

Do Barro ao Algoritmo: Uma Experiência de Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental

68

Maurício Jorge Ferreira Leal¹

Resumo

Este trabalho relata uma sequência didática aplicada a turmas do 2º e 3º anos do Ensino Fundamental, com foco na arte indígena contemporânea, utilizando a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa. As atividades incluíram desenho, colagem, modelagem em argila, pintura com massinha de modelar e o uso de IA, culminando em uma exposição dos trabalhos. O objetivo foi desconstruir estereótipos culturais e incentivar a expressão criativa, desenvolvendo habilidades técnicas e conceituais nas crianças, ao integrar práticas manuais e tecnológicas.

Palavras-chave

arte-educação; arte indígena contemporânea; inteligência artificial; narrativas visuais.

Recebido em: 05/11/2024

Aprovado em: 30/12/2024

¹ Graduando de Licenciatura em Artes Visuais na Universidade Federal da Paraíba.
e-mail: mjfl@academico.ufpb.br

From Clay to the Algorithm: A Supervised Internship Experience in Elementary School

Abstract

This paper describes a didactic sequence applied to 2nd and 3rd grade classes, focusing on contemporary indigenous art using Ana Mae Barbosa's Triangular Approach. Activities included drawing, collage, clay modeling, painting with modeling clay, and AI, culminating in an exhibition of the students' work. The goal was to deconstruct cultural stereotypes and encourage creative expression, while developing children's technical and conceptual skills by integrating manual and technological practices.

Keywords

art education; contemporary indigenous art; artificial intelligence; visual narratives.

Do Barro ao Algoritmo: Uma Experiência de Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental

O ensino de artes visuais no contexto da educação básica desempenha um papel essencial no desenvolvimento cognitivo, expressivo e cultural dos indivíduos. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca que o contato com as artes visuais fomenta a produção de imagens e a leitura crítica do mundo, contribuindo para a formação de sujeitos autônomos e reflexivos (BRASIL, 2017). Nesse contexto, a valorização da diversidade cultural é crucial para ampliar o repertório dos estudantes e fortalecer suas habilidades de comunicação através das linguagens visuais.

70

O estágio supervisionado, realizado na Escola Municipal Cônego Mathias Freire (Figura 1), em João Pessoa, Paraíba, envolveu turmas do 2º e 3º anos do Ensino Fundamental. A sequência didática teve como objetivo explorar narrativas visuais a partir da arte indígena contemporânea, utilizando obras de Denílson Baniwa e Isael Maxakali. A escolha desses artistas foi feita para descontruir estereótipos que associam as culturas indígenas a uma visão primitiva, destacando suas conexões com a modernidade e a tecnologia. Durante quatro encontros de observação, foi possível acompanhar as aulas da professora de artes Eliete Matias, compreendendo a dinâmica da turma e adaptando a sequência à temática afro-indígena já presente no contexto escolar. Durante o desenvolvimento das minhas aulas, a professora Eliete Matias também ofereceu assistência, enriquecendo o processo de ensino.

Com o uso de ferramentas de Inteligência Artificial (IA), foi possível personalizar as atividades e aumentar significativamente o engajamento das crianças, utilizando a tecnologia para desenvolver personagens e narrativas visuais baseadas nas escolhas emocionais dos alunos. A IA foi introduzida de maneira lúdica, despertando a curiosidade das crianças e permitindo que elas participassem ativamente do processo criativo. Esse recurso possibilitou a interação entre o uso de tecnologias emergentes e as práticas manuais, sem comprometer o valor das atividades artísticas tradicionais. A metodologia adotada foi baseada na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (2010), que articula leitura, contextualização e fazer artístico. Esse modelo permitiu que os alunos se conectassem às narrativas culturais indígenas e refletissem

criticamente sobre questões identitárias e contemporâneas. Ao integrar práticas tecnológicas e manuais, a sequência didática ampliou as possibilidades expressivas das crianças, promovendo um ambiente de aprendizado criativo e colaborativo.

Figura 1 – Montagem com as dependências da escola



Fonte: Autor

Emoções Visuais Codificadas: Decifrando Sentimentos com Denílson Baniwa

O primeiro encontro da sequência didática foi centrado na exploração das emoções por meio da arte, utilizando como referência as obras de Denilson Baniwa, artista visual indígena da etnia Baniwa, originário do Rio Negro, Amazonas. A produção de Baniwa dialoga com o entre-lugar indígena e não indígena, incorporando tradições de seu povo em linguagens multimídia, como na performance Pajé-Onça realizada na 33^a Bienal de São Paulo e na projeção “Brasil Terra Indígena” no Monumento às Bandeiras, em São Paulo, durante a pandemia (Queiroz; Almeida, 2021). No contexto da aula, foram apresentadas quatro de suas obras: “Bye Bye Brazil” (2020) (Figura 2), “O Roubo do Fogo e o Motivo do Jacaré Não Ter Língua” (2020), “Demarcação Já” (2020) e “Curumim, Guardador de Memórias” (2018) (Figura 2), servindo como base para discussões sobre a representação visual das emoções.

A atividade teve como objetivo promover a identificação e a expressão de emoções por meio da criação artística. As crianças foram convidadas a observar as obras de Baniwa, refletindo sobre como o artista traduz sentimentos como alegria, tristeza, medo e surpresa por meio de seus personagens e narrativas visuais.

Posteriormente, essas mesmas emoções foram trabalhadas em uma atividade prática, na qual os alunos foram estimulados a criar desenhos inspirados nas emoções exploradas nas obras apresentadas. Essa dinâmica possibilitou o desenvolvimento da autonomia criativa dos alunos, permitindo que cada um trouxesse suas próprias experiências e interpretações para a criação de seus personagens. Como observado por Barbosa e Cunha (2010), a criação artística é um meio potente para conectar os alunos às suas vivências emocionais, além de possibilitar o desenvolvimento de uma expressão visual autoral.

72

Figura 2 – Montagem com as obras “Curumim, Guardador de Memórias” (2018) e “Bye Bye Brazil” (2020)



Fonte: Site do Prêmio Pipa²

Durante a atividade, os alunos do 3º ano demonstraram maior independência e originalidade na criação dos personagens, ao passo que os alunos do 2º ano seguiram mais de perto os modelos e referências oferecidos pelas obras de Baniwa, replicando elementos específicos observados nas obras. (Figura 3) Essa distinção reflete os diferentes estágios de desenvolvimento cognitivo e criativo entre as faixas etárias, evidenciando como cada grupo assimilou e reinterpretou o conteúdo de maneira distinta. De acordo com Vygotsky (2007), o desenvolvimento das funções cognitivas superiores está diretamente relacionado à interação social e às experiências culturais que a criança vivencia em seu ambiente. A criação artística, nesse sentido, funciona como uma prática mediadora, onde os processos de significação ocorrem por meio da internalização das referências culturais apresentadas. No caso das turmas observadas, as obras

² Disponível em: <https://www.premiopipa.com/denilson-baniwa/>. Acesso em 25 ago. 2024.

de Baniwa atuaram como um ponto de partida para que cada grupo de alunos reinterpretasse essas referências de acordo com suas capacidades individuais e contextos sociais. Assim, a mediação artística, ao proporcionar novas formas de expressão, favoreceu a construção de significados próprios, conforme os alunos interagiam com os símbolos e narrativas visuais sugeridos nas obras e refletiam sobre suas próprias vivências emocionais.

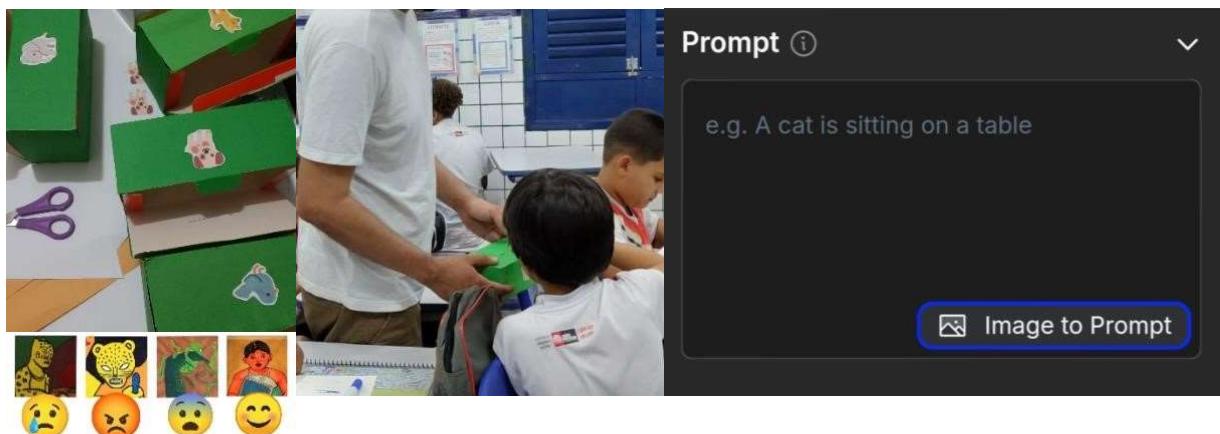
Figura 3 – Montagem com alguns desenhos do primeiro encontro



Fonte: Autor

Ao final da aula, a Inteligência Artificial (IA) foi apresentada de forma lúdica como um “assistente robô” que ajudaria na criação dos personagens baseados nas emoções discutidas. A participação das crianças foi intensificada por meio de uma votação, onde eu passei de cadeira em cadeira com caixas representando cada personagem, e as crianças depositaram fichas com a emoção que gostariam de ver representada. (Figura 4) Esse processo de votação personalizou o conteúdo didático e reforçou a participação ativa e colaborativa das crianças no processo criativo. As escolhas foram usadas para gerar, com auxílio da IA, os personagens que seriam apresentados na aula seguinte. Essa introdução à IA também abriu espaço para reflexões sobre o uso de tecnologias contemporâneas na arte, em sintonia com a prática de Baniwa, que explora ferramentas digitais em sua obra.

Figura 4 – Montagem com as etapas da atividade envolvendo Inteligência Artificial



Fonte: Autor

Tecendo Personagens: Colagem e Intervenção Coletiva

O segundo encontro da sequência didática foi dedicado à prática da colagem, uma técnica artística que possibilita a exploração de processos criativos por meio da sobreposição e reorganização de imagens previamente criadas. Para essa atividade, foram utilizados os personagens gerados pela Inteligência Artificial (IA) (Figura 5), os quais foram criados com base nas escolhas emocionais das crianças na aula anterior. Os personagens foram impressos em partes, de modo que as crianças precisassem montá-los e colá-los em cartolinhas, antes de realizar intervenções com giz de cera para criar novos detalhes e acentuar as emoções expressas pelos personagens (Figura 6).

Figura 5 – Montagem com os personagens feitos pela ferramenta de IA de acordo com o voto das crianças



Fonte: Autor/Openart.ai

A colagem foi planejada como uma atividade coletiva, com as crianças organizadas em grupos. Esse formato visava estimular a colaboração entre as crianças, promovendo a troca de ideias e a tomada de decisões criativas em conjunto. No entanto, durante a prática, observou-se que as crianças do 2º ano enfrentaram dificuldades em colaborar de maneira eficaz, o que gerou alguns conflitos e divergências nas ideias criativas apresentadas por cada membro do grupo. Em contraste, as crianças do 3º ano demonstraram maior facilidade em integrar suas sugestões, resultando em um trabalho mais harmonioso e colaborativo, o que indicou um nível mais avançado de desenvolvimento nas habilidades sociais e cognitivas.

Essas diferenças no comportamento colaborativo refletem o processo natural de amadurecimento das habilidades sociais e cognitivas das crianças. Conforme Vygotsky (2007), o desenvolvimento das funções cognitivas superiores está intimamente vinculado à interação social, e atividades que envolvem cooperação são essenciais para o fortalecimento dessas funções. No contexto da colagem, o trabalho coletivo serviu como um exercício de interação social, além de funcionar como uma ferramenta para a construção de narrativas visuais coletivas. A prática colaborativa possibilitou que as crianças, por meio da troca de ideias e da negociação de propostas, construíssem representações visuais que incorporavam tanto as emoções individuais quanto a construção conjunta de significados. Assim, a colagem, mais do que uma técnica de expressão artística, se configurou como um dispositivo pedagógico que fomentou o desenvolvimento social e criativo das crianças.

Figura 6 – Montagem com as crianças trabalhando na colagem e alguns resultados



Fonte: Autor

Do Rio ao Espírito: Pintando Narrativas de Israel Maxakali com Massinha

O terceiro encontro da sequência didática focou nas obras de Israel Maxakali, especialmente em um desenho (Figura 7) que retrata um rio e reflete o vínculo entre o mundo físico e espiritual nas tradições do povo Maxakali. Embora sem título, a obra traz a inscrição “Reflexo das Estrelas na Água”, simbolizando a conexão entre espíritos e natureza. A imagem foi usada para incentivar as crianças a refletirem sobre a fluidez e a espiritualidade nas narrativas indígenas contemporâneas.

76

Figura 7 – Desenho de Israel Maxakali



Fonte: (BICALHO, 2018, p. 90)

Após a exposição das obras do artista, a atividade propôs que as crianças explorassem essas ideias utilizando massinha de modelar, um material sensorial que permite a experimentação da tridimensionalidade e a criação de texturas. Cada criança recebeu uma impressão em preto e branco da obra de Maxakali, que deveria ser preenchida com camadas de massinha (Figura 8), promovendo uma experiência tanto tátil quanto visual. A escolha desse material foi estratégica, pois estimulou a exploração tátil e a expressão emocional, permitindo que as crianças personalizassem a obra com elementos próprios, como sonhos, memórias e símbolos.

Figura 8 – Montagem com as crianças trabalhando com a pintura com massinha



Fonte: Autor

77

A temática espiritual da obra despertou grande curiosidade nas crianças, que levaram questões sobre o conceito de espíritos e o significado cultural do rio para o povo Maxakali. Esse interesse demonstrou como a arte pode servir como ponto de partida para reflexões culturais e para uma compreensão mais profunda das diferentes cosmologias indígenas. Ao propor essa atividade de experimentação livre com massinha de modelar, evitou-se a padronização escolarizada da arte que busca apenas o produto final. Como alertou Ostetto (2011):

[...] o que temos presenciado é a simplificação e o empobrecimento da “arte” em uma versão escolarizada, encerrada no fazer e visando a um produto, colocando em ação “o mesmo para todos”, “sigam o modelo”, “é assim que se faz”. Na Educação Infantil, frequentemente, a arte mostra-se com a roupagem de um conteúdo a ser ensinado em determinados momentos ou um conjunto de técnicas e instruções para o exercício de habilidades específicas (os “trabalhinhos” e as “atividades artísticas” vão por esse caminho). (Ostetto, 2011, p. 30).

A prática artística, portanto, não só desenvolveu habilidades técnicas, como também funcionou como uma ferramenta de construção de novas compreensões sobre o mundo, valorizando as múltiplas linguagens da infância e as experiências sensoriais e emocionais das crianças.

Modelando Origens: A Lenda Maxakali Ganha Forma na Argila

O quarto encontro da sequência didática focou na prática de modelagem em argila, inspirada pela lenda de criação do povo Maxakali, que narra a formação

dos seres humanos a partir do barro. Para contextualizar a atividade, foi apresentado um vídeo adaptado (Figura 9), criado com o auxílio de ferramentas de Inteligência Artificial (IA), que ilustrava a lenda de maneira acessível ao público infantil. Essa adaptação foi baseada no vídeo Cosmogonia Maxakali, do canal “Espaço de Conhecimento UFMG”, servindo como ponto de partida para a narrativa visual.

Figura 9 – Montagem com alguns quadros do vídeo feito para ilustrar a lenda de origem Maxakali

78



Fonte: Autor

A escolha da argila como material artístico proporcionou às crianças uma experiência tátil e tridimensional, explorando conceitos como forma, volume e representação da figura humana. A prática, além de oferecer uma abordagem técnica, buscava conectar as crianças à narrativa cultural da criação, incentivando-as a refletir sobre a origem dos personagens, de acordo com a tradição Maxakali. Ao manusear a argila, as crianças foram desafiadas a representar características físicas e emocionais, engajando-se em um processo que exigia tanto concentração quanto criatividade.

Durante a atividade, as crianças moldaram figuras humanas com base na lenda, utilizando a argila para materializar suas ideias e interpretações (Figura 10). O envolvimento foi notável, com as crianças imersas na tarefa, lidando com os detalhes e buscando expressar visualmente o que haviam absorvido da narrativa Maxakali. A argila, como material flexível e transformável, facilitou o diálogo entre a prática estética e a representação simbólica, oferecendo uma experiência sensorial rica e estimulante.

Figura 10 – Montagem com as crianças trabalhando com a argila



Fonte: Autor

Essa relação entre o material artístico e a expressão cultural pode ser compreendida à luz das reflexões de John Dewey, filósofo que explora a arte como uma forma de experiência integrada.

[t]oda arte envolve órgãos físicos, como o olho e a mão, o ouvido e a voz e, no entanto, ela ultrapassa as meras competências técnicas que estes órgãos exigem. Ela envolve uma ideia, um pensamento, uma interpretação espiritual das coisas e, no entanto, apesar disto é mais do que qualquer uma destas ideias por si só. Consiste numa união entre o pensamento e o instrumento de expressão. (Dewey, 2002, p. 76)

A atividade de modelagem em argila refletiu essa perspectiva, ao unir técnica e significado, proporcionando às crianças uma oportunidade de traduzir suas reflexões em formas concretas e tridimensionais.

Portanto, a prática de modelagem, ao combinar a tradição cultural com a expressão artística, permitiu que as crianças vivenciassem a criação de forma significativa, conectando-se tanto com o conteúdo simbólico da lenda quanto com o processo criativo propriamente dito. Manipulando a argila, as crianças puderam explorar suas habilidades manuais enquanto refletiam sobre a representação simbólica presente na lenda, integrando a prática artística à construção de significados culturais. Essa experiência contribuiu para o desenvolvimento criativo e reflexivo das crianças, proporcionando uma compreensão mais ampla da relação entre a arte e as tradições.

Conectando Traços, Dados e Culturas: A Exposição Final das Criações Inspiradas na Arte Indígena

A última aula da sequência didática foi dedicada à organização de uma retrospectiva dos trabalhos produzidos pelas crianças ao longo das atividades. Esse momento culminante teve o objetivo de celebrar as criações realizadas, proporcionar uma oportunidade de reflexão sobre o processo e promover a troca entre os alunos. A exposição dos trabalhos foi organizada de forma a destacar as diferentes etapas do processo criativo, desde os primeiros desenhos inspirados nas obras de Denilson Baniwa até as esculturas de argila baseadas na lenda do povo Maxakali.

80

A exposição (Figura 11) iniciou com os desenhos realizados na primeira aula, que foram colados em uma grande cartolina e fixados na parede da sala. As colagens dos personagens, gerados a partir das emoções escolhidas pelas crianças e trabalhados com intervenções em giz de cera, também foram expostas. Para enriquecer a fruição estética e proporcionar uma experiência interativa, foi criado um vídeo com a ajuda de ferramentas de Inteligência Artificial (IA). No vídeo, um “robô crítico de arte” avaliava e comentava de forma lúdica as colagens e intervenções feitas por cada grupo. Essa inserção tecnológica gerou grande entusiasmo nas crianças, que demonstraram curiosidade e satisfação ao verem seus trabalhos sendo analisados de forma interativa.

Na etapa seguinte da exposição, os rios pintados com massinha de modelar, baseados na obra Rio dos Espíritos, de Israel Maxakali, foram conectados entre si com fita crepe, formando um grande rio coletivo. Esse rio simbólico representou as memórias e sonhos das crianças, trazendo à tona a ideia de continuidade e conexão entre as suas criações individuais e o coletivo. As figuras de argila, modeladas pelas crianças com base na lenda Maxakali, foram expostas pela primeira vez, já secas, proporcionando às crianças um momento de apreciação de suas próprias esculturas e de suas realizações no campo tridimensional.

Por fim, foi proposto às crianças que desenhassem algo que representasse as aulas até aquele momento. Para isso, distribui papéis coloridos e incentivei as crianças a refletirem sobre suas experiências e aprendizagens durante as

atividades, transformando essas reflexões em novos desenhos. Essa atividade final possibilitou um encerramento criativo e reflexivo, em que cada criança pôde expressar sua percepção do processo vivido ao longo da sequência didática.

Conforme destacado por Barbosa (2008), a fruição estética é uma etapa essencial no ensino das artes, pois permite ao aluno refletir sobre suas criações e apreciar o trabalho dos colegas, promovendo um ambiente de troca e valorização mútua. A exposição final, ao proporcionar essa fruição em um contexto coletivo, fortaleceu as noções de colaboração e construção conjunta de narrativas visuais, elementos que foram fundamentais ao longo de toda a sequência didática.

Figura 11 – Montagem com a exposição dos trabalhos desenvolvidos durante a sequência didática



Fonte: Autor

Considerações Finais

A sequência didática desenvolvida no estágio supervisionado proporcionou uma experiência de ensino na qual as crianças puderam explorar narrativas visuais por meio da arte indígena contemporânea e de suas próprias experiências emocionais. A escolha dos artistas Denilson Baniwa e Israel Maxakali possibilitou a desconstrução de estereótipos acerca das culturas indígenas, apresentando-as como dinâmicas e em diálogo com as tecnologias contemporâneas. A inserção da Inteligência Artificial (IA) como recurso pedagógico permitiu a personalização do material didático e fomentou o engajamento dos alunos, sem comprometer o caráter reflexivo e manual das atividades de ensino de artes. A IA, apresentada como uma ferramenta auxiliar, foi utilizada de maneira equilibrada e com

propósito pedagógico, ampliando as possibilidades de expressão visual dos estudantes.

Segundo Tardif (2002, p. 36), “[...] o saber docente é um saber plural, formado pelo amálgama, mais ou menos coerente, de saberes oriundos da formação profissional e de saberes disciplinares, curriculares e experienciais”. Nesse contexto, o estágio supervisionado permitiu a articulação entre práticas tradicionais do ensino de artes e a integração de novas tecnologias, oferecendo uma visão ampla das práticas pedagógicas no campo da arte-educação. O processo demonstrou a importância de um ensino de artes que valorize a diversidade cultural e se integre às inovações tecnológicas de forma crítica e contextualizada, sem perder de vista o caráter processual da criação artística. Os resultados evidenciaram que o ensino de artes visuais, orientado por metodologias reflexivas e adaptáveis, pode criar um ambiente de aprendizagem que favorece a exploração de emoções, histórias e experiências pessoais de maneira significativa.

82

Referências Bibliográficas

BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. Abordagem triangular no ensino das artes e Culturas visuais. São Paulo: Cortez, 2010.

BICALHO, Charles A. P. A imagem na arte verbal Maxakali: aspectos de uma poética de pajelança. Galáxia (São Paulo), p. 88-109, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/BMvP9mzWxHfPxPfYL4FPC0m/?lang=pt> . Acesso em: 02 out. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> . Acesso em: 19 out. 2024.

DEWEY, John. A escola e a sociedade: a criança e o currículo. Lisboa: Relógio D'água, 2002.

OSTETTO, Luciana Esmeralda. Educação infantil e arte: sentidos e práticas possíveis. Caderno de Formação: formação de professores educação infantil princípios e fundamentos, Acervo digital Unesp, v. 3, p. 27-39, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/download/35813867/D14_Caderno.pdf#page=27 . Acesso em: 19 out. 2024.

QUEIROZ, Elisa Vieira; ALMEIDA, Débora Caroline Viana. Entre vistas, mundos e rios: arte e tecnologia digital na pussanga de Denilson Baniwa. *Palíndromo* (Florianópolis), v. 13, n. 29, p. 250-267, 2021. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/19247>. Acesso em: 12 out. 2024.

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

UFMG – Espaço de Conhecimento. Cosmogonia Maxakali. Disponível em: <https://youtu.be/r7tTS4T18tM>. Acesso em: 15 set. 2024.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.