objetivos a adaptação e a perceção das especificidades deste ciclo, apelar à imaginação e incentivar a expressão individual. Foi igualmente importante considerar as indicações dos professores titulares das turmas, tendo sido apontado que seria importante efectuar ações que auxiliassem a desenvolver a motricidade fina, por exemplo o contorno de formas e o recorte. Assim, foi lançado o desafio de criação de “monstros” ou “seres imaginários”, que seriam divertidos e amigáveis.

O projeto desenvolveu-se por diferentes fases, com adequações aos distintos grupos, e envolveu atividades relacionadas com desenho, pintura, recorte e colagem. A atividade iniciou-se a partir do traçado de linhas curvas livres e contínuas, que se entrecruzam. As superfícies obtidas, pela interseção destas linhas, foram posteriormente preenchidas com cor ou com grafismos. Após este registo seguiu-se a seleção de um pormenor que foi recortado e colado numa folha de cor, e a partir dele iniciou-se a criação dos seres (Figura 1).

As turmas do 1º ano, e algumas do 2º, criaram seres imaginários tendo por base recortes com superfícies pintadas (Figuras 2 e 3). Foram abordados assuntos relativos ao desenho, à exploração da superfície da folha e à noção de contraste de cor. As restantes turmas trabalharam a partir de recortes que haviam sido explorados com grafismos (Figuras 4 e 5). Com as turmas do 3º e 4º ano foram ainda abordadas, de modo muito sucinto, noções relativas a textura visual, características da linha e contraste.

Por sugestão de uma professora uma turma, do 2º ano de escolaridade, desenvolveu figuras de grande formato para decorar a sala de aula. As atividades envolveram a seleção de alguns trabalhos individuais, a organização de grupos de alunos, e possibilitaram a realização de registos com pincel e tintas (Figuras 6), assim como o recorte de contorno de formas (Figura 7).

Observou-se que os alunos foram muito recetivos às propostas e dedicaram-se, com entusiasmo, à invenção dos seres imaginários. No entanto foi necessário fazer adaptações a nível das estratégias, em especial a nível da linguagem e da exemplificação das ações. Constatou-se que o discurso (enunciados orais) deveria ser simplificado, e que a informação e as indicações deveriam ser

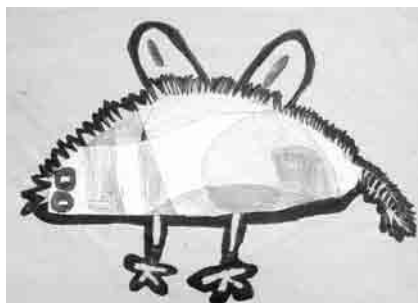
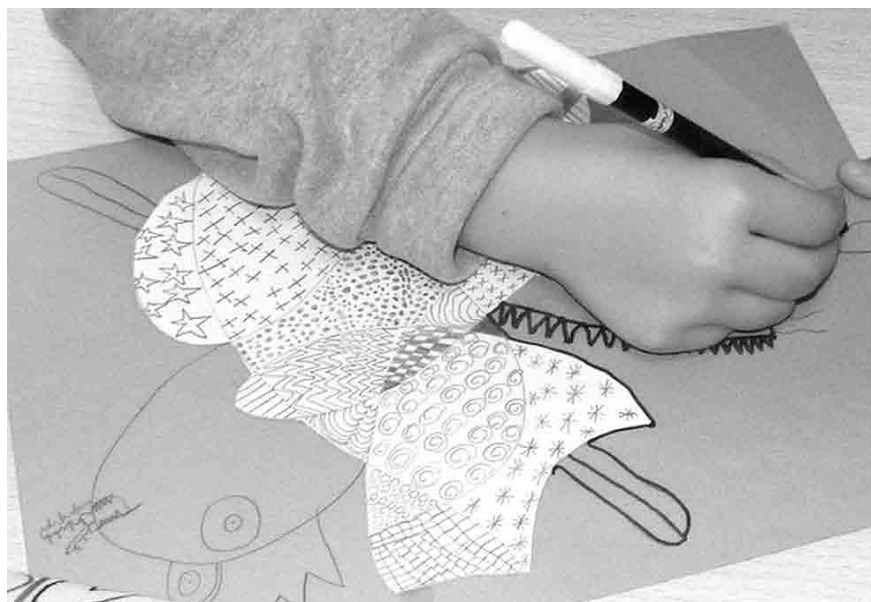


Figura 1. Aluno do 2º ano. Desenho de monstro a partir de um recorte com grafismos. Lápis de grafite e caneta de feltro sobre colagem (2012/13). Fonte: própria.

Figura 2. Trabalho de aluno do 1º ano. Monstro. Lápis de cor e caneta de feltro sobre colagem em folha de cor (2012/13). Fonte: própria.

Figura 3. Trabalho de alunos do 2º ano. Monstro. Lápis de cor e caneta de feltro sobre colagem em folha de cor (2012/13). Fonte: própria.

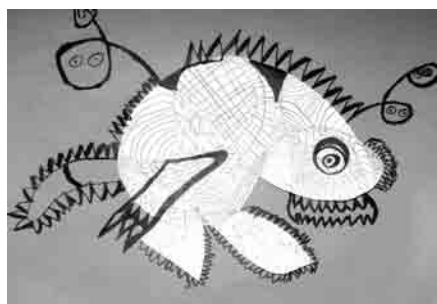


Figura 4 Trabalho de aluno do 3º ano. Monstro. Grafite e caneta de feltro sobre colagem em folha de cor (2012/13). Fonte: própria.

Figura 5. Trabalho de aluno do 4º ano. Pormenor de monstro. Grafite e caneta de feltro sobre colagem em folha de cor (2012/13). Fonte: própria.

Figura 6. Trabalho de grupo, 2º ano. Figura de grande formato. Pintura de monstro. Guache. (2012/13). Fonte: própria.

Figura 7. Trabalho de grupo, 2º ano. Recorte de figuras de grande formato. (2012/13). Fonte: própria.

“fragmentadas” em unidades menores. Houve ainda, com algumas turmas do 1º e 2º ano, a necessidade de efetuar várias exemplificações de possíveis opções de trabalho. Deste modo, foi chamada a atenção para alguns elementos a considerar, por exemplo a importância da expressão da “cabeça” do monstro, ou para a possibilidade de misturar elementos de alguns animais que conheciam. Antes de selecionar o pormenor pretendido, para a realização dos seres, foi necessário demonstrar alguns procedimentos que poderiam auxiliar o recorte de contorno de formas. Devido às dificuldades apresentadas, no manuseamento e utilização da tesoura, foram efectuados alguns exercícios prévios de recorte de imagens, em revistas e folhetos de publicidade. Foi também preciso providenciar algumas tesouras e tubos de cola uma vez que alguns alunos não apresentavam esses materiais.

Conclusão

O universo onírico dos seres imaginários apresenta-se como um “território” propício ao despertar da curiosidade e da criatividade, sendo igualmente importante para a motivação, e para fomentar a participação ativa nas atividades. A fantasia, inerente a esta temática, expõe uma proximidade aos naturais interesses dos alunos, nomeadamente a referentes da sua cultura visual (por exemplo presentes em jogos eletrónicos), ao gosto pelas narrativas fantásticas e à necessidade de invenção.

Arnheim (2010: 57-8) aponta que o despertar da curiosidade da criança é essencial para se fazerem aprendizagens significativas, e que as atividades devem ser direcionadas para os seus interesses, de modo a proporcionarem um envolvimento mais intenso. Este autor refere, ainda, a necessidade de cultivar os impulsos inatos, designadamente a atração pela experimentação, a criação e a manipulação de objetos, e a importância de providenciar ações que favoreçam a imaginação e incentivem a criatividade. Simone Fontanel-Brassart e André Rouquet (1977: 42) aludem igualmente à importância dos comportamentos naturais do indivíduo, manifestados no jogo e nas explorações espontâneas, enquanto meios privilegiados para libertar energias, para levar ao imaginário e incrementar a criatividade.

O reconhecimento e valorização destas disposições revela-se de extrema importância, nomeadamente no contexto escolar se vê confrontado com situações de desinteresse, falta de dedicação às actividades letivas, e com a necessidade de obtenção de maior sucesso educativo. O envolvimento do aluno na aprendizagem, através do estabelecimento de ligações com os seus interesses e do despertar da curiosidade, pode auxiliar a reconhecer a importância do empenho nas atividades, a dar mais sentido às aprendizagens, e facultar a aproximação a objetivos

e metas curriculares. A natureza dos cenários fantásticos e os seres imaginários poderão, assim, ser tomados como base de estruturação de projetos didáticos que procuram promover uma participação mais ativo do aluno, a imaginação, a expressão individual, e a interiorização de conhecimentos relativos à linguagem visual.

Referências

Arnheim, Rudolf (2010) *Consideraciones sobre la educación artística*. Barcelona: Espasa Libros, Paidós, (5ª edição). ISBN: 978-84-7509-877-7.
Ministério da Educação (2004) *Organização*

Curricular e Programas Ensino Básico — 1.º Ciclo. Portugal: Departamento da Educação Básica. ISBN: 972-742-169-5.
Fontanel-Brassart, Simone; Rouquet, André (1977) *A Educação Artística na Acção Educativa*. Coimbra: Livraria Almedina.