

Versão Online ISBN 978-85-8015-080-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2014

O DESENHO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Soely de Fátima Antunes Martins¹

Cláudio Luiz Garcia²

RESUMO

O presente artigo apresenta um estudo que aborda o desenho como linguagem das Artes Visuais e como criação do sujeito-estudante pesquisador. Considera-se relevante aprimorar as abordagens pedagógicas desenvolvidas na disciplina de Arte, no sentido de favorecer a ampliação do olhar dos alunos em relação às artes, visto que os mesmos têm destas uma visão bastante estreita. Constata-se a necessidade de um trabalho de intervenção pedagógica que possibilite experiências significativas com o objetivo de promover o potencial criativo e estético do aluno, oportunizando-lhe interação com práticas artísticas variadas, por meio de recursos e materiais diversificados. Desse modo, este estudo objetivou transformações tanto na prática pedagógica do professor de Artes, quanto na concepção de Arte por parte dos alunos envolvidos, por meio da utilização de materiais regionais e suas relações culturais.

Palavras-chave: Artistas brasileiros. Desenho. Experiências sensíveis

¹Soely de Fatima Antunes Martins, Professora no Colégio Estadual Jerônimo Farias Martins EFM, de Santa Cecília do Pavão – Paraná. Graduada em Artes Plásticas e Pós graduada em Educação Especial, pela Faculdade UNOESTE/SP.

² Coordenador: Professor Dr.Cláudio Luiz Garcia

1. INTRODUÇÃO

Considera-se relevante aprimorar as abordagens pedagógicas que pautam a disciplina de Arte, no sentido de ampliar o olhar dos alunos em relação à Arte. Nesse sentido, o presente trabalho se propôs a utilizar o desenho como uma abordagem para que o aluno compreenda a Arte como uma construção humana. Ao longo dos anos, no trabalho em sala de aula, a grande maioria dos professores tem observado um expressivo número de alunos que demonstram muita insegurança no momento de desenhar. Geralmente, dizem que “não sabem desenhar”, que “não gostam”, que “não têm o dom”, que “sua mão é pesada demais e marca todo o papel” ou que “seus desenhos são feios ou tortos”. Além disso, muitas vezes, ficam irritados e impacientes por não conseguirem desenhar como gostariam. Nesse contexto, realizam seus trabalhos apressadamente, valorizam demasiadamente os desenhos impressos e desvalorizam sua produção e a dos outros alunos.

Diante dessa realidade, constata-se a necessidade de um trabalho de intervenção pedagógica que propicie experiências significativas no sentido de promover o potencial criativo e estético do aluno, oportunizando-lhe interação com práticas variadas, recursos e materiais diversos e suportes inovadores, para que este possa pesquisar e aprender sobre arte. Desse modo, este estudo objetivou transformações tanto na prática pedagógica do professor de Arte, quanto na concepção dos alunos envolvidos no projeto. Para tal, foi desenvolvida uma proposta de ensino com base em exercícios de mobilização, a partir de novas experiências artísticas com o desenho. O objetivo principal da experiência desenvolvida foi levar o aluno a conhecer, explorar e valorizar os materiais regionais, visando à construção de um novo olhar em relação à Arte.

2. INVESTIGAÇÃO DO CONHECIMENTO DO ALUNO EM RELAÇÃO À ARTE

O conceito de arte como mimese vem de tempos remotos. Já na Grécia Antiga, Aristóteles (384-322 a.C.) classificava todas as artes poéticas como artes miméticas e afirmava que a imitação é fundamental para a formação inicial do conhecimento e que a arte imita a natureza.

De acordo com a Poética de Aristóteles, há, no homem, uma aptidão muito desenvolvida para a imitação, o que o distingue dos outros seres vivos. O imitar faz parte da natureza humana desde a infância, e é por meio da imitação que se adquire os primeiros conhecimentos. Aristóteles conceitua a imitação de forma positiva e a considera necessária para a aquisição de conhecimentos e para a superação das necessidades impostas pelo meio. Imitar seria reproduzir algo, de alguma maneira e de forma purificada e depurada, dando-lhe um caráter criativo e original. Para o filósofo, a arte nada mais é do que a representação intencional de um objeto a partir de um modelo (SOUSA, 1966).

Os gregos, inicialmente, imitaram a cultura egípcia e, depois, começaram a criar uma arte própria, fora dos padrões egípcios, voltados para a vida, a morte e as divindades. Os gregos valorizavam as ações humanas, produziam o conhecimento por meio da razão e buscavam a beleza idealizada do homem. Nos períodos seguintes, a arte assumiu também um caráter sagrado. A concepção de arte ganha outros rumos no Renascimento, com o ideal do humanismo e a releitura da antiga cultura greco-romana, que expressava a racionalidade e a dignidade do ser humano. Ainda no Renascimento, Filippo Brunelleschi, escultor e arquiteto italiano, desde muito jovem, mostrava aptidão para o desenho e a pintura, e em tudo que fazia obtinha sucesso: ourivesaria, escultura e arquitetura. Devido à sua habilidade e engenhosidade, mesmo com pouca idade, era sempre requisitado para as construções. Brunelleschi, porém, por não estar satisfeito com os métodos de construção de sua época, desenvolveu um novo modo, a partir de construções antigas. Buscou, nas construções dos romanos, entender a maneira como eles as haviam feito com tamanha beleza e simetria. Pensou em redescobrir seu modo de construção, imaginando materiais e métodos que deveriam ter sido por eles usados. Foi ele, também, o primeiro a por em prática a regra da perspectiva. Brunelleschi não fazia uma reprodução do que observava, mas colocava uma maneira pessoal, ou seja, buscava, no que já era conhecida, uma nova resposta às suas necessidades (MANETTI, 2013).

No Renascimento, graças aos estudos que tratavam da perspectiva, da anatomia e da geometria, o desenho passou a ganhar destaque por ser a base principal para a prática desses estudos. Assim, passou de instrumento de produção para elemento fundamental da obra, e lhe foi atribuído um caráter intelectual.

Há, no homem, uma necessidade natural de se comunicar e representar ideias e pensamentos seja por meio da escrita ou do desenho. Na Pré-História, o homem produziu imagens que foram atribuídas à ideia de apropriação dos seres representados por intervenção mágica. Entre os povos primitivos, também existem manifestações que expressam sua espiritualidade por meio do desenho e da pintura corporal. Nesse sentido, conforme Derdyk (2007, p.23), “em seus primórdios, o desenho da palavra – os pictogramas, os hieróglifos, os ideogramas, escritas analógicas e visuais – explicita sensivelmente a natureza mental e inteligível do desenho como ato e extensão do pensamento.” Esta concepção se refere ao desenho como linguagem ligada ao intelecto. Para Eluf (2009, p.12), o “desenho é onde o pensamento do artista se materializa, organiza, expressa e constrói.” O ato de desenhar é ação conjunta entre a inteligência, a emoção, a sensibilidade e o poder de decisão. Desta forma, não é mais aceitável pensar o desenho como algo pouco importante, que em nada contribui para a formação do sujeito, ou que desenhar é dom que apenas algumas pessoas possuem. Se assim o fosse, não se teria capacidade de aprender algo novo.

O desenho é um meio de conhecimento e seu uso não se restringe ao lápis e ao papel. Na infância se dá o primeiro contato com algum tipo de desenho, pois as crianças, inconscientemente, riscam e rabiscam por toda parte, paredes, móveis, chão, terra, areia, ou seja, qualquer objeto se torna material para suas garatujas, cacos de telhas, pedra, graveto ou o próprio dedo. Desse modo, a criança explora espaços, percebe o mundo e se percebe nele. Assim, há que se pensar em arte não mais como representação fiel ou idealizada da natureza, mas como livre expressão. Uma educação pautada em concepções tradicionais de arte produz, mesmo que de maneira não intencional, a formação de sujeitos submissos, sem percepção de mundo, sem criatividade, presos a valores estabelecidos. Tais objetivos são contrários ao que a educação básica da atualidade propõe como formação para o aluno.

Além disso, a arte é invenção, expressão e emoção, é um fazer por meio do qual o artista manifesta como percebe o mundo, sua realidade, sua cultura e sua época. A arte é fonte de humanização, é conhecimento, ideologia e trabalho criador (DCE, 2008).

A educação em artes promove o desenvolvimento artístico, que se caracteriza como um modo particular de dar sentido às experiências pessoais, por meio das quais o aluno amplia a sensibilidade, a percepção, a reflexão e a imaginação.

Aprender arte não envolve tão somente fazer trabalhos artísticos, mas também promover experiências artísticas de tal modo que a criança tenha consciência de seu corpo e de uma linguagem pela qual ela pode expressar sua prática artística, desenvolver a autonomia e aumentar a autoestima e a segurança para falar e expressar suas ideias. Todo o aprendizado vivenciado pelas crianças contribui para a formação do sujeito-pesquisador, embora os teóricos deem mais ênfase ao desenho infantil, por sua importância como fazer artístico e pelo aspecto lúdico.

Derdyk (1994, p.50), ao refletir sobre o fato de a criança desenhar ou criar objetos, brincar de faz de conta e experimentar a capacidade imaginativa como ampliação da forma de pensar o mundo no qual está inserida, afirma que:

A criança desenha, entre outras coisas, para divertir-se. É um jogo onde não existem companheiros, a criança é dona de suas próprias regras. Neste jogo solitário, ela vai aprender a estar só, "aprender a ser só". O desenho é o palco de suas emoções, a construção do seu universo particular. O desenho manifesta o desejo da representação, mas também o desenho, antes de tudo, é medo, é opressão, é alegria, é curiosidade, é afirmação, é negação. Ao desenhar, a criança passa por um intenso processo vivencial e existencial (DERDYK, 1994, p.50).

A arte-educação tem focado o trabalho na “mediação entre arte e público” (BARBOSA; COUTINHO, 2009, p. 7). Para Barbosa, “a arte tem enorme importância na mediação entre os seres humanos e o mundo, apontando um papel de destaque para a arte/educação: ser a mediação entre

arte e o público” (2009, p. 21). Assim, neste trabalho, buscou-se, no desenho, um recurso para essa efetivação.

Para Freeman (PILLAR, 1996), a criança não desenha o que vê, nem o que conhece ou sente do objeto, mas o que conhece como desenho. Isso aponta para a influência das imagens gráficas no processo de desenho das crianças. Para realizar um desenho, necessita articular o que ela conhece do objeto com o conhecimento das convenções gráficas do desenho.

É por intermédio do desenho que a criança sente sua existência. Tanto o desenho como o jogo reúnem o aspecto operacional e o imaginário e promovem o projetar, o pensar, o idealizar e o imaginar situações. Quando se pensa em arte, logo se pensa em criatividade. Fayga Ostrower (1993) não encara a criatividade como propriedade exclusiva de alguns raríssimos eleitos, mas como potencial próprio da condição de ser humano. Por essa razão, a criatividade não pode ser tratada como objeto isolado, a ser estudado como se fosse um compartimento estanque.

Ostrower (1993), fugindo de qualquer esquematização e simplificação, trata a criatividade como elemento dentro de um contexto mais vasto, sem deixar, em nenhum momento do desenvolvimento de sua análise, de situá-la em relação à problemática social, econômica, política e cultural, que, sem dúvida, obstaculiza o livre fluir da criatividade humana.

Sobre criatividade, pode-se dizer que, enquanto capacidade do homem de pensar sobre si próprio, sempre existiu, embora seu estudo ordenado tenha começado há pouco mais de um século. Trata-se de um processo multifacetado, de nível distinto e ligado à inteligência, que envolve definição e redefinição de problemas e combinação de conhecimento anterior em uma nova forma de aplicação. Ela depende de motivação para uma determinada tarefa, de capacidade e conhecimento em um domínio, de competências cognitivas e de um trabalho concentrado e enérgico.

A criatividade é uma competência do aluno autorregulado, por este ser capaz de coordenar saberes que lhe permitam atingir suas aprendizagens. O ato criativo implica em saber o que vai ser criado e em como conjugar dificuldades e capacidades e eliminar distrações. Importa, ainda, a negação do medo do fracasso e a utilização estratégica do tempo.

A intervenção pode se debruçar sobre várias áreas. É relevante, contudo, estabelecer uma ordem, privilegiando saberes para subsidiar as operações. A escolha lógica parece ser a que se centra em uma delas, considerando sua natureza multidimensional e interdisciplinar.

Pode-se intervir sobre pessoas, estudando os sinais da personalidade que caracterizam as mais criativas, e estimulando, nas outras, os mesmos traços. Pode-se intervir sobre produtos, avaliando-os, segundo muitos critérios, entre os quais, a originalidade, embora qualquer julgamento seja relativo e condicionado, histórica, cultural e socialmente, ou analisando-os como um texto científico, resolução de um problema, uma pintura ou uma ideia. Pode-se, além disso, intervir sobre os processos por meio dos quais as pessoas demonstram criatividade, procurando descobrir um modelo, por meio do confronto e da comparação de estratégias. A escola pode estimular a criatividade: ao promover uma aprendizagem construtiva, cooperativa e significativa; ao utilizar critérios que valorizem a expressividade e a originalidade; ao recorrer ao conhecimento dos diversos domínios; ao utilizar os processos de memorização como meio e não como fim; ao valorizar a compreensão; e ao aplicar e combinar métodos criativos. Ao trabalhar “arte”, o aluno é estimulado a fazer investigações, experimentações e comparações, a ter curiosidade, a levantar hipóteses e a trabalhar em equipe, o que proporciona desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, cultural e estético. O conhecimento em arte propicia desenvolvimento do pensamento artístico, ampliação da sensibilidade, reflexão e desenvolvimento da imaginação, da inventividade e dos sentidos crítico e estético. Além disso, estimula o desenvolvimento da expressão facial, gestual e corporal, da oralidade, da descontração, da percepção auditiva e corporal, da vivência musical, dentre outros. Possibilita também grande aumento da capacidade de visualização, da memória visual e da memória auditiva do educando, além de ajudá-lo a resolver problemas de ordem técnica e estética. A disciplina de arte propicia também uma compreensão mais significativa das questões sociais. Porém, o conhecimento em arte não se dá de maneira espontânea: é fundamental a presença do professor como mediador.

3. A ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL

Como o ensino de Arte faz parte da educação básica e é fundamental para o desenvolvimento do educando, convém lembrar que o ato de ensinar deve se pautar em um processo de reflexão sobre a finalidade da educação, com seus objetivos, temas e metodologias, a fim de que os alunos aprendam sobre diversas áreas do pensamento e da criação artística, de modo a expandirem sua capacidade de criação e desenvolverem o pensamento crítico. Segundo as Diretrizes Curriculares Estaduais do Ensino de Arte do Paraná, há uma grande complexidade na tarefa de definir arte. Conforme o documento:

[...] o conhecimento estético está relacionado à apreensão do objeto artístico como criação de cunho sensível e cognitivo. Historicamente originado na Filosofia, o conhecimento estético constitui um processo de reflexão a respeito do fenômeno artístico e da sensibilidade humana, em consonância com os diferentes momentos históricos e formações sociais em que se manifestam. Pode-se buscar contribuições nos campos da Sociologia e da Psicologia para que o conhecimento estético seja melhor compreendido em relação às representações artísticas; o conhecimento da produção artística está relacionado aos processos do fazer e da criação, toma em consideração o artista no processo da criação das obras desde suas raízes históricas e sociais, as condições concretas que subsidiam a produção, o saber científico e o nível técnico alcançado na experiência com materiais; bem como o modo de disponibilizar a obra ao público, incluindo as características desse público e as formas de contato com ele, próprias da época da criação e divulgação das obras, nas diversas áreas como artes visuais, dança, música e teatro (PARANÁ, 2008, p. 52-53).

Por meio desses campos, efetiva-se a construção do conhecimento em Arte, relacionando o estético e o artístico, que se materializa pelas representações artísticas. Assim, as aulas de arte devem propiciar ao aluno conhecimento sobre a variedade de pensamentos e de criação, para que este possa expandir sua própria criação. Nesse sentido, Ostrower (1987, p. 69) ressalta que, “ao transformarmos as matérias, agimos, fazemos. São experiências – processos de criação – que nos envolvem na globalidade, em nosso ser sensível, no ser pensante, no ser atuante.” Dessa forma, pode-se pensar o desenho como meio para que tal conhecimento se efetive.

4. COMPREENDENDO O DESENHO

O desenho é um processo preliminar de configuração mental em busca de uma solução. Em outros termos, o desenho consiste em uma visão representada, graficamente, de uma futura obra. Também pode ser entendido como uma forma de representação que o aluno encontra na tentativa de organizar e reorganizar seu ambiente, pois o desenho possibilita a construção e a reconstrução do que está à sua volta.

Diferentemente da pintura, que usa a mancha para preencher superfícies com a cor, o desenho caracteriza-se pela representação gráfica de traços. O uso do traço, de maneira isolada ou na construção de formas, dependendo do propósito, pode gerar, sobre uma superfície física, imagens figurativas ou abstratas. O desenho pode ter como ponto de partida vários enfoques. Há os que reproduzem o mundo real, outros que revelam a memória do seu autor e, ainda, os que são propostas originais de novas formas. O desenho de criação apresenta configuração original e pode ser obra de pura imaginação, abstração ou o resultado da combinação de outras formas já existentes, inspiradas nos elementos da realidade.

Segundo DERDYCK (1989), “Não há mais dúvidas de que todas as pessoas são inatamente criadoras, independentemente de sua formação cultural, de sua origem racial ou geográfica.” Desse modo, o desenho consiste em expressar o pensamento por meio de esboços, grafismos, apontamentos e esquemas traçados em qualquer material. O ato de desenhar pode ser considerado como criatividade (o ato da criação), inovação (no caso de o objeto ainda não existir) ou modificação de algo que já existia (através da abstração, da síntese, do ordenamento ou da transformação).

5. DESENHO COMO SISTEMA DE REPRESENTAÇÃO

O homem possui, naturalmente, necessidade de se comunicar e representar ideias e pensamentos, seja por meio da escrita ou do desenho. Na Pré-História, o homem produziu imagens às quais foram atribuídas a ideia de apropriação dos seres representados por meio de intervenção mágica. Entre os

povos primitivos, também existem manifestações que expressam sua espiritualidade por meio do desenho e da pintura corporal.

O ato de desenhar é ação conjunta entre a inteligência, a emoção, a sensibilidade e o poder de decisão. Dessa forma, não é mais aceitável pensar o desenho como algo pouco importante, que em nada contribui para a formação do sujeito, ou que desenhar é dom que apenas algumas pessoas possuem. Se assim o fosse, não teríamos a capacidade de aprender algo novo. O desenho remete a um meio de conhecimento e seu uso não se restringe ao lápis e ao papel. Na infância, ocorre o primeiro contato com algum tipo de desenho, e as crianças, inconscientemente, riscam e rabiscam por toda parte: paredes, móveis, chão, terra, areia. Qualquer objeto se torna material para suas garatujas: cacos de telhas, pedras, gravetos ou o próprio dedo. Com isso, exploram espaços, percebem o mundo e se percebem nele.

Entre os 10/12 anos, o aluno desenha aquilo que sabe ou conhece e não aquilo que vê. Embora se conheça inúmeras coisas, não se percebe seus pormenores, não se vê, realmente, como tais coisas são. Dessa forma, há uma grande diferença entre ver uma coisa e vê-la, desenhando-a. Ao se desenhar um objeto a partir da observação, este se torna muito diferente do objeto a ser representado, pois essa observação transforma o olhar para o mundo.

Inicialmente, para ver, é preciso querer. Trata-se, assim, de uma visão deliberada, que tem o desenho como fim e meio, simultaneamente. Ao se desenhar, é necessário uma atenção voluntária, capaz de transformar o que se acreditava conhecer. Essa vontade deve ser continuada, pois o desenho de observação exige o comando da mão pelo olhar. A mão e o olho são aparelhos independentes que devem colaborar, entre si, no momento do desenho. Assim, o desenho requer uma atenção maior e um estado mais atento para se evitar o automatismo sensório-motor. Durante o comando da mão pelo olho, a memória se apresenta em cada linha traçada, e o traçado visual se transforma em traçado manual e se modifica, uma vez que o desenho acontecerá por breves elementos de uma lembrança.

6. AMPLIAÇÃO DO REPERTÓRIO VISUAL DO ALUNO PELA ARTE

A arte possibilita ao homem “dialogar com o mundo”, expressão usada por Paulo Freire (1996) ao se referir à leitura. Para ele, a leitura é bem mais do que decodificação de palavras: é ler o mundo. Desse modo, pode-se também dizer que a arte possibilita ver e olhar para o mundo e compreender, de forma mais crítica, sensível e aguçada, as cores, as formas, as texturas, outras culturas, a natureza, os objetos, os fatos, as pessoas, o próprio mundo e a nós mesmos.

As propostas artísticas devem proporcionar ao aluno a experimentação de materiais diversos, tomando a experiência como base para a aprendizagem. A sociedade contemporânea tem uma forte ênfase na informação, que se dissemina, principalmente, pelas mídias, de forma acelerada. Os sujeitos estão preocupados em se manter atualizados, assim, tornam-se consumidores insaciáveis de notícias. Dessa forma, a experiência torna-se cada vez mais rara: não há mais tempo, falta o silêncio e a memória. Existe também, no homem, a necessidade de opinar, de ter algo a dizer sobre as informações. Por isso, fala-se sobre o que não se conhece a fundo, redundando-se em discursos desnecessários e equivocados, o que não contribui em nada para a experiência.

Milhares de informações são, constantemente, veiculadas, mas estas não tocam os indivíduos, são passageiras. Assim, informação não constitui experiência, tampouco a proporciona.

A informação refere-se ao saber sobre as coisas; são todas as notícias que chegam por meio da linguagem oral ou midiática, não havendo preocupação com sua veracidade. Já a experiência diz respeito ao que nos acontece pela vivência de algo, assim, é adquirida pelo fazer e requer espaço e tempo. Nesse contexto, encontra-se também a escola, que suprime a experiência pela informação, opinião e velocidade. Existe a ideia de que, nas escolas e nos livros, aprende-se a teoria e, no trabalho, adquire-se a experiência. O trabalho, porém, também não proporciona a experiência. O trabalho é a pretensão do homem de conformar o mundo, seja o mundo “natural”, “social” ou “humano”.

Para que a experiência ocorra, deve-se interromper a velocidade do tempo atual, parar para pensar, olhar, escutar, sentir, observar os detalhes com atenção e delicadeza, não julgar nem opinar e dar-se tempo e espaço. Será sujeito da experiência aquele que se abrir para o novo, que se expuser para o desconhecido como um ser receptivo.

7. METODOLOGIA

Esta pesquisa resultou em um Plano de Trabalho cuja proposta de utilização do desenho embasou-se em uma abordagem que objetivou levar o aluno a compreender a arte como uma construção humana. A partir dessas considerações e como uma das etapas do PDE, desenvolveu-se uma unidade didática com sugestões de atividades direcionadas aos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Jerônimo Farias Martins, do município de Santa Cecília do Pavão/PR. As atividades apresentadas nessa produção didático-pedagógica visavam à prática de desenho de observação, não como cópia da realidade, mas como um processo de educação do olhar para o ambiente escolar, valorizando a expressão singular de cada estudante. As propostas dessa unidade didática foram desenvolvidas por meio de aulas práticas de desenho, o que propiciou aos alunos a oportunidade de participar de experiências que utilizavam recursos e materiais diversos, visando à educação do olhar, por meio de práticas significativas. As propostas foram baseadas no material do Instituto Arte na Escola, tendo, como eixo norteador das ações, o mapa conceitual e a contemplação dos seguintes territórios: o ver, o perceber e o criar. Assim, foram propostas experiências de sensibilização para a investigação de novos materiais e ferramentas de desenho, de modo a estimular o olhar crítico, com base na obra de alguns artistas brasileiros.

O Plano de Trabalho desenvolvido possibilitou experiências significativas ao estimular o potencial criativo e estético do aluno e oportunizar a interação deste com práticas variadas, recursos e materiais diversos e suportes inovadores, em pesquisas e aprendizagens em arte. Este trabalho foi ancorado por um levantamento bibliográfico, desse modo, foram analisados livros e textos de vários autores, o que permitiu a problematização e elaboração de

conceitos acerca do desenho como construção humana e contribuiu para a formação de uma visão crítica e fundamentada sobre a produção do desenho.

Para que, realmente, ocorra à construção do desenho de forma fundamentada, é fundamental que o professor forneça várias informações e promova atividades que exercitem a percepção e o conhecimento sobre a produção do desenho.

8. RESULTADOS DAS ATIVIDADES EM SALA DE AULA

O Projeto de Implementação e a Produção Didático Pedagógica foram apresentados aos professores durante a semana pedagógica, no segundo semestre de 2015, quando foram ressaltados o objetivo do projeto e a importância do tema proposto.

A intervenção do Projeto na escola, que compreendeu a adoção de ações que possibilitaram a concretização dos objetivos propostos no Plano de Trabalho, na tentativa de solucionar a problemática nele diagnosticada, aconteceu, inicialmente, por meio do contato com os alunos e se estendeu ao Grupo de Trabalho em Rede.

Os registros dos resultados do trabalho foram efetivados de formas variadas: registro de classe, análises, debates e relatório de atividades.

A concretização deste projeto efetivou-se em sala de aula, por meio das atividades relacionadas abaixo, cujo desenvolvimento facilitou a aprendizagem dos alunos.

Construção de Narrativa: Nesta atividade, foi estabelecido um diálogo que possibilitou uma reflexão sobre o desenho. Após o diálogo, os estudantes produziram uma narrativa, tecendo suas considerações sobre o tema, sobre os materiais possíveis de se usar, se gostam ou não de desenhar, o que é preciso para desenhar, quais materiais conhecem etc.

Caderno de Trajetos: Apresentação do DVD *Desenho: arte e criação*. O DVD abordou temas que levaram à reflexão: a importância da observação para a construção do desenho, Carla Caffé e sua obra e também o desenho de observação. Com base no conteúdo assistido e discutido, os estudantes criaram um caderno de trajetos, tendo como roteiro o cotidiano e tudo que os rodeia.

Experimentação de Materiais: Foram expostos, nesta atividade, vários materiais e suportes para que os alunos pudessem conhecê-los, percebendo suas características e especificidades. Foram apresentados: papelão, papel *craft*, cartolina, papel ofício, carvão, giz de cera, lápis, canetas e lápis de cor.

Figura 1: Carvão sobre *craft*.



Fonte: própria autora.

Figura 2: Grafite 6B sobre *craft*.



Fonte: própria autora.

Figura 3: Caneta hidrográfica sobre guardanapo de papel.



Fonte: própria autora.

Figura 4: Lápis de cor e hidrográfica sobre sulfite.



Fonte: própria autora.

Figura 5: Giz de cera sobre TNT.



Fonte: própria autora.

Figura 6: Guache sobre cartolina.



Fonte: própria autora.

Figura 7: Guache sobre craft.



Fonte: própria autora.

Desenho Criativo: Foram fixadas folhas de papel *craft*, de tamanhos variados, por todo ambiente, em diferentes alturas da parede, pelo chão, por cima de móveis, por baixo de carteiras, em lugares de difícil acesso, criando, assim, espaços inusitados para que os alunos desenhassem. Como sugestão, pediu-se que trocassem de lugar para que todos pudessem explorar outros espaços e interagir com o desenho dos colegas de turma. Ao final da atividade o papel foi usado para encapar os cadernos dos alunos.

Desenho Livre: Foram distribuídas folhas de papel *craft* pelo chão e, com um cabo de vassoura ou vareta, em cuja ponta havia sido preso um pincel atômico, os alunos desenharam em pé, caminhando em torno do papel. Nesse momento, os alunos perceberam e exploraram suas limitações, dificuldades e possibilidades, o que acabou por oportunizar novas práticas artísticas.

Figura 8: Desenho sobre craft.



Fonte: própria autora.

Figura 9: Desenho sobre craft.



Fonte: própria autora.

Representação Figurativa e Não Figurativa: Nesta ação, os alunos foram levados a observar a natureza do entorno escolar, atentando-se para os detalhes das figuras, suas cores, formas e texturas. A partir dessa observação, perceberam detalhes que possibilitariam outras formas e, então, criaram, a partir desses detalhes, desenhos não figurativos.

Figura 10: Representação abstrata.



Fonte: própria autora.

Figura 11: Representação abstrata.



Fonte: própria autora.

Desenho de Observação: Foram colocados, na sala de aula, alguns objetos para serem desenhados de observação. Ao final da atividade, todos compartilharam suas dificuldades e sensações, o que os levou a perceber as várias formas de se desenhar a mesma coisa.

Figura 12: Grafite 6B sobre sulfite.



Fonte: própria autora.

Figura 13: Grafite 6B sobre craft.



Fonte: própria autora.

Práticas de Manufatura de Tintas e Desenho de Imaginação: Durante esta atividade, foram apresentados aos alunos: o pigmento natural pó xadrez (suas características, seu processo de extração), o industrializado (bismaga líquida e suas especificidades) e os fixadores: tinta látex e cola. Esta ação oportunizou aos alunos o conhecimento de alguns pigmentos naturais e artificiais e a construção de seu próprio repertório de cores.

Figura 14: Pigmento sobre craft.



Fonte: própria autora.

Figura 15: Pigmento sobre craft.



Fonte: própria autora.

Desenho de Observação (entorno escolar): Os alunos foram levados a observar o entorno escolar e a desenhá-lo. Perceberam os tipos de plantas, suas formas, cores, tamanhos e outras características pertinentes à paisagem em questão. A partir destas atividades, refletiram sobre a prática do desenho.

Figura 16: Grafite sobre craft.



Fonte: própria autora.

Figura 17: Lápis de cor sobre sulfite.



Fonte: própria autora.

DVD: *Desenho: arte e criação*: Foi exibido o DVD *Desenho: arte e criação* (1ª parte). A partir desta atividade, puderam refletir sobre variados tipos de desenhos, dos mais simples aos mais complexos: desenho de memória, de observação, de imaginação. Também se discutiu sobre a arte moderna, bem como, sobre a poética do artista Emiliano Di Cavalcanti. Na sequência, executaram a técnica do nanquim raspado.

Figura 18: Nanquim raspado.



Fonte: própria autora.

Figura 19: Nanquim raspado.



Fonte: própria autora.

Leitura de Imagens: Foram exibidas obras de diferentes artistas: Marcello Grassmann, Anita Malfatti, Eliseu Visconti e Tarsila do Amaral. Nesse momento, foram abordados temas como o figurativismo fantástico de Grassmann, os retratos de Anita Malfatti e Eliseu Visconti e as paisagens de Tarsila do Amaral, ressaltando seus traços, temas, períodos, materiais e a poética de cada artista.

Despertar o interesse e a motivação dos alunos é um desafio constante na área educacional. A aplicação das atividades, aqui apresentadas, contribuiu para a motivação dos estudantes.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenho chegou até os dias atuais como uma herança cultural das mais remotas. Aprender a desenhar é uma necessidade, tanto pelo aspecto da comunicação como pelo prazer que esta atividade proporciona. Além disso, o desenvolvimento e a prática do fazer artístico são muito importantes para o ser humano, pela própria necessidade que este tem de se comunicar com seus semelhantes e alcançar sua realização pessoal. A arte permite desenvolver a criatividade, proporciona autoconfiança, amplia a bagagem cultural e facilita o processo de sociabilidade. Desta forma, é fundamental que essa prática seja transmitida por profissionais que utilizem metodologias que atendam as reais necessidades do aluno, não apenas no aspecto técnico, mas, principalmente, no aspecto emocional. O aluno, especialmente no ensino fundamental, precisa ser estimulado para que se sinta seguro e autoconfiante. Caso contrário, toda a expectativa e o ímpeto do aluno em desenvolver sua criatividade ficarão comprometidos.

A leitura de imagens pode ser um caminho para o autoconhecimento. Aprender o mundo real por meio do desenho não requer habilidade nem cópia de modelos, pois, neste caso, o aluno estaria se utilizando de imagens estereotipadas. Naturalmente, o desenho se modifica e o aluno adquire maior segurança frente à realização de seu trabalho. Este fato ficou comprovado na aplicação do Projeto de Implementação, quando se aprimorou as abordagens

pedagógicas na disciplina de artes, no sentido de ampliar o olhar dos alunos em relação ao ambiente da escola. Em outras experiências, o desenho foi realizado em cadernos de trajetos onde a cidade foi representada como paisagem cotidiana. As atividades desenvolvidas alcançaram os objetivos propostos, ou seja: instrumentalizar os alunos com ferramentas não convencionais para a prática do desenho, aprimorar seu olhar crítico e levá-los a superar os estereótipos e modelos tradicionais, de modo a tornar seus desenhos mais significativos.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae (org). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2003. 2ª ed.

Desenho: Arte e Criação / Instituto Arte na Escola; autoria de Elaine Schmidlin; coordenação de Mirian Celeste Martins e Gisa Picosque. –São Paulo: Instituto Arte na Escola, 2006. (DVDteca Arte na Escola – Material educativo para professor-propositor; 105)

DERDYK, Edith. **Design. Desenho. Desígnio**. Senac: São Paulo, 2007.

ELUF, Lygia (org). **Anita Malfatti - Coleção Cadernos de Desenho**. Campinas: Unicamp, 2011.

_____. **Eliseu Visconti - Coleção Cadernos de Desenho**. Campinas: Unicamp, 2008.

_____. **Marcello Grassmann - Coleção Cadernos de Desenho**. Campinas: Unicamp, 2010.

_____. **Tarsila do Amaral - Coleção Cadernos de Desenho**. Campinas: Unicamp, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MANETTI, Antonio. **Novela do Grasso Entalhador & Vida de Filippo Brunelleschi**. Campinas: Unicamp, 2013.

OSTROWER, Fayga Perla. **Universos da Arte**. 10ª ed. Rio de Janeiro: Campus, 1996.

_____. **Criatividade e Processos de Criação**. Petrópolis: Vozes, 6ª ed. 1987.

PARANÁ. **Diretrizes Curriculares Estadual para o Ensino de Arte**. SEED, Curitiba, 2008.

PILLAR, Analice Dutra. **Desenho & escrita como sistemas de representação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

SOUSA, Eudoro. **Aristóteles. Poética**. Porto Alegre: Globo, 1966.

.

.