

CADERNO DE ATIVIDADES

**A CRIATIVIDADE É O LIMITE**



**Miriam Fonte Bôa Ferraz Machado**

**Christiane de Faria Pereira Arcuri**

**PPGEB – CAp/UERJ**

**2023**

CADERNO DE ATIVIDADES

**A CRIATIVIDADE É O LIMITE**

**FICHA TÉCNICA**

**NÍVEL DE ENSINO**

Educação básica

**ÁREAS**

Artes / Ensino / Educação

**PÚBLICO ALVO**

**Professoras/es; Licenciandos; Curso Formação Professoras/es**

**PRODUTO EDUCACIONAL**

**Interdisciplinar / transdisciplinar / multidisciplinar**

**AUTORAS**

**Miriam Fonte Bôa Ferraz Machado**

**Christiane de Faria Pereira Arcuri**

**CANAIS DE VEICULAÇÃO**

**EDUCAPES / PPGEB-Cap-UERJ**

**DISPONIBILIDADE**

**Sem restrições, desde que se mantenha a autoria do Produto,  
incluindo-se as adaptações.**

**Não é permitido o uso comercial por terceiros.**

**ANO**

**2023**

## CADERNO DE ATIVIDADES

# **A CRIATIVIDADE É O LIMITE**

Miriam Fonte Bôa Ferraz Machado

<http://lattes.cnpq.br/433454183206274>  
[meldigo@hotmail.com](mailto:meldigo@hotmail.com)

Professora I Artes Visuais da Secretaria Municipal de Educação/SME, Rio de Janeiro

Christiane de Faria Pereira Arcuri

<http://lattes.cnpq.br/5702844883631502>  
[arcuriarte@gmail.com](mailto:arcuriarte@gmail.com)

[www.nutricaovisual.art.br](http://www.nutricaovisual.art.br); @nutricaovisual

Professora Associada de Artes Visuais e História da Arte, Instituto de Aplicação/CAP,  
Programa de Pós-graduação de Ensino em Educação Básica/PPGEB,  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ.  
Membro do Grupo de Pesquisa Ensino, Formação, Currículos e Culturas.

## CATALOGAÇÃO NA FONTE

### UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CAP/A

M149 Machado, Miriam Fonte Bôa Ferraz

Caderno de Atividades "A Criatividade é o Limite" / Miriam Fonte Bôa Ferraz Machado, Christiane de Faria Pereira Arcuri. - 2023.

60 p. : il.

Produto educacional elaborado no Mestrado Profissional do PPGEB/CAP/UERJ.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-65-88405-82-6.

1. Arte - Estudo e ensino. 2. Bulcão, Athos, 1918-2008. 3. Criação (Literária, artística etc.). I. Arcuri, Christiane de Faria Pereira. II. Título.

CDU 37:7

Autorizo apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação.

---

Assinatura

---

Data

## APRESENTAÇÃO

Este Caderno de Atividades intitulado “A Criatividade é o Limite” é o Produto Educacional elaborado a partir da pesquisa “Artes Visuais no Ensino Fundamental: a obra de Athos Bulcão como processo criativo” concluída pela Prof<sup>a</sup> Ma. Miriam Fonte Bôa Ferraz Machado sob a orientação da Prof<sup>a</sup>Dr<sup>a</sup> Christiane de Faria Pereira Arcuri, no Mestrado Profissional do Programa de Pós-graduação de Ensino em Educação Básica/PPGEB do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira, Universidade do Estado do Rio de Janeiro/CAp-UERJ.

O Caderno de Atividades é um material de apoio pedagógico que tem como público-alvo professores da disciplina curricular de Artes Visuais da Educação Básica – assim como os professores generalistas dos anos iniciais do Ensino Fundamental; cursos de formação continuada e formação de professores em nível médio e em licenciaturas.

Como objetivo fundamental, este material pretende contribuir com o desenvolvimento da criatividade artística na Educação Básica propiciando novas criações autorais - em diversos níveis de ensino com diferentes faixas etárias assim como em ambientes escolares e não escolares - uma vez que traz algumas proposições artísticas com diferentes expressões visuais e materiais plásticos, experienciadas em sala de aula pela autora.

O Caderno de Atividades foi elaborado a partir de reflexões sobre as obras e o processo criativo do artista visual brasileiro Athos Bulcão (Rio de Janeiro, 1918 – Brasília, 2008) e vem difundir proposições artísticas baseadas em diferentes expressões e materiais visuais.

Athos Bulcão, é preciso destacar, foi autodidata. Tal fato foi evidenciado quando considerado um dos maiores artistas (da segunda fase) do Modernismo brasileiro e, embora não tivesse formação acadêmica na área de Arte, relacionou-se facilmente com alguns artistas modernistas importantes com quem aprendeu muito ao frequentar seus ateliês e colaborar com projetos artísticos. Contudo, Bulcão foi “[...] um caso peculiar dos últimos desdobramentos do Modernismo de 22 [...]” (COCHIARALE, 1998, p.1) visto que o artista trilhou caminhos diferentes dos demais artistas de sua geração ao produzir, reconhecidamente no campo da Arte, uma obra singular. Bulcão ficará reconhecido por suas obras integradas à arquitetura, principalmente em Brasília - ele foi um artista

múltiplo que experimentou diferentes materiais e expressões visuais por todas as suas criações.

As propostas de criação deste Caderno estão organizadas de acordo com algumas das principais expressões visuais que Bulcão utilizou no decorrer de sua trajetória artística: azulejaria, desenho, pintura, escultura e fotomontagem. Para cada expressão, há um texto que discorre um pouco sobre o processo criativo de Bulcão. É preciso dizer que o Caderno de Atividades está de acordo com a Base Nacional Comum Curricular/BNCC (BRASIL, 2018) e se baseia na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (BARBOSA, 2005), o que enfatiza o diálogo imagético a partir das obras de Bulcão e as propostas artístico-pedagógicas elaboradas para as aulas de Artes no Educação Básica.

A última parte do Caderno de Atividades é dedicada a dois Jogos: Quebra-cabeça Visual e Dominó de Duas Combinações e foram confeccionados a partir da obra de azulejaria de Bulcão. Essa seção conta com um texto sobre a importância do brincar na educação formal, além de duas subseções, uma para cada jogo, que são compostas por uma breve explanação sobre a história e os benefícios pedagógicos do Jogo.

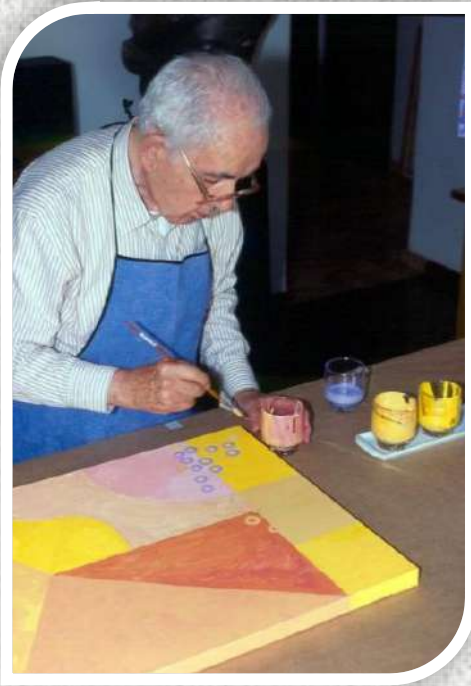
# **ORIENTAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DO CADERNO DE ATIVIDADES A CRIATIVIDADE É O LIMITE**

- ❖ As Atividades aqui apresentadas são todas baseadas em obras ou no processo criativo de Athos Bulcão. Sendo assim, a leitura da(s) obra(s) utilizada(s) como referência(s) é essencial para contextualizar a proposição artística e inspirar os alunos em suas criações visuais;
- ❖ As Atividades são organizadas numa sequência aleatória. Cada docente deve ter autonomia para organizá-las conforme seu planejamento e interesse dos estudantes;
- ❖ O Caderno de Atividades traz propostas visuais independentes, mas recomenda-se que o aluno deve experimentar diferentes expressões visuais no decorrer do processo criativo;
- ❖ Cada docente deve atentar para substituir e adequar os materiais artísticos à medida em que o processo de criação e a proposição artística forem desenvolvidas – conforme algumas sugestões nas descrições das Atividades;
- ❖ A autoria e a autonomia são aspectos fundamentais e imprescindíveis ao aluno durante o seu processo criativo;
- ❖ O Caderno de Atividades foi elaborado (e testado) no Ensino Fundamental, no entanto, nada impede que ele seja aplicado em outros segmentos da Educação Básica - com as devidas adaptações, quando necessário.

# ÍNDICE

<b>ATHOS BULCÃO: um pouco de sua vida e obra</b> .....	07
<b>Azulejaria</b> .....	10
1ª Atividade: Painel individual de “azulejos” .....	12
2ª Atividade: Criação de azulejo .....	14
3ª atividade: Painel coletivo de “azulejos” .....	16
<b>Desenho</b> .....	18
4ª Atividade: Desenho com linha contínua .....	20
5ª atividade: Desenho cego .....	22
<b>Pintura</b> .....	24
6ª Atividade: Pintura – Releitura 1 .....	26
7ª atividade: Pintura – Releitura 2 .....	28
<b>Escultura</b> .....	30
8ª Atividade: Modelagem de seres imaginários .....	32
9ª atividade: Releitura das “Máscaras” .....	34
10ª Atividade: Painel em relevo .....	36
<b>Fotomontagem</b> .....	38
11ª Atividade: Fotomontagem .....	40
<b>Jogos</b> .....	42
1. Quebra-cabeça Visual .....	46
2. Dominó de Duas Combinações .....	52
<b>Referências</b> .....	58

## ATHOS BULCÃO: um pouco de sua vida e obra



Athos Bulcão pintando.  
 Fonte: FUNDATHOS, c2006.  
 Disponível em:  
<https://fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=46>.  
 Acesso em: 08 dez. 2021.

Athos Bulcão (1918-2008) nasceu no Rio de Janeiro no dia dois de julho de 1918 e ficou órfão de mãe aos quatro anos de idade. Desde criança, Bulcão teve contato com as artes porque suas irmãs o levavam frequentemente ao teatro, à ópera, aos Salões de Arte e à espetáculos - em paralelo com as músicas e desenhos que praticava em casa.

Inicialmente, Bulcão seria médico, mas largou o curso em 1939 e passou a se dedicar à pintura e a conviver com vários artistas e intelectuais cariocas da época. Já em 1941, obteve medalha de prata em desenho e pintura no Salão Nacional de Belas Artes – Divisão Moderna e, em 1944, realizou sua primeira exposição individual. Durante sua vida, Bulcão participou de várias exposições coletivas e individuais, no Brasil e exterior.

Bulcão foi autodidata e reconhecido como um dos maiores artistas da segunda fase do Modernismo brasileiro. Embora não tivesse formação acadêmica na área de Arte, relacionou-se com alguns artistas modernistas importantes com quem aprendeu muito ao frequentar seus ateliês e ao colaborar com seus projetos artísticos. Contudo, Bulcão trilhou caminhos diferentes dos artistas de sua geração ao produzir uma obra singular. Seu rumo artístico foi alterado, de fato, quando conheceu o arquiteto Oscar Niemeyer (1907-2012), em 1943, porque, daí em diante, trabalharam em projetos arquitetônicos. Em 1955, Bulcão começou, efetivamente, sua obra integrada à arquitetura, criando um painel de azulejos para o Hospital da Lagoa, no Rio de Janeiro, em parceria com Oscar Niemeyer e Hélio Uchoa (1913-1971).

Vendo os trabalhos artísticos de Bulcão, Cândido Portinari (1903-1962) o convidou para ser seu assistente na execução do painel de São Francisco de Assis, realizado na Igreja da Pampulha, em Belo Horizonte, em 1945 - templo esse que pertence ao Conjunto Arquitetônico da Pampulha, primeiro grande projeto de Oscar Niemeyer.



Após a obra concluída, Athos Bulcão morou e estagiou por um tempo com Portinari no seu ateliê, no Rio de Janeiro. Bulcão aprendeu muito sobre desenhos e cores e teve contato com os intelectuais que frequentavam a casa de Portinari.

Entre 1948 e 1949, Bulcão viveu em Paris já que recebeu uma bolsa de estudo do governo da França. Lá, ele frequentou os cursos de desenho da Académie de la Grande Chaumière e de litografia, no ateliê de Jean Pons (1913-2005).

Quando voltou ao Brasil, como não conseguiu viver da sua arte (realidade de muitos artistas da época), Bulcão ingressou no Serviço de Documentação do Ministério de Educação (MEC) como ilustrador, em 1952. Nesse período, ilustrou catálogos, capas de discos, livros e revistas, fez cenários e figurinos para peças teatrais e decoração de interiores. Ainda na década de 1950, o artista produziu trabalhos em diferentes expressões visuais, inclusive experienciou a técnica de fotomontagem – um processo de composição com diferentes recortes de fotografias.

Em 1957, Oscar Niemeyer conseguiu que Athos Bulcão fosse transferido do MEC para a Companhia Urbanizadora da Nova Capital (NOVACAP), o que o levou, em 1958, a mudar-se, definitivamente, para Brasília onde inicia a sua grande parceria com Niemeyer e, posteriormente, em 1962 com outro arquiteto, João Filgueiras Lima (Lelé) (1932-2014). Conforme o inventário realizado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) (INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL, 2018), em Brasília existem mais de 250 obras de Bulcão integradas a projetos arquitetônicos que incorporam sua estética à cidade. Entretanto, Bulcão também tem obras em parceria com outros arquitetos e em outras cidades brasileiras, assim como em outros países.

Apesar de Bulcão ter ficado conhecido por suas obras integradas à arquitetura, principalmente em Brasília, o artista foi múltiplo uma vez que experimentou diferentes materiais e expressões visuais nas suas criações. Podemos dividir suas obras em duas categorias: as integradas à arquitetura e as de ateliê. No primeiro grupo, destacam-se os painéis de azulejos e os relevos; e, para as criações de ateliê, o artista utilizou-se de diferentes técnicas como desenho, pintura, escultura, gravura e fotomontagem para expressar-se.

Em 1991, Bulcão começou um tratamento médico para o mal de Parkinson, mas mesmo assim continuou produzindo arte. O artista veio a falecer em trinta e um de julho de 2008, vítima de uma parada cardíaca.

A Fundação Athos Bulcão - <https://fundathos.org.br> -, em Brasília, difundida em 1992, é responsável por preservar suas obras e divulgar seu trabalho artístico, inclusive com ações pedagógicas. A fundação representa um grande acervo de imagens e textos sobre o artista, além de uma sessão que contempla livros e catálogos. É importante destacar que Brasília possui o maior acervo público de obras de Athos Bulcão, sendo ele um dos artistas que mais contribuiu para a formação da identidade visual da capital brasileira.

# AZULEJARIA

O azulejo é um “ladrilho vidrado, com formas e dimensões variadas, empregado no revestimento de paredes e pisos”. (MARCONDES, 1998, p.32). A partir do século XIII, o azulejo expandiu-se por todo o mundo muçulmano e chegou à Península Ibérica. Em Portugal, ele foi utilizado como revestimento arquitetônico nos séculos XVI ao XIX e, entre o final do século XVII e a primeira metade do século XVIII, o azulejo pintado de azul sobre fundo branco predominou na azulejaria desse país.

Para a criação de seus azulejos, Athos Bulcão começou explorando as formas figurativas, com as cores azul e branco e a padronização azulejar tradicional. Pouco a pouco, Bulcão foi aventurando-se em explorar outras possibilidades, criando assim um vocabulário e gramática próprios.

Bulcão optou pela forma quadrada com medidas de 15cm X 15cm (embora haja algumas exceções quanto à forma e às medidas exatas) para suas peças e utilizou desenhos formados por linhas e formas geométricas simples, com variações aleatórias na disposição das peças para montagem dos painéis que criou. Um fato curioso é que, ao montar os painéis, os pedreiros recebiam a orientação do artista de que poderiam montá-los como desejassem, contanto que não “fechassem” as formas geometrizadas. Em alguns casos, Bulcão os orientava que arrumassem os azulejos em grupos de quatro (três peças com figura e uma sem) - como quisessem – e, assim, fossem compondo o painel da obra.

A exploração da técnica da azulejaria nas aulas de Artes Visuais contribui na desconstrução da ideia de que arte é só aquela que está nos museus, ou em locais similares, como as galerias de arte. A azulejaria de Bulcão, por ser uma arte integrada à arquitetura e, conseqüentemente, exposta nas cidades, aproxima a cultura visual do cotidiano da escola.

As Atividades visuais elencadas nesse Caderno partem da expressão visual da azulejaria a fim de explorar o processo criativo de Athos Bulcão e seu vocabulário visual de modo que os alunos possam trilhar seus próprios caminhos inspirados nas suas obras ao utilizarem-se de materiais simples de forma criativa e dinâmica.

## **1ª ATIVIDADE: PAINEL INDIVIDUAL DE AZULEJOS**

**OBJETIVO:** Criar, individualmente, um mini painel de “azulejos” utilizando o padrão geometrizado como na obra de Athos Bulcão localizada no Sambódromo do Rio de Janeiro (1983).

### **MATERIAIS:**

- Papel ofício branco;
- Lápis preto;
- Lápis de cor;
- Tesoura;
- Cola.



Montagem e colagem das peças do mini painel de azulejos. Fonte: A autora, 2019.

### **METODOLOGIA:**

1. Recortar quadrados de papel branco medindo 5cmX5 cm;
2. Manter  $\frac{1}{4}$  desses quadrados totalmente branco, no restante das peças o aluno deve desenhar  $\frac{1}{4}$  de uma circunferência posicionada no quadrado como no azulejo original do painel do Sambódromo (1983);
3. Experienciar diferentes combinações entre as peças;
4. Escolher uma formação e colar as peças criando um mini painel.

**OBSERVAÇÃO:** Nessa atividade, o aluno pode escolher se segue um padrão ou arruma os azulejos aleatoriamente, como Athos Bulcão praticava.

**VARIAÇÃO:** Transformar as peças em um quebra-cabeça individual colando-as em cartolina ou papel cartão, e recortando-as individualmente, para que cada aluno possa experienciar diferentes composições visuais.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



Painel de azulejos, Sambódromo do Rio de Janeiro (1983). Fonte: A autora, 2020.



Detalhe do painel de azulejos, Sambódromo (1983). Fonte: A autora, 2020.

## **2ª ATIVIDADE: CRIAÇÃO DE AZULEJO**

**OBJETIVO:** Criar um azulejo autoral.

### **MATERIAIS:**

- Papel ofício branco A4 e 10X10cm;
- 16 cópias (3cmX3cm) de cada azulejo criado;
- Lápis preto;
- Lápis de cor;
- Tesoura;
- Cola.



Algumas possibilidades de criação, idealizadas por alunos.  
Fonte: A autora, 2019.

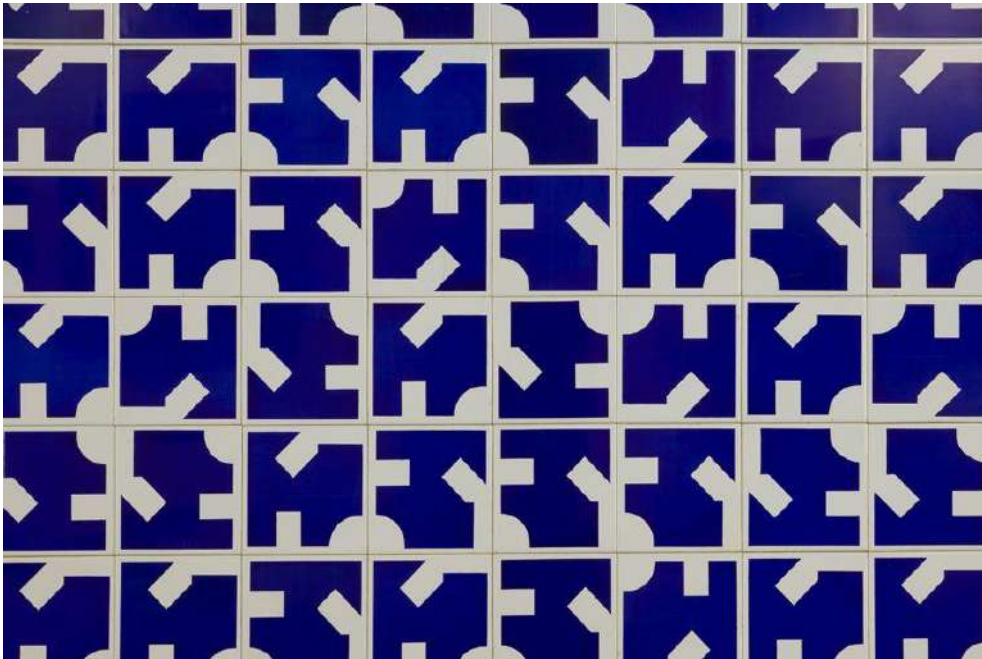
### **METODOLOGIA:**

1. Desenhar no papel (formato de um quadrado, ou seja, com lados/partes iguais) uma forma abstrata - geométrica ou não -, definindo a posição que a figura deve ocupar nesse espaço;
2. Reproduzir o azulejo (16 vezes) de modo a manter a forma, localização e dimensão da figura original;
3. Colorir todas as peças com a mesma cor;
4. Experienciar diferentes formatações com a peça criada;
5. Colar as peças no papel ofício A4 para montar o painel individual. Os alunos podem seguir um padrão ou montar de forma aleatória como Athos Bulcão buscou na montagem de seus painéis.

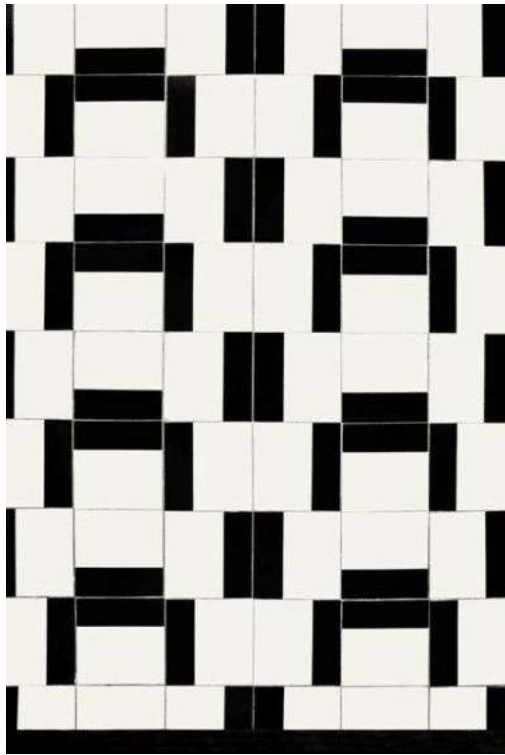


Última etapa da criação dos minis painéis individuais, 2019. Fonte: A autora, 2019.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



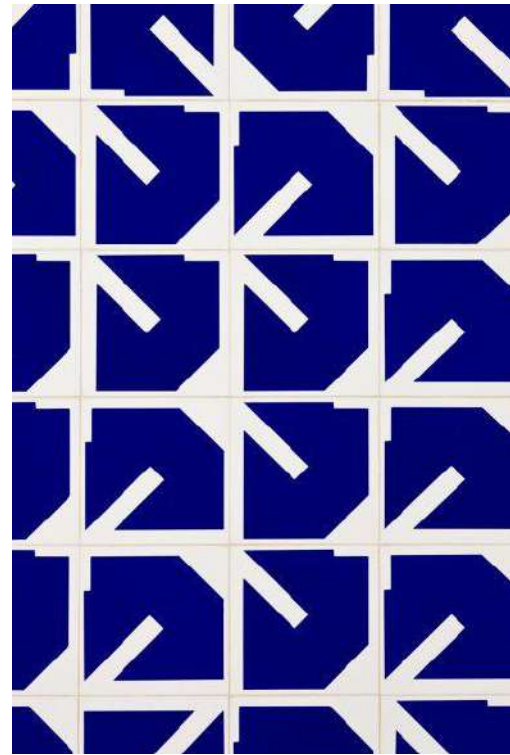
Painel de azulejos, Posto de Saúde, Câmara dos Deputados, 1972. Fonte: FUNDATHOS, c.2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=61>. Acesso em: 27 nov. 2021.



Painel de azulejos do Edifício Petrobrás SAuN, Brasília, 1962. Fonte: FUNDATHOS, c.2006.

Disponível em:

<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=159>. Acesso em: 27 nov. 2021.



Painel de azulejos, Setor Militar Urbano, Quartel General do Exército, 1970. Fonte: FUNDATHOS, c.2006. Disponível em:

<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=85>. Acesso em: 12 mar. 2022.



### **3ª ATIVIDADE: PAINEL COLETIVO DE “AZULEJOS”**

**OBJETIVO:** Criar, coletivamente, um painel de “azulejos” utilizando as peças idealizadas na atividade anterior.

#### **MATERIAIS:**

- Lápis preto;
- Lápis de cor;
- Tesoura;
- Cola;
- Papel 40Kg ou cartolina;
- Caixa grande de papelão (opcional).

#### **METODOLOGIA:**

1. Cada aluno deve reproduzir 5 cópias do azulejo criado na atividade anterior, mantando a forma e a cor originais;
2. Formar grupos, com 3 ou 4 alunos, para montar um painel único. Discutir as possibilidades de formação visual com os diferentes tipos de peças de toda a equipe e escolher uma delas para usar no painel coletivo;
3. Colar os “azulejos” em uma cartolina ou papel 40Kg seguindo a estética visual de Athos Bulcão, ou seja, aleatoriamente - sem criar um padrão regular;
4. Expor os painéis individualmente ou afixá-los numa caixa de papelão para dar ideia de estrutura arquitetônica - em alusão à integração com a Arquitetura.



Sugestão de exposição para os painéis de azulejo coletivos. Fonte: A autora, 2019.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



Painel de azulejos, hall de entrada do Plenário do Tribunal Superior do Trabalho, 2011. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=176>>. Acesso em: 27 nov. 2021.



Painel de azulejos, Interlegis, 2001. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=90>>. Acesso em: 27 nov. 2021.



Painel de Azulejos, Salvador, Estação de Transbordo da Lapa, 1981. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=102>>. Acesso em 12 mar. 2022.

# DESENHO

O desenho está presente na sociedade desde a Pré-história, mas somente a partir do século XVI ele se desenvolveu como obra artística. Atualmente, apresenta-se como expressão visual (independente) ou como ferramenta de continuidade para outras expressões.

No desenho, o traço predomina sobre a cor (MARCONDES, 1998, p. 87) e, dependendo do resultado que o artista quer alcançar com o grafismo, pode ser desenvolvido com diferentes materiais: bico de pena, ponta de prata, lápis, carvão, pastel etc. No meio escolar, o lápis preto, lápis de cor, giz de cera, canetinha, caneta esferográfica e carvão são algumas possibilidades para alcançar essa variação, contudo, também é importante diversificar o suporte para o efeito desejado. Os papéis funcionam como suporte artístico para os diversos tipos de lápis: podem variar quanto à cor, tamanho, forma, textura e espessura (MÖDINGER et al, 2012). No entanto, a experimentação de outros suportes, menos usuais, como o chão, tecido, plástico etc. também são recomendados na Educação Básica.

O desenho foi a primeira expressão visual que Athos Bulcão explorou, ainda na infância, e que o acompanhou até os seus últimos trabalhos. No conjunto de sua obra, o desenho é explorado como expressão independente, nas ilustrações ou mesmo na azulejaria. Bulcão criava desenhos coloridos e em preto e branco, e explorou diversos materiais como bico de pena, nanquim, lápis de cera, grafite, aquarela, lápis de cor, canetas coloridas.

Uma curiosidade sobre seu processo criativo nessa expressão visual é a utilização, em alguns desenhos, do traço de forma parecida com os atuais desenhos minimalistas feitos com uma única linha (desenho contínuo). Essa é uma das características dos desenhos de Athos Bulcão que escolhemos explorar nesse Caderno de Atividades; a outra, é a diversidade de materiais utilizados pelo artista.

## **4ª ATIVIDADE: DESENHO COM LINHA CONTÍNUA**

**OBJETIVO:** Desenhar, livremente, com uma linha contínua.

### **METODOLOGIA:**

### **MATERIAIS:**

- Papel ofício A4;
- Lápis preto;
- Lápis de cor.

1. Fazer um desenho com uma linha contínua, ou seja, sem tirar o lápis do papel;
2. Colorir com lápis de cor destacando as formas encontradas aleatoriamente.

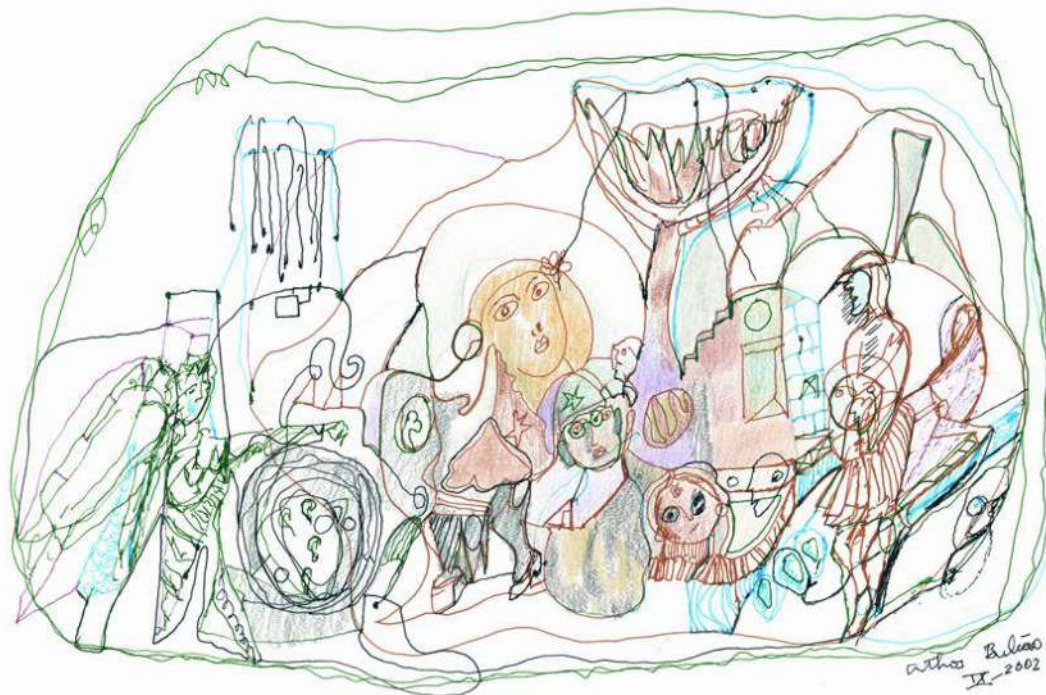


Criança desenhando com linha contínua. Fonte: A autora, 2019.

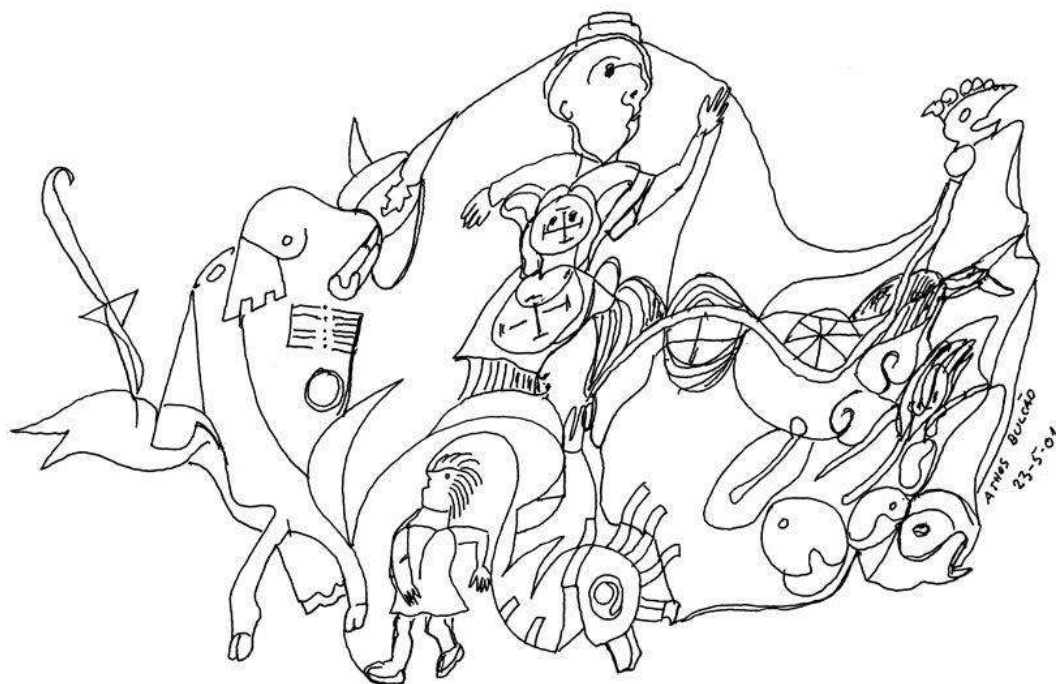
**VARIAÇÃO:** Repetir a atividade diversificando os materiais, tanto para traçar o desenho como para colorir – como Athos Bulcão indicou em sua obra.

**MATERIAIS UTILIZADOS PELO ARTISTA NO DESENHO:** bico de pena, nanquim, lápis de cera, grafite, aquarela, lápis de cor, canetas coloridas.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



Desenho 12, 2002. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=72>. Acesso em: 27 nov. 2021.



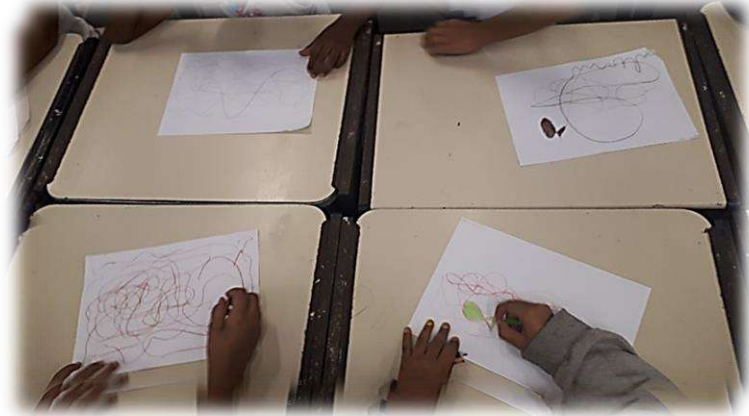
Desenho 18, 2001. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=72>. Acesso em: 27 nov. 2021.

## 5ª ATIVIDADE: DESENHO CEGO

**OBJETIVO:** Encontrar imagens figurativas no emaranhado de linhas traçado no papel aleatoriamente.

**MATERIAIS:**

- Papel ofício A4;
- Lápis preto;
- Lápis de cor.



Crianças procurando formas figurativas nos seus desenhos cegos. Fonte: A autora, 2019.

**METODOLOGIA:**

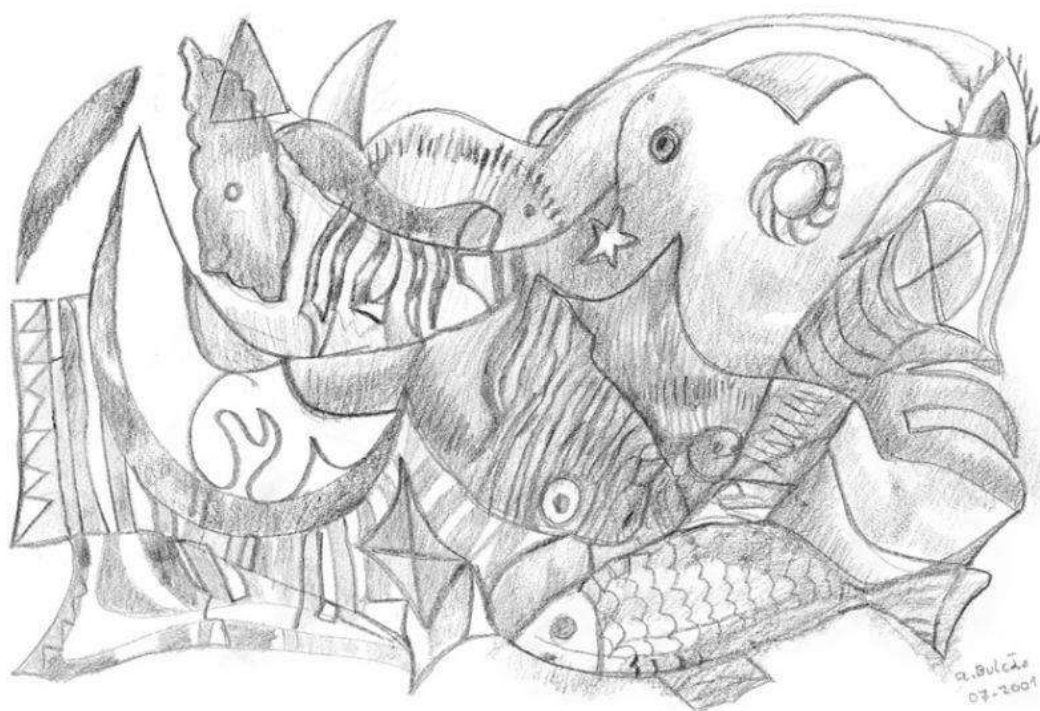
1. De olhos fechados, traçar com o lápis uma linha única que deve explorar o espaço da folha de papel;
2. Procurar imagens figurativas no desenho cego e reforçar suas linhas limites com o lápis;
3. Colorir as figuras encontradas com lápis de cor, destacando-as.

**OBSERVAÇÕES:**

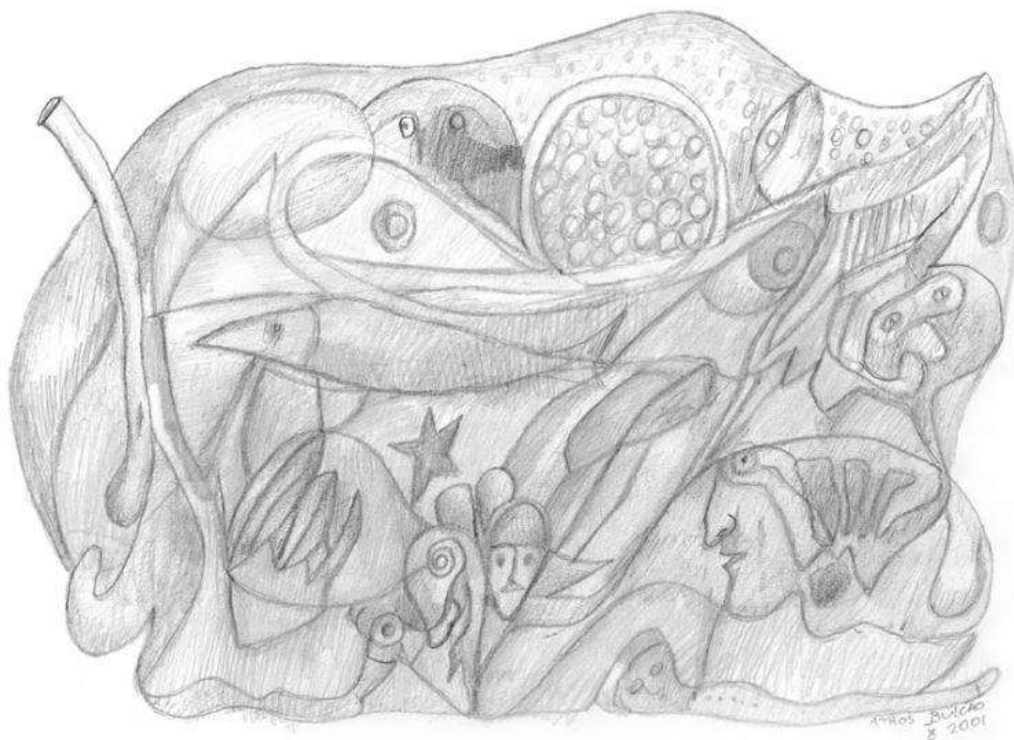
- O tempo destinado para a primeira etapa dessa atividade é variável, depende da concentração dos alunos;
- Os alunos devem explorar bem o espaço do papel, utilizando um traço amplo, porque se eles ficarem riscando no mesmo lugar ou com linhas muito próximas umas das outras terão dificuldade para encontrar os desenhos figurativos;
- É importante que o professor acompanhe os alunos enquanto eles estiverem traçando a linha contínua para dar as devidas orientações individualmente, como no caso das crianças que permanecem traçando no mesmo lugar;
- Como sugestão, um fundo musical com ritmos variados pode ser o facilitador para dinamizar o grafismo.

**VARIAÇÃO:** A exploração de diferentes materiais, apontada na atividade anterior, também pode ser aplicado nesta atividade.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



Desenho 25, 2001. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:  
<<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=72>>. Acesso em: 27 nov. 2021.



Desenho 27, 2001. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:  
<<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=72>>. Acesso em: 27 nov. 2021.



# PINTURA

A pintura é a produção de imagens através da aplicação de tinta sobre uma superfície, onde a cor predomina sobre o desenho (MARCONDES, 1998, p. 229). Existem diferentes tipos de tinta que podemos utilizar para pintar, mas, no contexto escolar, a mais acessível é a tinta guache. Assim como no desenho, é importante diversificar os materiais e os suportes para a pintura. Com os alunos, podemos variar produzindo nossas próprias tintas, extraindo as cores de pigmentos naturais e materiais variados, como papel crepom e alimentos, por exemplo.

Athos Bulcão começou a pintar na década de 1940 e essa prática foi constante na sua trajetória artística. Para desenvolver sua pintura teve poucos professores formais e desenvolveu um código próprio através da experimentação autodidata.

Bulcão realizou composições figurativas e abstratas e utilizou tintas variadas, tais como: aquarela, nanquim, guache, pastel seco, acrílica, óleo. Os suportes também variavam, como papel, tela, Eucatex. E, além das pinturas de cavalete, o artista também ampliou suas pinturas para murais integrados à projetos arquitetônicos. Sabe-se que algumas de suas inspirações para criar foram suas vivências e o trabalho de outros artistas.

As Atividades, que se seguem, são inspiradas nas formas abstratas e no tratamento dado ao espaço em dois grupos distintos de pinturas realizadas pelo artista: uma que explora formas variadas ao fundo com sobreposições de círculos e circunferências e, outra, que subverte a utilização tradicional do espaço na pintura.

## **6ª ATIVIDADE: PINTURA - RELEITURA 1**

**OBJETIVOS:** Criar uma composição com formas geométricas e cores.

**MATERIAIS:**

- Papel ofício A4;
- Tinta guache;
- Pincéis;
- Sucata para fazer as circunferências e os círculos (cone de linha, tampas variadas etc.).

**METODOLOGIA:**

1. Desenhar figuras abstratas sobre o papel ofício e pintá-las;
2. Depois de seco, carimbar, com as sucatas, as circunferências e os círculos dentro delas.



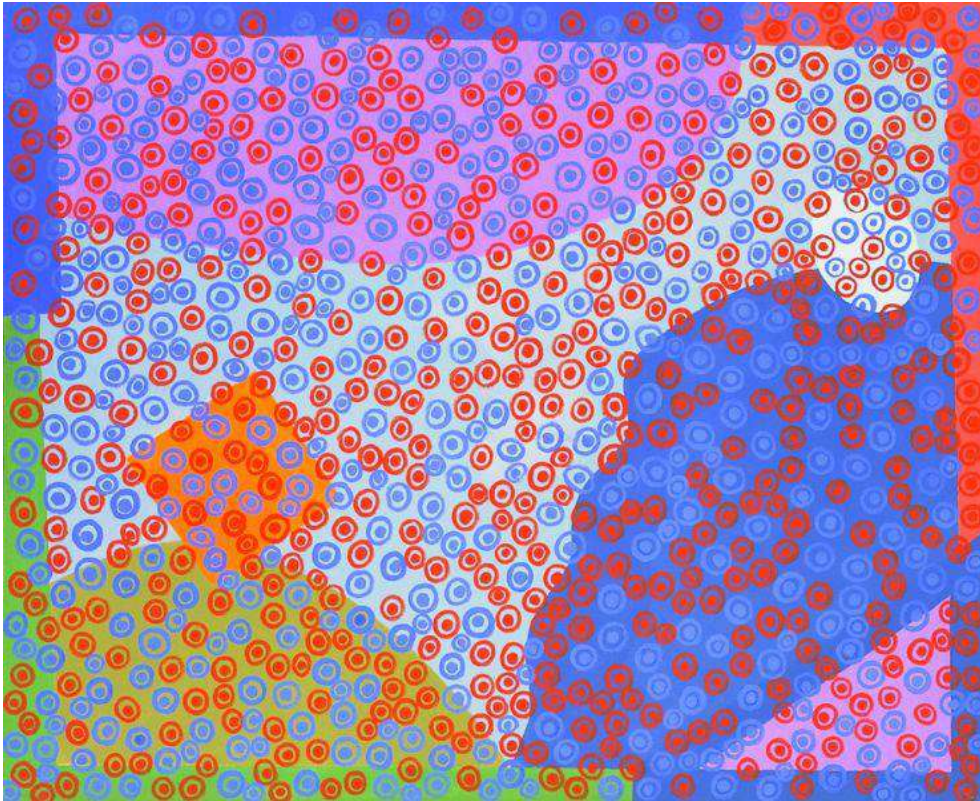
Alunos carimbando sobre as formas pintadas. Fonte: A autora, 2019.



Releituras concluídas. Fonte: A autora, 2019.

**OBSERVAÇÃO:** As formas e as cores para a pintura do fundo devem ser da escolha do aluno, bem como a disposição dos círculos e circunferências.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



Máscara, 1990. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=88>. Acesso em: 01 dez. 2021.



Pintura 24. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=118>. Acesso em: 01 dez. 2021.

## **7ª ATIVIDADE: PINTURA - RELEITURA 2**

**OBJETIVOS:** Compor uma “obra” coletiva com as pinturas individuais.

**MATERIAIS:**

- Papel ofício 10X10;
- Tinta guache;
- Cartolina dupla face, ou outro similar, na cor preta;
- Pincéis;
- Cola.

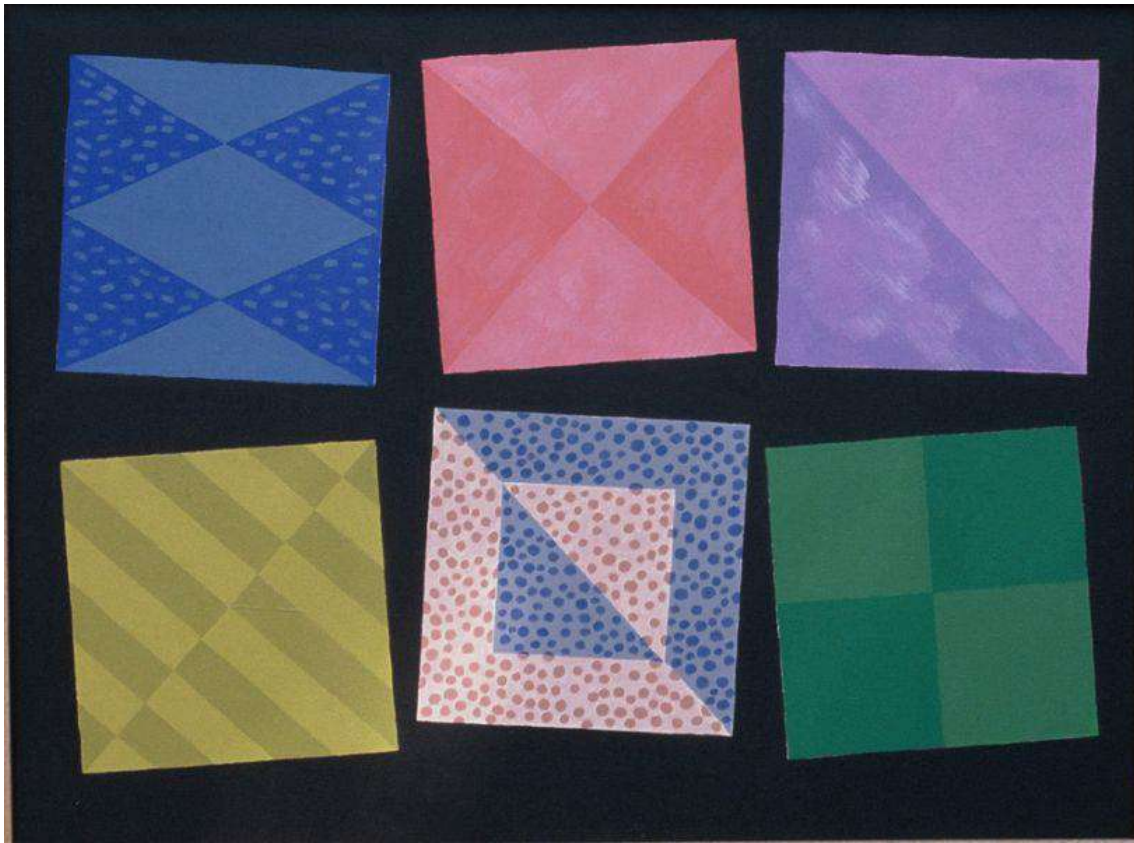
**METODOLOGIA:**

1. Individualmente, pintar formas abstratas sobre o papel quadrado;
2. Formar grupos de 6 alunos. Cada equipe deve escolher como arrumar suas pinturas sobre a cartolina dupla face;
3. Colar as pinturas na cartolina.

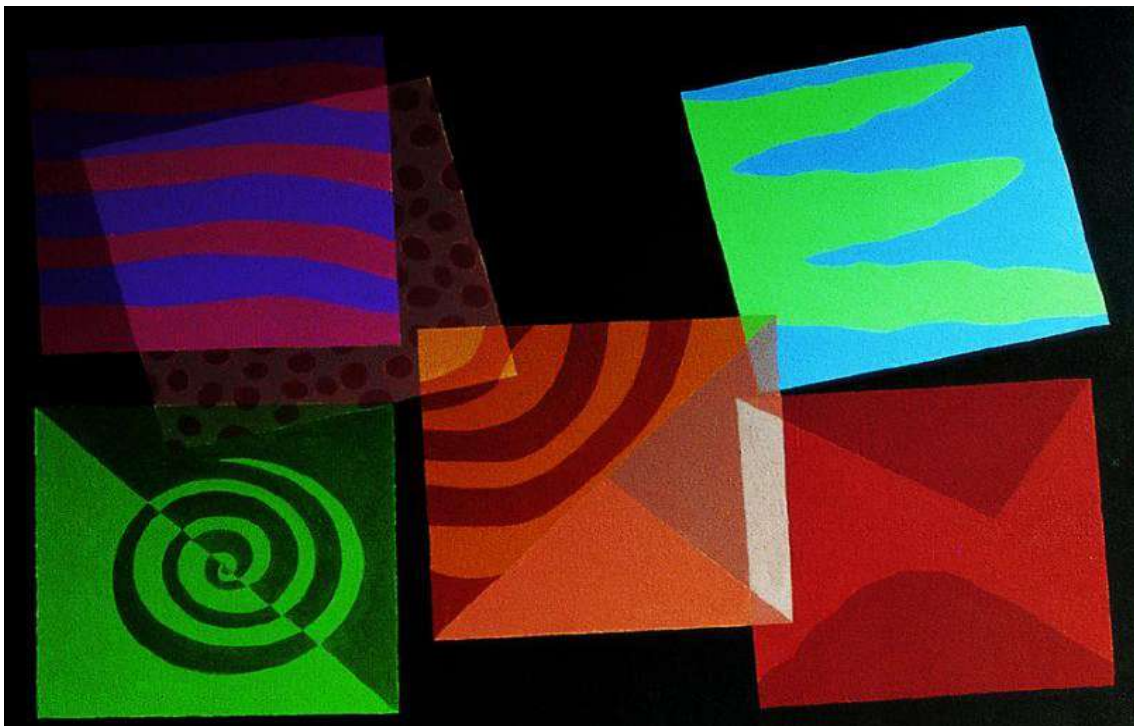


Releitura coletiva. Fonte: A autora, 2019.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



Sem título, 1982. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:  
<<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=88>>. Acesso em: 01 dez. 2021.



Sem título, 1982. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:  
<<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=88>>. Acesso em: 01 dez. 2021.

# ESCULTURA

Diferente do desenho e da pintura, a escultura tem forma tridimensional, isto é, possui profundidade e pode ser apreciada de diferentes ângulos. Essa expressão visual se apresenta de diferentes formas (relevo, cinética etc.) e pode ser executada com várias técnicas (esculpir, talhar, modelar etc.) e materiais (pedras, argila, madeira, sucata etc.).

O alto-relevo foi muito utilizado por Athos Bulcão na sua arte integrada à arquitetura e nas suas “Máscaras” – o artista também usou a modelagem para a criação de seus “Bichos”.

As “Máscaras” são relevos policromados que lembram rostos de perfil, os quais Bulcão construía através de técnica mista, ocasionando diversas texturas. Para a modelagem dos “Bichos” (seres imaginários que tinham formas e cores variadas) o artista usava massa Durepóxi e depois pintava com tinta acrílica.

Na escola, o recurso mais utilizado em sala de aula para explorar a escultura é a massa de modelar industrializada, no entanto, outros materiais como o papel machê, papéis variados e até mesmo a sucata, podem ser usados produzindo resultados criativos. Nesse Caderno, para as Atividades, optamos pela exploração da sucata nos relevos e, para a modelagem, utilizamos a massa de modelar.



## **8ª ATIVIDADE: MODELAGEM DE SERES IMAGINÁRIOS**

**OBJETIVOS:** Idealizar um ser imaginário e materializá-lo através da massa de modelar.

**MATERIAIS:**

- Massa de modelar;
- Ferramentas para modelagem (opcional), tais como lápis sem ponta, réguas, palitos, sucatas etc.

**METODOLOGIA:**

1. Criar um ser imaginário com a massa de modelar. Os alunos podem utilizar apenas as mãos ou, também, ferramentas improvisadas (como as citadas acima).



Seres criados por crianças em idades variadas. Fonte: A autora, 2019.

**OBSERVAÇÕES:**

- A massa de modelar pode ser substituída pela massa caseira, papel machê etc.
- Deve-se atentar para a escolha das ferramentas para que sejam de fácil manuseio para as crianças e não ofereçam perigo.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



Mini esculturas policromadas, 1975/1998. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=51>>. Acesso em: 02 dez. 2021.



Mini esculturas policromadas, 1975/1998. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=51>>. Acesso em: 02 dez. 2021.



Mini esculturas policromadas, 1975/1998. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=51>>. Acesso em: 02 dez. 2021.

## 9ª ATIVIDADE: RELEITURA DAS MÁSCARAS

**OBJETIVO:** Fazer uma releitura das “Máscaras” de Athos Bulcão, utilizando formas, cores e texturas variadas.

### MATERIAIS:

- Papelão;
- Lápis preto;
- Tinta guache;
- Pincéis;
- Tesoura;
- Cola;
- Sucatas variadas;
- Materiais diversos para texturizar as máscaras.

### METODOLOGIA:

1. Riscar uma forma oval com nariz e boca (opcional) e recortar;
2. Pintar com guache (com cores à escolha do aluno). Nesse momento, o aluno que não fez a boca através do recorte pode pintá-la, por exemplo;
3. Texturizar a máscara, antes ou depois da pintura, com um material (areia, sementes, papel amassado, papel machê, colas variadas, cascas secas etc.) à escolha do aluno;
4. O aluno deve selecionar uma pequena sucata para colar no lugar do olho (e em demais partes que queira destacar).



Máscaras criadas pelos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental. Fonte: A autora, 2019.

**OBSERVAÇÃO:** O aluno pode optar por não usar textura, uma vez que nem todas as “Máscaras” do artista são texturizadas.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



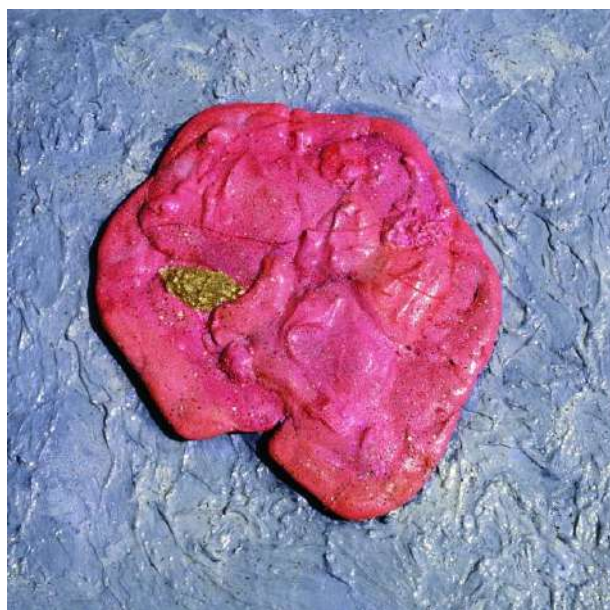
Máscara, 1987. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:  
<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=94>  
 >. Acesso em: 03 dez. 2021.



Máscara Dominó, 2000. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:  
<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=94>  
 >. Acesso em: 03 dez. 2021.



Relicário, 2000. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:  
<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=94>  
 >. Acesso em: 03 dez. 2021



Máscara 13. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:  
<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=94>  
 >. Acesso em: 03 dez. 2021.

## **10ª ATIVIDADE: PAINEL EM RELEVO**

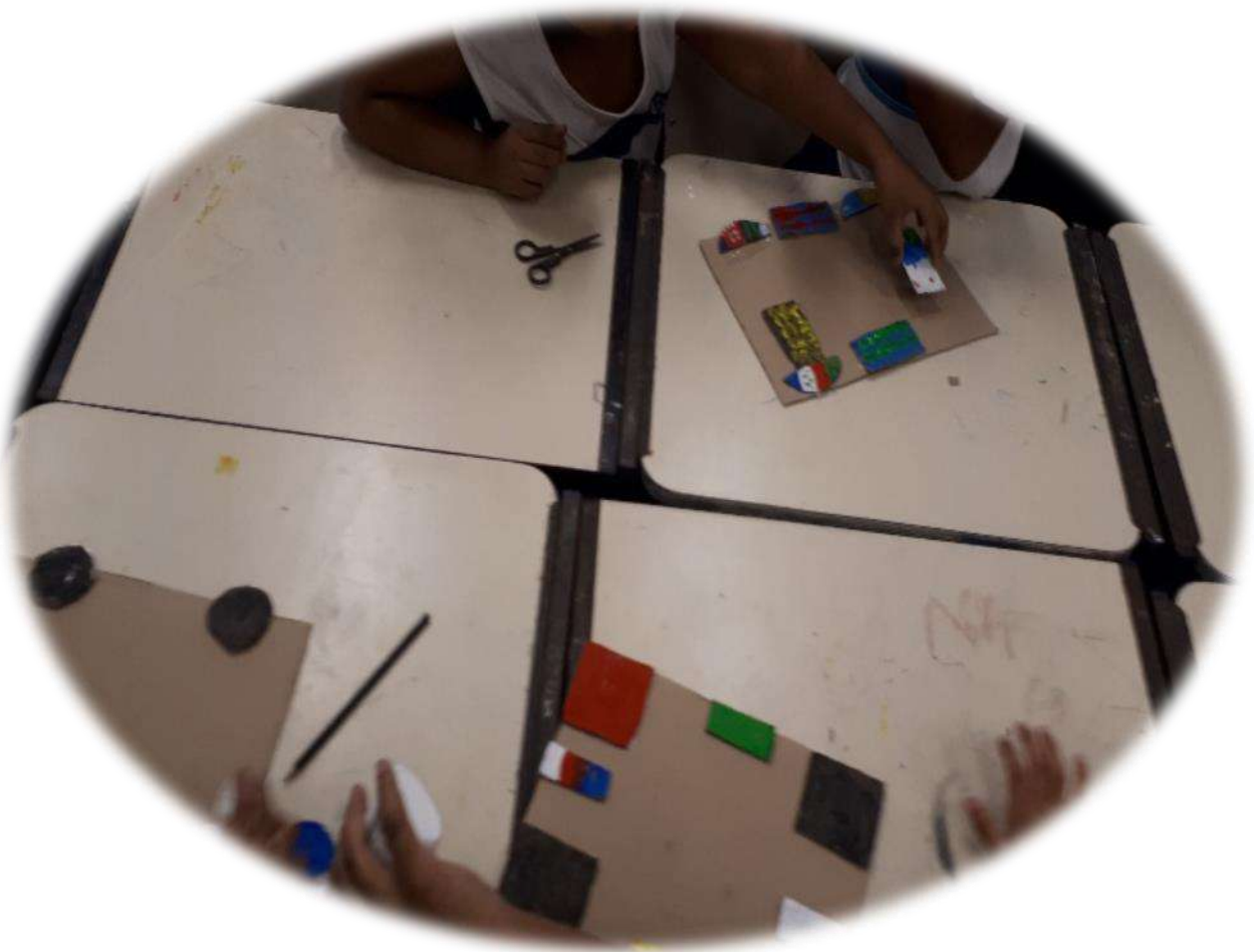
**OBJETIVO:** Criar, em dupla, um painel colorido em relevo a partir de formas criadas e recortadas individualmente.

**MATERIAIS:**

- Papelão;
- Lápis preto;
- Tinta guache;
- Tesoura;
- Cola.

**METODOLOGIA:**

1. Criar uma forma geométrica para que seja possível reproduzi-la algumas vezes, mantendo o tamanho;
2. Recortar as peças;
3. Formar duplas e organizar as peças sobre uma placa de papelão (tamanho A4), colando-as;
4. Pintar o relevo como os alunos preferirem.



Confecção dos painéis em relevo. Fonte: A autora, 2019.

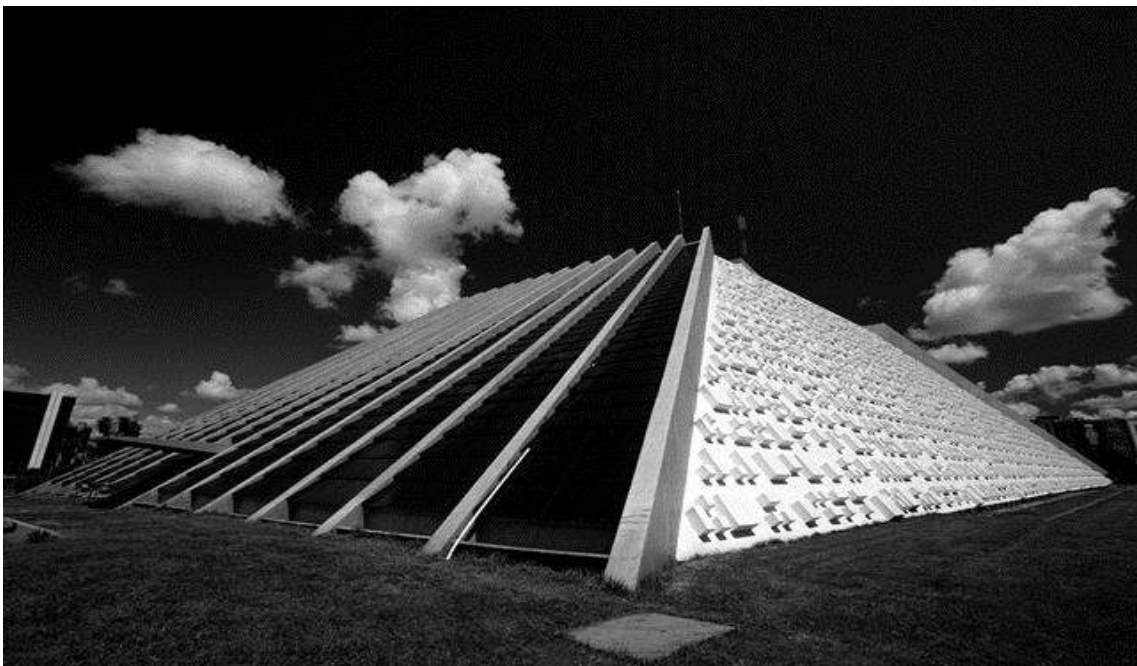
## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



Relevo em madeira, Biblioteca Ministério da Saúde, 2002. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=97>>. Acesso em: 03 dez. 2021.



Relevo com função acústica, Rede Sarah de Hospitais de Reabilitação, 1995. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=82>>. Acesso em: 03 dez. 2021



Relevo em concreto pintado de branco, 1966. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=140>>. Acesso em: 03 dez. 2021.

# FOTOMONTAGEM

A fotomontagem é uma “técnica de colagem executada com a utilização de fragmentos de fotografia ou por meio da superposição de fotografias.” (MARCONDES, 1998, p.128). Para tais criações, a associação de fotografias ou negativos fotográficos (SILVA, 2014, p.27) são utilizados comumente. O artista Athos Bulcão partia de um meio de reprodução fidedigno ao real – a fotografia – para criar uma realidade inexistente.

Como é sabido, a técnica da fotomontagem foi uma expressão visual comumente utilizada pelas vanguardas artísticas do século XX, tais como o Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Construtivismo, Surrealismo e, ainda, pela Escola da Bauhaus. É interessante a relação dessa técnica com a ludicidade: ainda no século XIX, a fotomontagem foi considerada um passatempo popular de recorte e colagem, como uma brincadeira de invenção com novas possibilidades a partir de imagens anteriormente produzidas. O próprio Bulcão encarava as fotomontagens como uma brincadeira, uma diversão (ATHOS, 1998), onde ele criava cenas inusitadas. As fotomontagens de Bulcão foram criadas a partir do seu desejo de fazer colagens, como afirmou certa vez: “[...] a vontade de fazer uma coisa que não fosse nem fotografia, nem teatro, nem cinema.” (ATHOS BULCÃO, 1998, não paginado).

Athos Bulcão foi um dos poucos artistas modernistas a utilizar a fotografia para expressar-se visualmente. Apesar de não ter sido fotógrafo, o artista gostava de experimentar diferentes possibilidades e aventurou-se nas fotomontagens como passatempo criativo e estudos de composição (SILVA, 2013, p.68). Ao contrário de suas outras obras, nessas ele trabalhou em preto e branco, seguindo regras de composição fotográfica.

No seu processo de criação, Bulcão partia dos contextos fantasiosos propiciados por essa expressão artística para se apropriar de fotos já produzidas por demais artistas: recortava imagens fotográficas em preto e branco de revistas e pôsteres, na maioria das vezes aleatoriamente para, em seguida, montar novas cenas colando-as em um fundo também já pronto. Para esse trabalho de recorte e colagem, o artista nunca usava fotografias próprias e, às vezes, trabalhava com figuras replicadas de imagens de revistas. A última etapa era refotografar a imagem formada, produzindo assim um novo negativo. Como o artista buscava manter em suas fotocollagens uma relação com a fotografia, a imagem final aparentava normalidade quanto à superfície, a luz, os tons e às proporções.

A Atividade de fotomontagem, apresentada nesse Caderno, explora, com variações mínimas, as fases do processo criativo de Athos Bulcão: a escolha e recorte das imagens, a colagem, o ato de refotografar e a impressão em preto e branco.



## 11ª ATIVIDADE: FOTOMONTAGEM

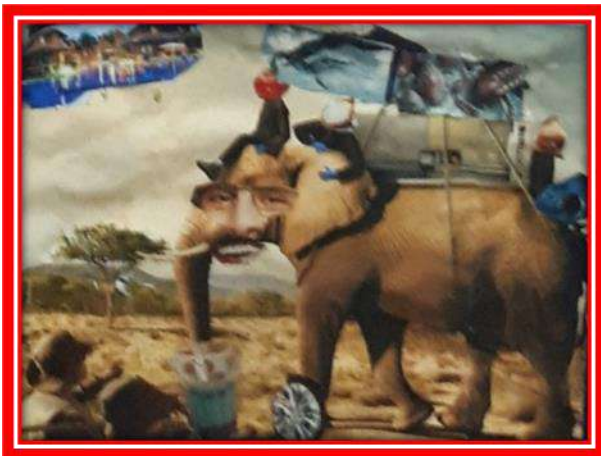
**OBJETIVO:** Montar, em grupo, uma fotomontagem criativa, utilizando imagens de revistas.

### MATERIAIS:

- Revistas usadas;
- Papel ofício A4;
- Tesoura;
- Cola;
- Câmera fotográfica ou celular com câmera;
- Impressões das fotomontagens criadas pelos alunos.

### METODOLOGIA:

1. Formar pequenos grupos;
2. Escolher uma imagem de página inteira para ser o fundo, destacar da revista e reservar;
3. Escolher e recortar diferentes figuras;
4. Discutir com o grupo as possibilidades de criação com o fundo e as imagens selecionadas;
5. Colar as figuras no fundo escolhido, conforme acordado entre os participantes do grupo;
6. Fotografar as imagens prontas;
7. Imprimir as fotomontagens em preto e branco



Fotocolagem de um grupo de alunos, que gerou a fotomontagem ao lado. Fonte: A autora, 2019.



Fotomontagem "Carrofante". Fonte: A autora, 2021.

### VARIAÇÕES:

- Caso não haja recursos para imprimir as fotomontagens, uma opção é disponibilizá-las nas redes sociais as quais os alunos tenham acesso;
- A mesma atividade também pode ser realizada individualmente ou em duplas.

## IMAGENS PARA LEITURA E INSPIRAÇÃO



Crianças em Veneza, 1952. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:

<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=84>. Acesso em: 03 dez. 2021.



Sem título, sem data. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:

<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=84>. Acesso em: 03 dez. 2021.



Sem título, sem data. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em:

<https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=84>. Acesso em: 03 dez. 2021.

# JOGOS

O brincar influencia o desenvolvimento da criatividade na criança, bem como a construção do conhecimento (VASCONCELOS, 2001). Percebo em minha prática pedagógica, nos anos iniciais, que inserir o brincar no planejamento torna os alunos mais receptivos ao processo de ensino-aprendizagem e a imaginação deles flui melhor. Segundo Lima (2007, p. 5), através da brincadeira, a criança aprende a relacionar-se com os outros, aperfeiçoa seus movimentos, desenvolve a noção espacial, a função simbólica, a linguagem oral, a imaginação e a memória.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras nas aulas de Artes Visuais, se bem escolhidos e/ou projetados, são ferramentas pedagógicas que nutrem a imaginação criadora, ao mesmo tempo que contribuem para a ampliação do repertório imagético e de conhecimentos artísticos dos alunos, além de alegrar o ambiente e proporcionar a colaboração entre as crianças. Sobre esses conceitos, Santomé (2001, p. 109) assegura que as brincadeiras e os jogos podem desenvolver, estimular e reforçar os conteúdos escolares – o que nos leva às palavras de Vigotsky (2007, p.118) vai mais além afirmando que “[...] as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”. Nesse sentido, destaca-se a importância dos brinquedos, jogos e brincadeiras no desenvolvimento integral infantil.

A brincadeira faz parte da(s) cultura(s) infantil(is), sendo o produto cultural da criança, por isso, incluir a brincadeira no planejamento como parte integrante do processo de ensino-aprendizagem é uma escolha positiva porque traz a cultura infantil para o contexto escolar, insere a ludicidade nas aulas e gera um ambiente agradável para o aprendizado infantil.

As Diretrizes Curriculares Nacionais (BRASIL, 2013) reforçam o uso do brincar como ferramenta metodológica nos anos iniciais, afirmando que “o caráter lúdico da aprendizagem, particularmente entre as crianças de 6 (seis) a 10 (dez) anos [...] torna as aulas menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos”. (BRASIL, 2013, p. 121). Outro benefício do brincar nesse segmento escolar é favorecer o percurso contínuo de aprendizagens proporcionando a articulação entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental (BRASIL, 2013, p. 136).

Conforme Ferraz e Fusari (1993, p. 89), aspectos do brincar – como a experimentação, criação, ludicidade e imaginação – também são elementos básicos na Arte-educação para os anos iniciais, o que nos leva a refletir que, devido a essa proximidade de características, o jogo, o brinquedo e a brincadeira são ferramentas

pedagógicas positivas no processo de ensino-aprendizagem. A importância de incluir o brincar no ensino das Artes Visuais nesse segmento também é defendido pela Base Nacional Comum Curricular/BNCC (BRASIL, 2018) quando traz como uma de suas competências específicas o “[...] experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte [...] propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil.” (BRASIL, 2018, p. 199). A BNCC (BRASIL, 2018), nesse sentido, reforça as pesquisas já realizadas no campo da psicologia e da educação (LIMA, 2007; SANTOMÉ, 2001; VASCONCELOS, 2001; VIGOTSKY, 2007), classificando o brincar como uma ferramenta metodológica para o desenvolvimento infantil, inclusive no ensino da Arte. Quando incluímos o brincar nas aulas de Arte, explorando diferentes espaços escolares, as crianças percebem o Ensino Fundamental como uma continuação da Educação Infantil, onde eles podem continuar a vivenciar a ludicidade como parte do processo de ensino-aprendizagem. Tal atitude pedagógica ajuda a contextualizar os conteúdos, pois os relaciona com o que as crianças já conhecem e vivenciam em sua cultura infantil.

Valorizando a importância do brincar para as crianças de 6 a 11 anos, apresentamos aqui dois Jogos criados a partir dos painéis de azulejos de Athos Bulcão: o Quebra-cabeça Visual e o Dominó de Duas Combinações, que são propícios às características dessa faixa-etária alvo assim como ‘familiares’ no cotidiano dessas crianças. Desse modo, partimos do que elas já conhecem para ampliar seu aprendizado. Mas, lembramos que esses recursos pedagógicos não devem ser usados como passatempo e/ou de forma isolada, mas objetivam enriquecer propostas pedagógicas de forma contextualizada no ensino de arte, como indica Barbosa na sua proposta metodológica (BARBOSA, 2005).

Os Jogos que compõem o Caderno de Atividades também exercitam a concentração, pois os alunos precisam atentar para as instruções e seguir regras pré-definidas. Contudo, nesses Jogos, ocorrem algumas transgressões em relação às regras tradicionais, o que incentiva a criatividade, quer dizer, com a adaptação ‘criativa’ das alterações das regras de um jogo tradicional, o aluno se desestabiliza e enfrenta um desafio para reestabelecer o equilíbrio interno (MOREIRA, 1999), tendo que adquirir novos conhecimentos e adaptar-se para seguir como jogador. A aquisição de novos saberes juntamente à esta adaptação são habilidades necessárias para a criação, por exemplo, quando lidamos com uma materialidade diferente das quais estamos acostumados a utilizar na produção artística. Nesse sentido, Ostrower (2009) afirma que

o desafio, o pensar diferente, é estimulante para a criatividade, o que ratifica nossa escolha pela transgressão das regras dos Jogos que usamos como referência. Conforme as crianças jogam e se familiarizam com as novas normas, elas criam estratégias individuais - e coletivas - para conseguirem alcançar os objetivos propostos. Essa capacidade de refletir, planejar e colocar uma ideia em prática são ações constantes nos Jogos disponibilizados aqui e importantes no desenvolvimento do processo criativo.

O trabalho coletivo, essencial na proposta desses brinquedos, propicia o crescimento intelectual porque os alunos também aprendem com os colegas, ouvindo, vendo e discorrendo nas suas próprias soluções (VIGOTSKY, 2007). Quanto a esse conceito, Lima (2007) completa afirmando que

[...] Um jogo ou uma brincadeira com a participação de mais de uma pessoa sempre implica trocas, partilhas, confrontos e negociações. A afetividade envolvida nessa ação pode adquirir nuances variadas, traduzindo-se na alternância de momentos harmônicos e desarmônicos. (LIMA, 2007, p. 6-7).

Ainda se torna importante destacar que a leitura de imagens em ambos os Jogos é uma constante - tanto no Quebra-cabeça Visual como no Dominó de Duas Combinações. A ludicidade da leitura imagética condiz com as etapas que incidem nos Jogos, quer dizer, é preciso que os alunos atentem para os detalhes, interpretem as informações dispostas e façam as conexões entre os elementos artístico-visuais.

# QUEBRA-CABEÇA

O quebra-cabeça é um jogo de montagem de peças e foi elaborado, no formato que conhecemos, em 1760, por John Spilsbury, para ser um recurso pedagógico no ensino de Geografia. Nessa primeira versão, ele consistia em um mapa dividido em diferentes partes a serem montadas numa única figura.

Atualmente, o quebra-cabeça apresenta uma variabilidade quanto à quantidade de peças, o formato e o material utilizado na sua fabricação.

Enquanto um Jogo, o quebra-cabeça pode estimular “[...] tanto o lado esquerdo do cérebro, com a lógica e racionalidade, quanto o lado direito, com a criatividade e a visão artística da obra [...]” (SOCIEDADE BRASILEIRA DE NEUROCIRURGIA, s/d, não paginado) ou mesmo pode contribuir no desenvolvimento das habilidades e dos fundamentos necessários ao ensino de Artes Visuais. Especificamente, acredita-se que, quanto ao estímulo à criação, esse Jogo é positivo porque

A habilidade de ser criativo e poder responder uma questão de forma diferente são muito valorizados e isso pode ser treinado com o quebra-cabeça. Durante o jogo, para formar o painel, a pessoa precisa fazer uma série de tentativas de erros e acertos, até conseguir a combinação correta, elaborando teorias, testando hipóteses e mudando a sua perspectiva quando algo não dá certo. E isso leva a pessoa a ser mais adaptável e inovadora em diferentes ambientes. (SOCIEDADE BRASILEIRA DE NEUROCIRURGIA, s/d).

O quebra-cabeça traz vários benefícios para o desenvolvimento infantil (no geral) e, em especial, à criatividade. Esse Jogo estimula a memória porque o aluno precisa atentar para os detalhes das peças como cor, forma, traço, tipo de encaixe etc. (SOCIEDADE BRASILEIRA DE NEUROCIRURGIA, s/d) para executar a montagem. A percepção, principalmente, a visual, também é exercitada, uma vez que “as capacidades de observar, comparar, analisar e sintetizar as ideias são trunfos que servirão na formação de cada criança” (BATISTA, 2018, p. 2) e que serão necessárias para a vida adulta e para o ato criador. A imaginação também é despertada já que os alunos terão que pensar nas possibilidades da variação da imagem e suas possíveis combinações. A coordenação visomotora é outro aspecto necessário para a manipulação constante das peças que o Jogo exige. E, por último, mas não menos importante, há a interação social que, no caso do Quebra-cabeça, é intensificada porque ele só pode ser jogado coletivamente – exigindo o diálogo e a negociação para ser concluído.

O Jogo Quebra-cabeça Visual, é preciso destacar, foi elaborado a partir do Painel de Azulejos do Sambódromo (1983), localizado no Rio de Janeiro, de Athos Bulcão. Essa



obra é composta por azulejos que se apresentam numa figura (1/4) de uma circunferência com um pequeno detalhe vazado e por demais azulejos totalmente brancos.

Para o Produto Educacional, utilizamos uma forma simplificada dessa circunferência. Tal forma foi reproduzida em tamanho 15cmX15cm e colada sobre papelão. Desse modo, 1/4 das peças foi confeccionada na cor branca. Para melhor acabamento e maior durabilidade, as peças foram revestidas com plástico adesivo. Tais escolhas na confecção do Jogo tornaram as peças mais parecidas com os azulejos, material utilizado originalmente por Bulcão em seus painéis.

Ao escolhermos uma obra ligada à arquitetura, exposta em lugar público, como referência imagética para nossas aulas de Artes Visuais, procuramos chamar a atenção de que a Arte, variavelmente, também pode ser apreciada em espaços próprios, e não somente nos museus e galerias de arte.

As duas possibilidades pensadas para montar esse Quebra-cabeça foram elaboradas a partir das orientações que os pedreiros recebiam de Athos Bulcão para a montagem dos painéis de azulejo, ou seja, aleatoriamente.

## QUEBRA-CABEÇA VISUAL

**OBJETIVO:** Criar diferentes imagens, coletivamente, utilizando as peças do Quebra-cabeça Visual.

### MATERIAIS:

- Papel branco;
- Cola;
- Papelão;
- Plástico autocolante.
- Algum material para colorir (lápiz de cor, giz de cera, canetinha etc.)

### METODOLOGIA:

Recorte no papel branco quadrados de 15cmX15 cm (“azulejos”) em quantidade suficiente para que cada aluno obtenha, pelo menos, uma peça. Desenhe sobre eles 1/4 de uma circunferência, que ocupe todo o espaço, na cor preta e cole as peças em papelão. Envolve as peças com plástico adesivo transparente para que dê efeito (brilhante) de azulejo.

Para que o processo de criação e o produto final se assemelhem mais aos vivenciados por Athos Bulcão,

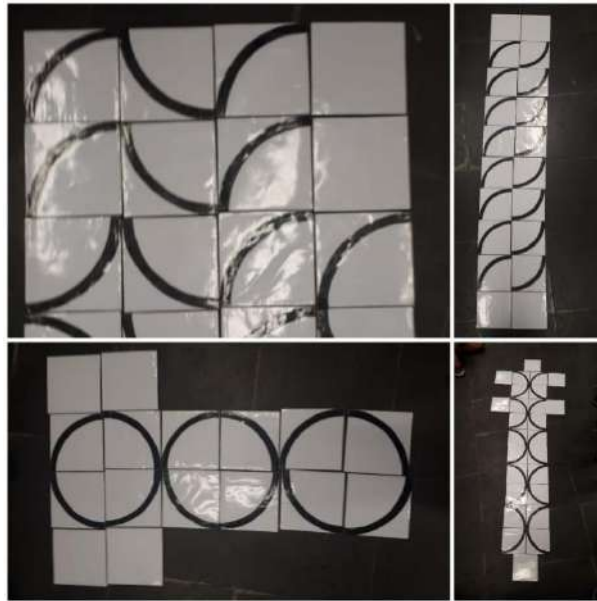
sugerimos que 1/4 das peças seja totalmente branca. Para confeccioná-las, basta cortar um quadrado de 15cmX15 cm em qualquer papel branco, colar no papelão e revesti-lo com o plástico adesivo.



Tipos de peças do Quebra-cabeça Visual. Fonte: A autora, 2020.

### COMO JOGAR:

Esse Quebra-cabeça é para ser jogado coletivamente. Cada aluno recebe pelo menos uma peça e deve contribuir com o painel da turma. Todos podem opinar sobre possíveis formações e os alunos podem testar todas elas, se assim desejarem. O Jogo é finalizado quando a equipe decidir montar uma imagem figurativa ou abstrata com todas as peças de todos os jogadores.



Algumas possibilidades de montagem. Fonte: A autora, 2019.

O professor deve orientar aos alunos sobre as regras do Jogo: não há um jeito certo de montar; todos têm que participar com sua(s) peça(s) e ideias; os alunos podem montar o Quebra-cabeça mais de uma vez, desde que variem o resultado final; e o formato final da imagem também pode variar (quadrado, retângulo, abstrata etc.).

**VARIAÇÃO:** Cada aluno recebe quatro peças (três com a imagem e uma em branca) para montar como achar melhor visualmente. Em seguida, os quebra-cabeças individuais devem juntar-se para formar uma única imagem.

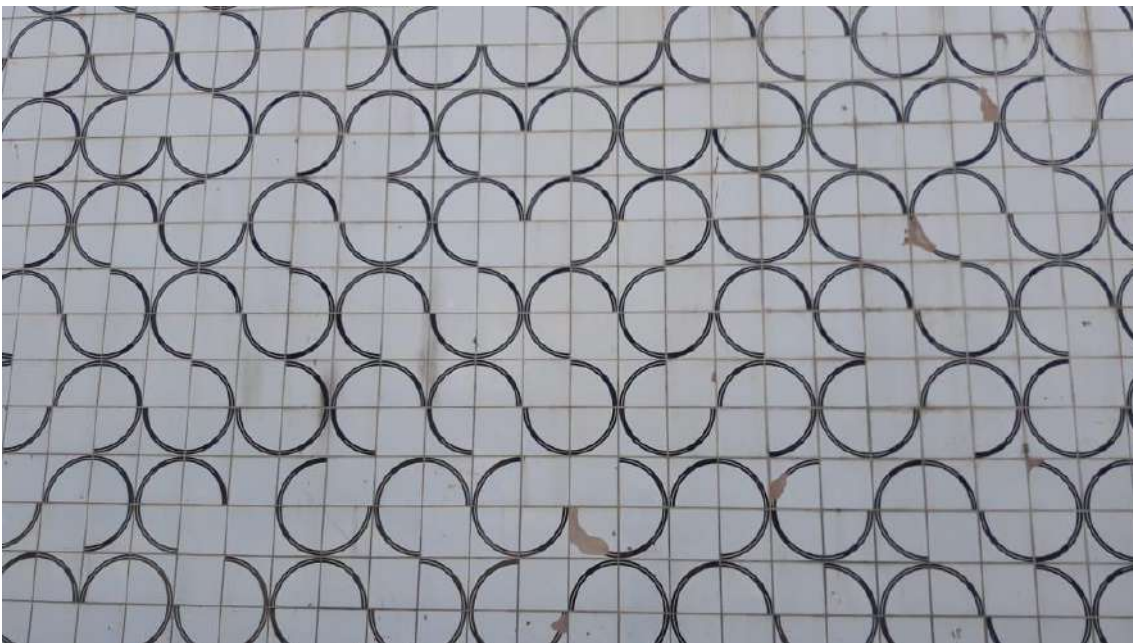


Painel realizado por quatro crianças, utilizando a variação de quatro peças para cada um. Fonte: A autora, 2021.

## IMAGENS PARA LEITURA



Sambódromo do Rio de Janeiro. Fonte: A autora, 2020.



Detalhe do painel de azulejos do Sambódromo (1983). Fonte: A autora, 2020.

**OBSERVAÇÃO:** É essencial que os alunos não conheçam a obra que originou o Jogo para que não haja interferência na formação das imagens e, assim, eles possam exercitar a criatividade através da busca de soluções para o problema. Por isso, apresente a obra só ao final da atividade.

**DOMINÓ**

Acredita-se que o Dominó surgiu na China, entre os séculos III e II antes de Cristo, (ESTRANHO, 2018), mas, de certo, não podemos definir sua origem com exatidão. Atualmente, ele é jogado em quase todos os países do mundo e tem formas e quantidade de peças variadas.

O jogo de dominó desenvolve, entre outras habilidades, o raciocínio lógico e a coordenação viso-motora., propicia a comunicação e o trabalho coletivo – sendo assim, a fala, a escuta e o pensamento são estimulados – (PROCRIAN, 2018). É importante lembrar que, no âmbito do ensino das Artes Visuais, todas essas habilidades são necessárias para que os alunos produzam suas criações artísticas com autonomia.

O jogo pedagógico-artístico, Dominó de Duas Entradas, criado para esse Caderno de Atividades, é baseado no modelo de dominó difundido no Brasil, com vinte e oito peças retangulares com combinações que vão de zero a seis. No entanto, para a experimentação nas aulas de Artes Visuais, trocamos os números por formas geométricas e adicionamos mais duas categorias de variantes: a cor e a posição da forma dentro do quadrado que ocupa.

O Dominó de Duas Combinações, apresentado aqui, é composto por 24 peças retangulares, cada uma medindo 10cm X 5cm, e divididas em dois quadrados brancos de 5cm X 5cm. Em cada um desses quadrados há uma figura abstrata geométrica. Foram seis as formas selecionadas dentre os painéis de azulejos de Bulcão, que se apresentam nas quatro posições possíveis, sendo que cada posição é utilizada duas vezes. Para as cores escolhemos as sete que o artista utilizou na criação de seus azulejos – azul, amarelo, verde, vermelho, laranja, marrom e preto – e, por questões estratégicas da elaboração do jogo, adicionamos o cinza, que embora não seja do universo cromático da azulejaria de Bulcão, está presente em outras obras ligadas à arquitetura, pois o concreto era um dos materiais recorrentes no seu processo criativo. O acréscimo de mais uma cor foi necessário para um melhor pareamento das cores e formas.

Ao combinarmos esses elementos, o Dominó adquiriu as seguintes características: não há peças com repetição de combinação de cores; cada dupla de formas apresenta-se duas vezes em cores diferentes; cada cor foi combinada com outras seis; e cada forma está presente oito vezes, duas em cada posição.

As peças foram confeccionadas com papelão, papel 40Kg, cola e lápis de cor. Todas foram revestidas com plástico adesivo.



Cores e formas utilizadas para confeccionar as peças do Dominó de Duas Entradas. Fonte: A autora, 2022.

A escolha do formato das peças, das cores – inclusive do fundo – e das figuras, junto com as suas variações de posições, aproxima o jogo do vocabulário e da gramática visuais utilizadas por Bulcão, e o acabamento em plástico adesivo, além de dar maior durabilidade ao produto, faz com que a aparência e a textura das peças se assemelhem ainda mais com as de um azulejo, assim como acontece com o Quebra-cabeça Visual.

As regras do Dominó de Duas Combinações divergem um pouco das do dominó tradicional para que o estímulo à criatividade através da resolução de problemas seja mais explorado.

O Dominó de Duas Entradas ajuda a desenvolver o raciocínio lógico, reforça noções de cores e formas, estimula a percepção visual e desenvolve hábitos e atitudes para o trabalho em equipe (diálogo, esperar pela sua vez, aprender a ganhar e a perder etc.). Assim como no dominó tradicional, “As interações desenvolvidas durante o jogo permitem momentos de comunicação e de construção de informações compartilhadas entre os pequenos.” (PROCRIAN, 2018, p.1), habilidades valorizadas e necessárias na educação e na vida em sociedade.

## DOMINÓ DE DUAS COMBINAÇÕES

**OBJETIVOS:** Parear as peças combinando cores ou formas.

**MATERIAIS:**

- Papel branco;
- Lápis de cor ou giz de cera;
- Papelão;
- Cola;
- Plástico adesivo;



Jogo em andamento. Fonte: A autora, 2022

**METODOLOGIA:**

Recorte 24 peças em papel branco, cada uma medindo 10cm X 5cm. Trace uma linha dividindo-as em dois quadrados brancos de 5cm X 5cm cada.

Selecione seis formas dentre os painéis de azulejos de Bulcão, e reproduza-as oito vezes nos quadrados, variando as combinações, sem repeti-las. Varie também as posições das figuras.

Com os desenhos prontos, escolha oito cores para colori-los, dando preferência às cores que Bulcão utilizava em seus azulejos e variando as combinações.

Cole as peças em papelão e recorte-as. Para finalizar, revista cada uma com plástico adesivo.

**COMO JOGAR:**

As peças são divididas igualmente entre os participantes (2 a 4 jogadores). Qualquer um pode começar o jogo com uma peça a sua escolha, depois de iniciada a partida segue-se a direção horária ou anti-horária para que todos possam jogar, até que as peças terminem ou sobre alguma que não possa ser encaixada.

As peças são dispostas como no jogo tradicional: cada jogador, na sua vez, encaixa uma das suas pedras em uma das extremidades do jogo, pareando conforme a cor ou a forma. Se o jogador não tiver nenhuma peça possível de ser jogada, passará a vez para o seguinte.

Vence o jogador que utilizar todas as suas peças primeiro. Se os alunos quiserem podem continuar jogando para que haja um 2º e 3º lugares.



## IMAGENS PARA LEITURA



Painel de azulejos, Aeroporto Internacional Juscelino Kubitschek, 1993. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=49>. Acesso: 31 jan. 2022.



Painel de azulejos, Caixa Econômica Federal de Natal, 1976. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=49>. Acesso: 31 jan. 2022.



Painel de azulejos, Jardim de Infância SQS 316, 1972. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=92>. Acesso em: 01 fev. 2022.



Painel de azulejos, Jornal Valeparaibano, 1979. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=133>. Acesso em: 01 fev. 2022.



Escola Classe 315/316 Painel azulejos, Escola Classe SQS 315/316, 1972. Brasília – DF, Brasil. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=163>. Acesso em: 01 fev. 2022.



Painel de azulejos (obra removida para o 4º andar em 2009), Jardins internos, Palácio do Planalto. Fonte: FUNDATHOS, c2006. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=123>. Acesso em: 01 fev. 2022.

## REFERÊNCIAS

ARCURI, Christiane de Faria Pereira; MACHADO, Miriam Fonte Bôa Ferraz. Artes visuais nos anos iniciais do ensino fundamental - a obra de Athos Bulcão como processo criativo. In: **3º Colóquio de Egressos e Estudantes do PPGEB / CAP-UERJ - Contribuições para a atuação profissional**. RJ: CAP-Uerj, 2021. v. 3. p. 22-22.

ATHOS BULCÃO. Habitante do silêncio em Brasília. **Jornal de Brasília**, Brasília, jul. 1998. Não paginado. Entrevista concedida a Carmem Moretzsohn. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/pdf/Habitante%20do%20silencio%20em%20Brasilia%20-%20Carmem%20Moretzsohn%20port.pdf>>. Acesso em: 17 nov. 2021.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BATISTA, Pollyana. **Benefícios do quebra-cabeça**. [S/I]: Estudo prático, 2018. Disponível em: <<https://www.estudopratico.com.br/beneficios-do-quebra-cabeça-na-educacao/>>. Acesso em: 04 set. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_verseofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_site.pdf)> Acesso em: 23 abr. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Conselho Nacional da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>> Acesso em: 09 set 2020.

COCCHIARALE, Fernando. **Apresentação da exposição Athos Bulcão: uma trajetória plural**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 1998. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/pdf/Apresentacao%20da%20expo%20Athos%20Bulcao%20-%20Uma%20trajetoria%20plural%20-%20Fernando%20Cocchiarale%20port.pdf>>. Acesso em: 11 out. 2021.

ESTRANHO, Redação Mundo. Qual é a origem do dominó? **Revista Super Interessante**. São Paulo: Grupo Abril, 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-e-a-origem-do-domino/>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo; FUSARI, Maria F. de Rezende e. **Metodologia do ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1993.

FUNDAÇÃO ATHOS BULCÃO. **Fundathos**, c2006. Galeria virtual. Disponível em: <<https://www.fundathos.org.br/galeriavirtual>>. Acesso em: 01 fev. 2022.  
INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (DF). **Inventário da obra de Athos Bulcão em Brasília**. Coordenação de Sandra Bernardes Ribeiro e Thiago Pereira Perpétuo. Brasília-DF: IPHAN, 2018. Disponível em:

<[http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/athosbulcatilde\\_menor.pdf](http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/athosbulcatilde_menor.pdf)>. Acesso em: 17 fev. 2021.

LIMA, Elvira Souza. **Brincar para quê?** São Paulo: Editora Inter Alia, 2007. Coleção cultura, ciência e cidadania.

MACHADO, Miriam Fonte Bôa Ferraz; ARCURI, Christiane de Faria Pereira Arcuri. Quebra-cabeça visual: um recurso pedagógico no ensino de artes. In: PORTO, Maria Beatriz Dias da Silva Maia; SANTOS, Maria Cristina Ferreira dos (orgs.) **Cotidiano e currículo na educação básica: produtos educacionais e processos formativos**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020. p.61-76. Disponível em: <[http://www.ppgeb.cap.uerj.br/wp-content/uploads/2021/05/2Cotidiano\\_Curriculo\\_processos-formativos\\_Vol.2com-DOI.pdf](http://www.ppgeb.cap.uerj.br/wp-content/uploads/2021/05/2Cotidiano_Curriculo_processos-formativos_Vol.2com-DOI.pdf)>. Acesso em: 10 de mar. de 2021.

MACHADO, Miriam Fonte Bôa Ferraz; LEONARDO, Edna Maria Pereira. Um tema, dois caminhos: uma experiência multifacetada em Artes. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 29., 2020, Goiânia-GO. **Anais**. Goiânia: ANPAP, 2020. p.233-249. Disponível em: <[Miriam Fonte Boa Ferraz Machado e Edna Maria Pereira Leonardo ANPAP 20 20 ArtigoFinal-27.pdf](#)>. Acesso em: 16 abr. 2021.

MARCONDES, Luiz Fernando Cruz. **Dicionário de termos artísticos**. Rio de Janeiro: Edições Pinakothek, 1998.

MÖDINGER, Carlos Roberto et al. **Práticas pedagógicas em Artes: espaço, tempo e corporeidade**. Erechim: Edelbra, 2012.

MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias da aprendizagem**. São Paulo: EPU, 1999.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 24. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

PROCRIAN. **Conheça os benefícios que o dominó traz às crianças**. Birigui: Intituto Pró-Criança, 2018. Disponível em: <<http://procriancabirigui.org.br/conheca-os-beneficios-que-o-domino-traz-as-criancas/>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

RIO DE JANEIRO (RJ). Secretaria Municipal de Educação. Subsecretaria de Ensino. **Currículo/Artes Visuais**. Rio de Janeiro: SME/RJ, 2020. Disponível em: <<http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/10884556/4268554/ARTESVISUAIS.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2022.

SANTOMÉ, Jurjo Torres. A socialização infantil por meio do jogo e do brinquedo: discursos explícitos e ocultos sobre o jogo e a brincadeira nas instituições escolares In: CANEN, Ana; MOREIRA Antonio Flávio Barbosa (Org.). **Ênfases e omissões no currículo**. Campinas: Papirus, 2001. p. 89-116.

SILVA, Maria Cláudia Reis. **A fotomontagem no Brasil: um estudo das obras de Athos Bulcão (1952-1956)**. 2014. 155 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, Goiás, 2014.

Disponível em: <[https://www.fundathos.org.br/pdf/Disserta\\_o-MariaClaudiaReisSilva.pdf](https://www.fundathos.org.br/pdf/Disserta_o-MariaClaudiaReisSilva.pdf)>. Acesso em: 19 jan. 2021.

SILVA, Maria Cláudia Reis. A fotomontagem surrealista no Brasil: um ensaio sobre a obra de Athos Bulcão. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM ARTE E CULTURA VISUAL, 6., 2013, Goiânia-GO. **Anais**. Goiânia: UFG, FAV, 2013. p.59-70. Disponível em:

<<https://www.fundathos.org.br/pdf/A%20fotomontagem%20surrealista%20no%20Brasil%20-%20um%20ensaio%20sobre%20a%20obra%20de%20Athos%20Bulcao%20-%20Maria%20Claudia%20Reis%20Silva.pdf>>. Acesso em: 30 jan. 2021.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE NEUROCIRURGIA. **Conheça os benefícios do quebra-cabeça para o cérebro humano**. São Paulo, [s/d]. Disponível em:

<<https://portalsbn.org/portal/conheca-os-beneficios-do-quebra-cabeça-para-o-cerebro-humano/>> Acesso em: 04 set. 2020.

TAMM, Rafaella; CABRAL, Valéria Maria Lopes; BORYSOW, Vitor (Org.).

**Catálogo do Acervo da Fundação Athos Bulcão**. Brasília (DF): Fundação Athos Bulcão, 2017. Disponível em:

<[https://www.fundathos.org.br/arquivos/CAFAB\\_miolo\\_web\\_final.pdf](https://www.fundathos.org.br/arquivos/CAFAB_miolo_web_final.pdf)>. Acesso em: 01 nov. 2021.

VASCONCELOS, Mário Sérgio. Ação e representação mental no desenvolvimento da criatividade. In: VASCONCELOS, Mário Sérgio (Org.). **Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo**. São Paulo: Moderna, 2001. p. 79-96.

VIGOTSKY, Lev Semenovick, 1896-1934. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ISBN: 978-65-88405-82-6

CDL



9 786588 405826

**NEPE**

Núcleo de Extensão, Pesquisa e Editoração  
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira