

TANGRAM E OBRAS DE ARTE

ATIVIDADE DO GCOMPRIS: O quebra-cabeça Tangram



Instruções da atividade: Acessar o software Gcompris. Na sequência, clicar no conjunto de atividades (urso panda) após clicar no 1º item superior esquerdo. Para iniciar a atividade, mover as peças do quadro à direita formando a figura que aparece no quadro à esquerda. A atividade tem duas dicas: o botão com a figura em preto que mostra a localização das peças e o botão com a figura em vermelho que delinea a figura no quadro da direita. No Gcompris há 160 possibilidades de montagem de tangrams.

PROPOSTA METODOLÓGICA

Ano Escolar Recomendado: do 5º ano ao 9º ano

Estrutura Curricular

Modalidade / Nível de ensino	Componente Curricular	Temas
Ensino Fundamental Anos Finais	Artes	Formação de conceitos e leitura das várias linguagens artísticas (pintura, escultura)/ Representação de obras de arte a partir das figuras do Tangram/ Contextualização e inserção dos artistas estudados, época e história Estudo de artistas e suas obras

Objetivos

Possibilitar a releitura de obras de arte partindo do conhecimento e da contextualização das obras e, como forma de representação, usar as figuras do Tangram.

Desafiar o aluno a fazer relações das figuras do Tangram com obras de arte por meio de sua representação.

Justificativa

“O objetivo mais alto do artista consiste em exprimir na fisionomia e nos movimentos do corpo as paixões da alma”

Leonardo da Vinci

Muitos pesquisadores comprovam a importância dos jogos na aprendizagem, por ser uma atividade lúdica que se manifesta já nos primeiros dias de vida, entre mãe e filho, e por possibilitar o desenvolvimento de aspectos cognitivos, sociais e afetivos.

Vygotski (1998) pesquisou o desenvolvimento dos processos psicológicos da espécie humana e da história individual, enfatizando os processos de aprendizado. Segundo ele, há um caminho a ser definido pelo processo de maturação do organismo, sendo o aprendizado o despertador dos processos internos de desenvolvimento. Para ele a ZDP (zona de desenvolvimento proximal) se configura como “a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o nível de seu desenvolvimento potencial, determinado através da solução independente de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.” (VYGOTSKY, 1991, p.97).

Assim, quando necessário, o professor tem o papel de interferir na ZDP do aluno, desafiando-o para o desenvolvimento de processos cognitivos que não aconteceriam espontaneamente.

Analisando a partir da teoria vigotskiana, observamos que a atividade de montagem de quebra-cabeças Tangram, proporciona a interação entre os indivíduos participantes, resultando no desenvolvimento de habilidades, criatividade e raciocínio lógico.

Para efetivar essa proposta, o professor orienta o aluno na execução da montagem de figuras da atividade de Gcompris que possam ser relacionadas com as obras de arte estudadas.

Como existem muitos artistas, cada um com suas especificidades, técnicas, criatividade e época, também são grandes a quantidade e variedade de obras de artes. Assim para nortear as atividades sugere-se que sejam trabalhados Leonardo da Vinci e Romero Britto.

Estudar os artistas e suas obras é um movimento que possibilita restabelecer a conectividade do indivíduo consigo, com o seu meio sociocultural e com o mundo.

A atividade do Tangram presente no Gcompris possibilita a integração de diferentes componentes e o aprofundamento de conteúdos.

Metodologia

Esta proposta metodológica é uma releitura de obras de arte a partir das peças do Tangram.

Etapas da proposta

1. Pesquisar em livros, revistas e internet, características e curiosidades da vida pessoal artística dos artistas selecionados pelos alunos para o estudo.
2. Enfatizar informações relevantes sobre o material utilizado pelos artistas para confecção de sua obra.
3. Num processo colaborativo com os colegas, organizar informações, conceituando períodos e contextos nos quais as obras foram criadas.
4. Levar os alunos ao laboratório de informática educativa, orientando-os para a atividade Tangram no software Gcompris.
5. Observar as formas geométricas que compõem o Tangram e as figuras disponíveis.
6. Solicitar aos alunos que realizem uma pesquisa sobre a origem do Tangram.
7. Questionar os alunos sobre que obras de arte podem ser representadas com as figuras disponíveis no Tangram.

8. Depois deste aprofundamento e já conhecendo a atividade, realizar as releituras possíveis, utilizando o aplicativo Br.Office.org Apresentação.

Trabalho final

Convidar os alunos para pesquisar vídeos no Youtube sobre os artistas trabalhados e o Tangram. Após, sugerir a produção de um vídeo no Kdenlive (editor de vídeo do software livre), reunindo as informações mais importantes com suas produções.

Sugestão de interdisciplinaridade

Arte: produção artística de edição gráfica

Informática: pesquisa na internet e aprendizagem das ferramentas computacionais;

Matemática: estudo de figuras geométricas.

Recursos

Computador com Sistema Operacional Linux Educacional, Software Gcompris, acesso à internet, aplicativo BrOffice.org Apresentação.

Referência Bibliográfica

VYGOTSKY, Lev S. – *A formação social da mente*. São Paulo: Livraria Martins, 1991.

----- . *Psicologia da Arte*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.