

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3  
Cadernos PDE

VOLUME I

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

2016

**SECRETARIA DO ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
**PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL**  
**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA**  
**PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL - PDE**

**Ficha de Identificação - Artigo Final**  
**Professor PDE - 2016**

Título: O cotidiano, as imagens da arte e a compreensão crítica do mundo: uma experiência com olhares leitores de alunos de um 2º ano do Ensino Médio

Autor	Cristiane Rosanne Ferreira Cruz
Disciplina/Área (ingresso no PDE)	Arte
Escola de Implementação do Projeto e sua localização	Colégio Estadual Hermínia Lupion
Município da escola	Ribeirão do Pinhal
Núcleo Regional de Educação	Jacarezinho
Professor Orientador	Profa. Dra. Maria Irene Pelegrino de Oliveira Souza
Instituição de Ensino Superior	Universidade Estadual de Londrina-UEL

**RESUMO:** O presente artigo faz parte das atividades do PDE - Programa de Desenvolvimento Educacional- da Secretaria de Estado da Educação do Paraná e busca relatar os resultados do projeto de intervenção pedagógica desenvolvido no primeiro semestre de 2017, com alunos do segundo ano do Ensino Médio. Esta proposta teve como principal objetivo desenvolver a percepção visual do aluno, ampliando seu repertório visual e gráfico, contribuindo para a construção de um olhar crítico e sensível através da leitura de imagem. Daí a necessidade de promover a leitura de imagem dos jogos virtuais, delineando as abordagens metodológicas apropriadas com a história da arte, formando sujeitos capazes de ler, analisar e interpretar imagens. Cabe ao professor de arte mediar as informações, pois muitas vezes estes jovens não observam atentamente estas imagens com criticidade.

**Palavras-chave:** Imagem; Olhar; Reflexão; Crítica.

# O COTIDIANO, AS IMAGENS DA ARTE E A COMPREENSÃO CRÍTICA DO MUNDO: UMA EXPERIÊNCIA COM OLHARES LEITORES DE ALUNOS DE UM 2º ANO DO ENSINO MÉDIO<sup>1</sup>

Cristiane Rosanne Ferreira Cruz<sup>2</sup>

Maria Irene Pelegrino de Oliveira Souza<sup>3</sup>

**RESUMO:** O presente artigo faz parte das atividades do PDE - Programa de Desenvolvimento Educacional- da Secretaria de Estado da Educação do Paraná e busca relatar os resultados do projeto de intervenção pedagógica desenvolvido no primeiro semestre de 2017, com alunos do segundo ano do Ensino Médio. Esta proposta teve como principal objetivo desenvolver a percepção visual do aluno, ampliando seu repertório visual e gráfico, contribuindo para a construção de um olhar crítico e sensível através da leitura de imagem. Daí a necessidade de promover a leitura de imagem dos jogos virtuais, delineando as abordagens metodológicas apropriadas com a história da arte, formando sujeitos capazes de ler, analisar e interpretar imagens. Cabe ao professor de arte mediar as informações, pois muitas vezes estes jovens não observam atentamente estas imagens com criticidade.

**Palavras-chave:** Imagem; Olhar; Reflexão; Crítica.

## INTRODUÇÃO

Vivemos hoje uma grande mudança na sociedade, em nossas vidas, devido ao fator tecnológico. Neste mundo atual, nota-se que cada vez mais o homem se torna materialista e passivo à frente de tantas tecnologias.

Percebe-se que nossos alunos do ensino médio vivem mais o mundo da ficção, do que o da realidade, e é justamente o período de suas vidas em que mais precisam desenvolver o senso crítico. Porém, hoje isso torna-se ainda mais difícil, pois eles acabam tendo uma visão difusa do concreto e colocam a realidade virtual dentro da própria realidade do mundo físico, na qual estão inseridos.

Hoje é muito fácil ter acesso a qualquer tipo de jogo, por qualquer tipo de aparelho eletrônico. À medida em que a tecnologia avança, pode-se observar que nossos alunos estão mais envolvidos e atraídos por ela e pelos diversos tipos de jogos.

Por muitos anos a tecnologia, foi encarada como algo muito longe da realidade, mas hoje tudo mudou, vivemos num mundo totalmente tecnológico e

---

<sup>1</sup> O presente artigo faz parte da finalização do projeto de intervenção pedagógica na escola, tratando-se de um processo obrigatório do Programa de Desenvolvimento Educacional - PDE.

<sup>2</sup> Professora PDE 2016 atua na Rede Estadual de Ensino no município de Ribeirão do Pinhal

<sup>3</sup> Professora doutora, do Departamento de Arte Visual da UEL e orientadora deste artigo.

nossos jovens estão cada vez mais dependentes deste mundo e esquecendo a realidade que os cerca.

Quando pensamos em Arte, vem à nossa mente algo fragmentado, como obras de arte, um artesanato, alguns artistas, e não paramos para pensar que ela não é só isso. Ao pesquisarmos mais a fundo, percebemos a evolução que a arte nos traz e como é vasta sua contribuição com a realidade.

A arte não tem um único significado, está em tudo à nossa volta, ao nosso redor, e acabamos percebendo que ela acompanha os acontecimentos do mundo da nossa época, ela corrobora o pensamento de seu tempo, mas nem por isso deixa de ser atemporal.

Na escola hoje temos presenciado inúmeros professores reclamando da falta de atenção de seus alunos, do uso abusivo dos celulares, entretanto, pouco fazemos para mudar essa situação, ou seja, para reverter isso adotando o celular como aliado e facilitador para o professor e para seus alunos.

As cores, as novidades tecnológicas, as dificuldades e curiosidades dos jogos são o que mais chamam a atenção. O bombardeio de cores dos jogos que tanto aprisiona a atenção dos jovens é, ao mesmo tempo, uma oportunidade para um exercício interessante que pode levar o sujeito a observar tudo ao mesmo tempo, tornando um incentivo para que os alunos aprendam a observar as coisas ao seu redor com outro olhar, com um olhar leitor que observa tanto sob o aspecto global, como o particular.

Foi considerando essa realidade que procuramos realizar uma pesquisa na escola usando, a favor de todos os envolvidos com a sala de aula, os jogos e tendo como instrumento o celular. Assim, este relato pretende mostrar como foi realizada a pesquisa visando desenvolver a percepção visual do aluno, ampliando seu repertório visual e gráfico, contribuindo assim, para a construção de um olhar crítico e sensível através da leitura de imagem. Ainda é preciso esclarecer que a valorização da expressão do aluno permitiu desenvolver não só sua percepção visual, como também a imaginação criadora fazendo-o compreender a leitura visual como tradutora da visão de mundo de cada leitor e estabelecendo uma relação entre o virtual e o físico na arte.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **Juventude e Cotidiano**

A juventude é um ciclo da vida humana em que o sujeito passa por mudanças psicológicas e acaba assumindo um novo papel na sociedade.

Nos dias atuais, nota-se que nossa juventude passa por fases de sua vida com muitos confrontos, instabilidades e angústias, são consumistas e individualistas, porém são grandes merecedores de descobertas e merecimentos. São mais realistas na posição enquanto cidadãos, faltando talvez um pouco mais de aspirações em relação ao futuro.

O que se percebe hoje em dia no cotidiano da escola é que os nossos jovens ao invés de terem preocupações com seus estudos acabam tendo as neuroses de uma sociedade moderna, ou seja, tornam-se mais competitivos, consumistas, materialistas, além de mostrarem diferentes atitudes em relação ao respeito no convívio com a sociedade.

Se compararmos os jovens de hoje com os de tempos atrás, os de hoje são mais realistas, brincalhões, mais amigos, mais conectados e mais românticos, ao passo que aqueles eram mais fechados, não podiam fazer quase nada porque eram proibidos pelos pais. Mas, é que tudo isso faz parte da evolução da sociedade humana, que cada vez mais está evoluindo rapidamente e os jovens estarão sempre juntos dessa evolução.

### **A importância da Arte na Formação do Humano**

Refletir sobre a presença da arte na formação do ser humano, nos leva à necessidade de compreendermos a importância que isso traz, enfatizando as possibilidades do homem interagir com o mundo que o cerca de forma criativa e crítica a partir dos conhecimentos da arte trabalhada na escola.

A vivência artística oferece ao ser humano as condições de desenvolver os saberes necessários e significativos, envolvendo o ato do pensar e do fazer.

No entanto, percebe-se que é uma construção simbólica do mundo em que vivemos para o mundo que pensamos.

Há pessoas, que ainda possuem o pensamento de que a palavra é a única forma de comunicação existente. Mas, não percebem que assim como aprendemos a ler as letras, também aprendemos a fazer leituras de imagens para melhor compreensão das coisas, do mundo, e com isso acabamos construindo novos conhecimentos, aprendemos sobre culturas diferentes, tudo isso e muito mais por meio da Arte.

Desde a época em que o homem habitava as cavernas, ele já vinha manipulando as cores, gestos, espaços, sons, silêncios, superfícies, movimentos, luzes, etc., com a intenção de sempre dar sentido a alguma coisa.

Desde a antiguidade nas cavernas que o ser humano se expressa com a arte fazendo pinturas por toda parte cantando e dançando com as pernas. Estudando o avanço das artes modernas apreciando o que é belo de se ver vemos que a arte é parte do ser que é racional e tem subjetividade. Enquanto existir humanidade o fenômeno estético não irá morrer. (GALLO, 1999:92).

Com o passar dos tempos, o homem ainda usa a arte como uma expressão direta com o mundo, ele acaba inventando, renovando, e sentindo as transformações do mundo.

A arte nos leva a perceber que não só contribui para a personalidade humana, mas também cria a identidade cultural de cada povo, tornando o homem um agente transformador, possibilitando seu auto expressão e difundindo ideias.

Por meio da Arte o ser humano pode comunicar-se e difundindo valores e emoções. Ela pode-nos conectar com o modo de vida influenciando a valores, tradições, crenças, em aspectos econômicos, psicológicos, simbólicos, consolidando uma identidade própria, uma imagem.

A arte se faz presente desde os primórdios da humanidade é um produto de relação entre o homem e o mundo, porém a arte pode resgatar o homem como um ser social e cultural, leitor intérprete e criador.

A elaboração de ideias e sua expressão dão à Arte o status de algo capaz de superar desafios através da imaginação criadora. Assim, a Arte como processo de representação humana e instrumento essencial para o

desenvolvimento da consciência, propicia ao homem o contato consigo mesmo e com o universo. Para Buoro (2002: 30) “a arte é linguagem, construção humana que comunica ideias, e o objeto arte será considerado, portanto, como texto visual”.

O homem entende o contexto ao seu redor e relaciona-se por meio da arte. O conhecimento do meio é básico para a sobrevivência, e representá-lo faz parte do próprio processo pelo qual o ser humano amplia seu saber.

### **O desenvolvimento do olhar para uma visão crítica do mundo**

Não basta apenas lermos livros, textos, para sermos leitores críticos, mas sim praticarmos o aprimoramento do olhar para extrair dele seus significados, suas essências.

No ensino de Arte, inúmeras vezes utilizamos a leitura formal<sup>4</sup>, mas esquecemos de aprofundar aquilo que o olhar encontrou, permitindo que nosso aluno estabeleça uma relação mais profunda entre linguagens e significações.

O mundo atual requer um olhar mais aguçado, mais aprofundado, crítico, transformando sujeitos em formadores de opiniões.

Martins (1996) garante que quando olhamos uma imagem devemos olhar apreciar, pensar, refletir, interpretar, avaliar e julgar. Certamente porque as imagens são construídas através do olhar, e este exige sensibilidade para o fenômeno além da necessidade de memória e capacidade de tomar decisões.

A leitura visual se dá por meio da associação, na qual o homem reorganiza os elementos constitutivos da obra observada, podendo ser uma obra de arte ou uma obra da realidade.

Ao observar uma imagem, devemos observá-la como uma segunda realidade, procurando buscar e reconhecer visualmente os elementos estruturais da linguagem plástica (ponto, linha, forma, cor, espaço, superfície, composição), relacionando-os entre si para descobrir, na singularidade de cada composição, não só os elementos formais, mas o conteúdo por eles revelado. Segundo Buoro (2002:31), “nosso universo interno, tanto quanto a realidade

---

<sup>4</sup> A leitura formal praticada na escola é aquela que considera apenas os elementos constituintes de uma imagem no nível mais superficial de descrição, não estimulando o aluno a interpretar o que determinadas relações formais podem significar.

objetiva, é denominado imagens. Por meio de imagens construímos nosso pensar, assim como organizamos seus produtos. ”

Para a autora, quando trabalhamos leituras de imagens com os alunos, abrem-se possibilidades para a formação do sujeito para a construção com o mundo, permanentemente desafiante, podendo se dar pelo entendimento através da arte.

A consciência visual possibilita a ampliação de imagens significativas para o homem, podendo criar, compreender, criticar, dentre outras ações realizadas pelo sujeito.

Segundo (MARTINS, PICOSQUE, GUERRA, 2009, pág.67), “nutrir eticamente o olhar é alimentá-lo com muitas e diferentes imagens, provocando uma percepção mais ampla da linguagem visual”.

### **A cor, o que é isso?**

Não conseguimos imaginar nosso mundo em preto e branco, mas de onde vêm as cores que percebemos em a natureza?

Há muito tempo atrás os homens primitivos adornavam suas cavernas com pinturas policromáticas de tons fortes de vermelho, ocre e outras cores terrosas, além do branco, preto e raramente o verde e o azul. A cor é um fenômeno primordial que está em toda parte, na vegetação, nos animais, tudo ao nosso redor. Mas, o que é cor? De acordo com o dicionário (qual dicionário?), cor é impressão que a luz refletida pelos corpos produz no órgão da visão.

Este fenômeno foi descoberto em 1666 por Isaac Newton, que observou quando um feixe de luz branca transpassava um prisma de cristal, este feixe se dividia em um espectro de cores idêntico às cores do arco-íris. Para podermos entender melhor as cores utilizamos o Círculo Cromático, que serve para a organização básica e a relação entre as cores.





Fonte: <http://lilianefundao.com/circulo-cromatico-como-usar-em-diversas-combinacoes/>

Isaac Newton em suas experiências com um prisma de vidro quando ainda acreditava que as cores eram um "efeito de superfície", porém ele percebeu que na verdade, as cores eram resultado da decomposição da luz quando passa de um meio para outro, com diferentes índices de refração tal e qual a luz branca se constitui por meio da junção de todas as cores. A essa conclusão ele chegou, fazendo incidir luz branca, que vem do sol, em uma face de um prisma de vidro polido, observando que em uma das outras faces, essa luz se espalhava em várias cores, assim criou aquilo que deu o nome de espectro.

Se pensarmos em cor na contemporaneidade observaremos que elas nos envolvem de tal maneira que nosso olhar se distrai. Com nossos alunos observamos a predileção por cores saturadas, isto é, cores com alta luminosidade e pureza, muito provavelmente em função dos games e de tudo que se encontra na internet, que precisa ser de rápida leitura e forte apelo visual.

Entretanto, a cor mostra caminhos de interpretação que não podemos ignorar, principalmente se entre nossos objetivos está a visão crítica do mundo.

## **Realidade virtual**

O avanço da tecnologia fez com que os jogos eletrônicos invadissem dia a dia dos adolescentes. Os jogos virtuais nos moldes de cada cultura da atualidade significam para os jovens sinônimo de prazer, provavelmente por levarem a uma realidade paralela.

O mundo virtual incita os adolescentes à curiosidade, ao divertimento e à própria motivação, mas muitas vezes percebe-se que eles estão sem limites em relação aos jogos, que por sua vez apresentam o estímulo à propagação de conteúdos violentos. Um estudo realizado por Gentile e Anderson (2003) nos diz que estes tipos de jogos violentos têm consequências negativas, embora não seja provado que os efeitos são idênticos em todas as crianças.

Entretanto, se por um lado muito se fala sobre a violência dos jogos, por outro lado não podemos esquecer que o jogo possibilita a construção e as representações do cotidiano ou da fantasia no mundo virtual, levando o jogador a expressar seus desejos, seus anseios, com intuito de diversão, interação entre amigos.

Nota-se que os adolescentes compreendem os jogos como forma de extravasarem sentimentos e se divertirem. Mas, não podemos deixar de ressaltar a importância que os meios tecnológicos trazem, quando são usados de forma adequada como: a atenção, a estratégia, a curiosidade, a agilidade, entre outros meios de habilidades e raciocínios, desenvolvidos pelo jogador.

## **Relatando a Experiência**

O Programa de Desenvolvimento Educacional –PDE considera que todo professor que faça parte dele realize uma pesquisa no contexto escolar baseado em um problema da sala de aula a ser resolvido. Desse modo se faz necessário uma proposta de pesquisa qualitativa que adote os princípios de uma pesquisa ação para o desenvolvimento do projeto na escola.

Considerando que é necessária a resolução de um problema, a melhor abordagem de pesquisa qualitativa é a pesquisa ação porque esta exige que o pesquisador adote o seguinte percurso: ação – reflexão –ação, o que significa

que após cada ação ele necessita fazer uma reflexão para poder pensar a próxima etapa, considerando as respostas dos alunos.

Foi no Colégio Estadual Hermínia Lupion, no ano de 2017, que os alunos de um 2º ano do ensino médio iniciaram com uma discussão a respeito dos jogos virtuais, apresentando suas opiniões, seus pensamentos, sua realidade e possibilidades. Neste instante, descobri que alguns alunos têm a disponibilidade de acessar várias vezes por dia algum tipo de jogo, outros não têm nenhum contato, ou até mesmo nenhum conhecimento. Ao indagar o que, este tipo de jogo tem de afinidade com a arte, percebi que alguns ficaram espantados, então concluí que estes não imaginavam ser possível essa relação demonstrando a ausência de um olhar crítico e sensível da leitura de imagem.

Ao observar uma imagem, devemos observá-la como uma segunda realidade, procurando buscar e reconhecer visualmente os elementos estruturais da linguagem plástica (ponto, linha, forma, cor, espaço, superfície, composição), relacionando-os entre si para descobrir, na singularidade de cada composição, não só os elementos formais, mas o conteúdo por eles revelado.

Nos encontros houve propostas de análise de leitura de imagens, reflexões, apresentações, levando a valorização e a importância da leitura de imagem.

Como forma de avaliação, foi elaborado um portfólio para registrar toda sua construção, sempre atenta aos detalhes durante a produção até o trabalho final, mediante o processo de ensinar e de aprender.

O portfólio funcionou como um suporte para acomodar trabalhos: pensados, elaborados e produzidos a partir das propostas apresentadas e desenvolvidas em sala de aula com a construção seu próprio conhecimento, levando o professor a compreender o desenvolvimento do aluno e o pensamento acerca do que foi trabalhado. Isto contribuiu significativamente para a prática de uma avaliação processual, formativa.

A primeira atividade desenvolvida teve como título "Os olhos que veem". Essa atividade teve como objetivo desenvolver a percepção visual.

Primeiramente houve uma explanação sobre imagens da arte e como podemos fazer a leitura das mesmas, posteriormente os alunos assistiram a um vídeo de Edilson de Souza: "Obra revelada". Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=g\\_3dIQRn\\_WC](https://www.youtube.com/watch?v=g_3dIQRn_WC). Num outro momento foi

proposto aos alunos que observassem e anotassem as informações do vídeo que achassem importantes e após essa tarefa foi apresentado aos alunos a obra de arte “Ventania” de Antônio Parreiras utilizando recursos tecnológicos (kit multimídia, data show) através do link;<http://1.bp.blogspot.com/-O5eEvKYpdzQ/UIWxjQ4EoSI/AAAAAABHos/-VaW-dEMCIk/s1600/Parreiras-ventania-pinac.jpg>.

Em seguida foram levantados vários questionamentos sobre a obra, levando-os a reflexões e interpretações, promovendo um debate que possibilitou aos alunos expor suas ideias e compreender o conteúdo de forma sistematizada e significativa. Nessa atividade os alunos tiveram uma boa participação, apesar de alguns deles não terem demonstrado muito interesse, o que acabou tumultuando a aula. Os alunos registraram o resultado da atividade, através de texto no portfólio.

Em seu texto o aluno U coloca: *quando a atividade tem algum tipo de tecnologia, o aluno fica mais interessado por isso a professora deve usar mais vezes a tecnologia para trabalhar os conteúdos. A obra fala de sentimento, e a aula serviu para entender que o sentimento faz parte da obra e a observação da natureza mostra o sentimento que existe quando o vento passa. A obra também mostra que as vezes a gente passa por situação difícil, mas tudo passa e a gente supera.*

A segunda proposta teve como objetivo mostrar aos alunos que nem sempre se vê aquilo que se acha que se enxerga para essa atividade foi montado um painel utilizando peças de madeira, nesse painel os alunos retrataram seus próprios olhares. Cada aluno recebeu um pedaço de madeira, tintas coloridas e canetas hidrográficas para dar início à atividade. Foi proposto aos alunos que cada um utilizasse o pedaço de madeira para recriar um desenho, com o tema “olhares”. Eles ficaram bem à vontade para usarem o material, sendo que cada um poderia retratar a forma que desejasse. Os alunos participaram da atividade com entusiasmo e mesmo aqueles que disseram que não queria participar, acabaram produzindo e interagindo com os colegas. O resultado dessa atividade foi a montagem de um painel com misturas de olhares e estilos individuais de pintura. O desenvolvimento dessa atividade proporcionou aos alunos um momento prazeroso em que cada aluno

pode criar e ao mesmo tempo expor suas emoções e contribuiu para a aprendizagem dos alunos, bem como melhor interação entre os mesmos.

Ao fim do trabalho, o painel foi exposto no Hall de entrada do colégio.



A atividade de número três teve como objetivo desenvolver a habilidade de descrever, analisar, interpretar, recriar e relacionar imagens, através de releitura de uma obra de arte.

No início da aula os alunos assistiram ao vídeo "Mulheres na História da Arte. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RZsCol9CYIQ>. Posteriormente elencaram as obras com imagens femininas de movimentos distintos da história da arte visando análise e leitura.

Em outro momento os alunos foram estimulados e incentivados a refletir, através de questionamentos como:

- Qual a técnica utilizada nas obras?
- Qual a diferença das técnicas utilizadas pelos artistas?
- O que há nas cenas de cada obra que possam ser identificadas com os jogos?
- Qual a interpretação dessas imagens?
- Trazem algum sentimento?
- Quais os elementos constitutivos (linha, ponto, forma, volume, cor) das obras?
- Quais dos movimentos apresentados chamam mais a sua atenção? Por quê?

Durante essa atividade os alunos discutiram sobre esses questionamentos e colocaram suas opiniões, promovendo um debate e a

reflexão sobre o conteúdo. Para finalizar esse momento os alunos utilizaram argila para a confecção de uma escultura do tema abordado. Os alunos gostaram da atividade com a argila e a produção foi satisfatória, vários alunos no início se mostraram arredios, mas depois se envolveram e concluíram a atividade, alguns alunos não participaram e infelizmente atrapalharam o desenvolvimento da aula.

Em seu relato o aluno V diz o seguinte: *As obras de arte são escultura desenho, retrato, pintura, os artistas utilizaram a várias técnicas. Nas cenas o que vejo que ligado ao jogo são as imagens das mulheres. As imagens passam sentimento, umas estão bem triste e outras um pouco mais alegre e outras estão em paz.*

A atividade quatro teve a intenção de estimular a observação crítica dos alunos.

A atividade iniciou com o levantamento de dados de jogos virtuais que os alunos mais apreciavam e tinham o hábito de jogar. Também foi feito um levantamento dos personagens desses jogos. Posteriormente foram apresentadas duas imagens femininas retiradas de jogos virtuais e duas figuras femininas da história da arte apresentadas na aula anterior, em seguida propôs-se uma reflexão sobre as imagens apresentadas. Para essa reflexão foram feitos os seguintes questionamentos:

- Qual a ideia que as imagens querem transmitir?
- Há semelhança entre elas?
- Há variedades de cores, tons?
- Quais as cores que se sobressaem?
- As imagens possuem luminosidades ou são sombrias?
- Que sensações promovem a observação destas imagens?
- O que elas nos sugerem?
- Todas foram realizadas seguindo o mesmo processo?
- Qual a diferença entre a imagem da pintura real com a virtual?

Os alunos foram estimulados a pensarem o porquê da presença da figura feminina nos jogos, levando-os a refletir sobre: beleza ideal, vestuário, cores, formas e linhas.

Os alunos utilizaram o portfólio para fazer relatos descritivos das interpretações realizadas.

Nessa atividade o aluno X relatou: *as mulheres tanto da obra de arte como dos jogos passam a imagem de mulheres fortes e importantes, a semelhança está na beleza e perfeição. As cores nos jogos são mais fortes os tons mais escuros e as cores que sobressaem são o verde, o amarelo e o roxo. A imagem das mulheres dos jogos tem mais luminosidade do que as da obra de arte. Acredito que cada obra teve uma técnica de acordo com o movimento a qual pertence. Pois cada uma passa uma ideia, um sentimento diferente.*

A quinta atividade buscou estimular a criatividade e a expressão dos alunos.

A proposta de trabalho teve início com um desenho sobre o jogo do Minecraft. Este jogo é feito basicamente por blocos, permitindo que sejam recolocados em outros lugares para criar construções, empilhando-os, um a um. Os alunos seguiram o conceito do jogo e cada aluno montou uma self em formato de blocos em papel quadriculado. Os alunos desenvolveram essa atividade e perceberam as diversas possibilidades de criação, expandindo suas produções.



Num outro momento os alunos assistiram ao vídeo “Rap do Minecraft”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MX3MsED9tvM>. Nessa atividade os alunos apresentaram muito interesse e em seguida discutiram e apresentaram suas opiniões.

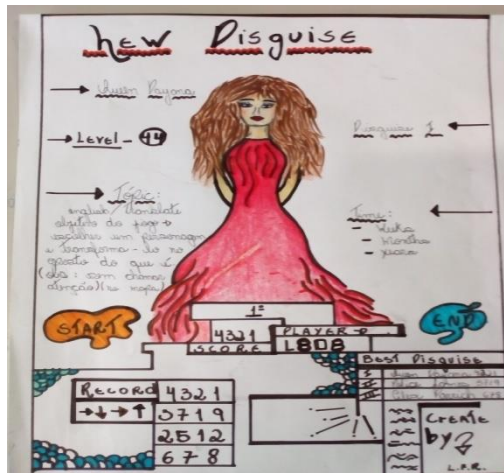
O aluno Y assim relatou: *esse trabalho foi muito difícil, pois tem de ter muita atenção e paciência, mas pude aprender a uma técnica diferente de desenho e assim aprendi algo a mais, o que é bom para meu desenvolvimento nas aulas de arte. O vídeo foi interessante e despertou minha imaginação para desenhar e também observei todos os detalhes, assim ficou mais fácil realizara atividade que a professora apresentou.*

A sexta atividade é uma proposta de trabalho em grupo, com o objetivo de estimular o trabalho em equipe.

No primeiro momento da aula a turma foi dividida em pequenos grupos. Cada grupo criou um desenho, representando a figura feminina. Os alunos fotografaram cada etapa do trabalho, desde o primeiro traço até o desenho pronto, capturando imagens com sequências narrativas, dando ilusão de movimento (Stop motion). No decorrer dessa atividade os alunos demonstraram interesse e entusiasmo pelo trabalho realizado, o que possibilitou a aprendizagem dos alunos e a contextualização dos conteúdos com a realidade de cada um,

Em seguida cada grupo falou sobre o trabalho realizado. Posteriormente os alunos passaram essas fotos para o computador, transformando-as em um vídeo com duração de um minuto. Essa atividade foi muito importante tanto para aprendizagem dos alunos como para a formação social de cada um, já que houve interação dos alunos e troca de conhecimentos e experiências vividas.

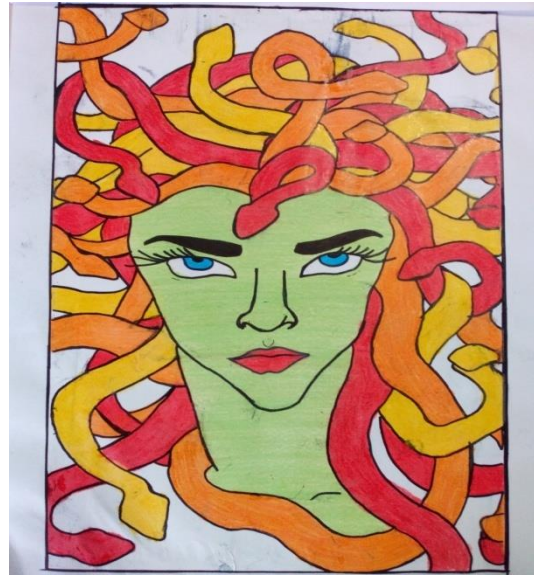




A atividade de número sete enfatizou o trabalho em grupo, com o intuito de incentivar a produção de ideias a partir da reprodução da história das aulas. A turma foi dividida em grupos e cada aluno criou um personagem feminino do mundo virtual, sendo que a maioria dos alunos escolheu um “Mangá” para se inspirar.<sup>5</sup> Os alunos foram instigados a cuidar para que os personagens estivessem bem caracterizados, prestando atenção nos detalhes para que a criação pudesse ficar a mais perfeita possível. Após terminarem a produção dos desenhos, os alunos deveriam scanear e expor como está citado na Unidade Didática, mas infelizmente não foi possível, por problemas tecnológicos. No entanto, os alunos na exposição descreveram o que desenharam e organizaram no portfólio, para uma futura avaliação dos trabalhos desenvolvidos.

---

<sup>5</sup> Manga: nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. A palavra surgiu da junção de dois vocábulos: "man" (involuntário) e "gá" (desenho, imagem). Mangá significa "desenhos involuntários".



A Produção Artística faz parte da oitava atividade que proporcionou situações para manifestação de sentimentos, ideias, reflexões, opiniões, construindo critérios próprios para observar as imagens que o cercavam.

Os alunos escreveram um texto sobre a experiência de observar as figuras femininas através dos tempos, estimulando-os a pensar o que viram e o que sentiram de positivo e negativo, o que mais gostaram o que mais lhe causou espanto ou admiração. A realização dessa atividade possibilitou aos alunos se envolverem com o conteúdo e expressarem o que aprenderam. No final do trabalho os alunos fizeram a leitura dos textos e houve a discussão e reflexão sobre o tema abordado. A escrita do texto mostrou que houve aprendizagem e que os objetivos foram alcançados.

O aluno Z relata: *a observação da imagem feminina me ajudou entender que a mulher evoluiu e conquistou muitos espaços que antes era proibido para mulher. Os pontos positivos são as conquistas que as mulheres conseguiram ao longo dos tempos e os negativos é que ainda tem muita coisa para a mulher conquistar. O papel da mulher no mundo vem evoluindo e se destacando cada vez mais, isso é muito bom para o mundo.*

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A implementação do projeto de intervenção na escola, mostrou que os alunos não veem as imagens de forma crítica, a não ser que isso lhes seja ensinado.

A aprendizagem se dá dentro e fora da escola, através da cultura visual popular, assim, ao ensinar arte é fundamental que os professores utilizem recursos tecnológicos para ampliar os conhecimentos, a imaginação e o poder de criação dos alunos. Ensinar arte atualmente tem sido um desafio para o educador, pois despertar o interesse dos alunos vem sendo primordial para o desenvolvimento do educando. É muito importante que as atividades envolvendo tecnologia acompanhem essa evolução, na medida do possível, sendo que vários estudos mostram que esse recurso contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Os professores de arte em suas aulas quase sempre utilizam imagens para ilustrar os conteúdos trabalhados, tendo como objetivo aguçar o olhar do aluno e aumentar a compreensão daquilo que o professor ensina. Ao preparar sua aula o professor deve deixar claro para o aluno o objetivo e a importância da atividade proposta, sempre lembrando que a imagem é produção de conhecimento e não apenas ilustração de algo que se está falando.

O que se espera do trabalho com imagens na sala de aula é que o aluno produza, faça, relacione, refaça e amplie sua visão daquilo que o rodeia.

Ao trabalhar com imagens o professor pode educar o olhar do aluno, promovendo momentos de interpretações, despertando a curiosidade, a criticidade e a criatividade, possibilitando a abertura de novos horizontes culturais.

Através da implementação pude perceber que existem diversas possibilidades de aprendizagem, principalmente quando se fala em arte. Essa experiência possibilitou aos alunos aprenderem por meio de atividades contextualizadas com a realidade deles de hoje.

O desenvolvimento desse trabalho mostrou que é preciso conhecer os alunos com os quais trabalhamos, pois assim poderemos contextualizar os conteúdos e desenvolver melhores propostas para o ensino de Arte em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BUORO, Anamélia Bueno. **Olhos que pintam: a leitura de imagem e o ensino da arte** – São Paulo, Educ/ Fapesp/ Cortez, 2002.

FISCHER, Ernest. **A necessidade da Arte**. 9ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara: Koogan, 2002.

GALLO, Sílvio (coord). **Ética e Cidadania – Caminhos da Filosofia**. 5. ed. São Paulo: Papyrus, 1999.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MARTINS, Miriam Celeste. O sensível olhar pensante. In: Freire, Madalena (org). **Observação, registro, reflexão: instrumentos metodológicos I**. São Paulo, Espaço Pedagógico 1996. (Séries Debates)

MOSQUERA, Juan J. Mourino. **Psicologia da Arte**. 2ª ed. rev. Porto Alegre, Sulina/1976.

ROSSI, Maria H. Wagner. **Imagens que falam: leitura da arte na escola**. ( 4ª ed.), Porto Alegre: Mediação, 2009.

**Democracia Fashion**. Disponível <[http://www.democraciafashion.com.br/wp-content/uploads/2013/01/Venus\\_de\\_Willendorf\\_paleolitico.jpg](http://www.democraciafashion.com.br/wp-content/uploads/2013/01/Venus_de_Willendorf_paleolitico.jpg) > acessos dia 08 de nov. de 2016.

Edilson de Souza: **obra revelada**. Disponível <[https://www.youtube.com/watch?v=g\\_3dlQRn\\_wc](https://www.youtube.com/watch?v=g_3dlQRn_wc)> acesso em: 05 Nov. 2016.

**Encontro com a Arte**. Disponível <<http://1.bp.blogspot.com/-Tj5IclJd9kY/UfCAFrg8lkl/AAAAAAAAABXQ/lkyeJwLgy1Q/s640/Sans+titre.jpg> > acesso em: 08 Nov. 2016.

FUNDÃO, Liliane. **Círculo cromático: como usar em diversas combinações**. Disponível em: <http://lilianefundao.com/circulo-cromatico-como-usar-em-diversas-combinacoes/>

Info Escola. Disponível <<http://www.infoescola.com/wp-content/uploads/2010/02/monalisa.jpg> > acesso em: 08 Nov. 2016.

**Moça com Brincos de Pérolas**. Disponível <<http://www.marcioamargo.com.br/fotos/obras/pintura-a-oleo-sobre-tela-moca-com-brinco-de-perola-releitura-sobre-vermeer.jpg>> acesso em: 08 Nov. 2016.

**Mulheres na História da Arte**. Disponível <<https://www.youtube.com/watch?v=RZsCol9CYIQ>> acesso em: 04 Nov. 2016.

"**Rap do Minecraft**". Disponível <<https://www.youtube.com/watch?v=MX3MsED9tvM>> Acesso em: 12 Nov. 2016.

UMCOMO. **Quais são as árvores mais velhas da Terra.** Disponível em:  
[https://educacao.umcomo.com.br/artigo/quais-foram-as-  
descobertas-de-isaac-newton-11161.html](https://educacao.umcomo.com.br/artigo/quais-foram-as-descobertas-de-isaac-newton-11161.html)