

Versão Online ISBN 978-85-8015-094-0
Cadernos PDE

VOLUME II

**OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Produções Didático-Pedagógicas**

2016



SECRETARIA DO ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL



CRISTIANE ROSANNE FERREIRA CRUZ

**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**

LONDRINA – PARANÁ 2016

CRISTIANE ROSANNE FERREIRA CRUZ

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

Projeto de Intervenção Pedagógica apresentado à Universidade Estadual de Londrina, como parte das exigências do Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE.

Orientador: Prof. Da. Maria Irene Pelegrino de Oliveira Souza

LONDRINA – PARANÁ 2016

Ficha para identificação da Produção Didático-pedagógica – Turma 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:	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:	Maria Irene Pelegrino de Oliveira Souza
Instituição de Ensino Superior:	UEL- Universidade Estadual de Londrina
Relação Interdisciplinar:	Não há
Resumo:	<p>Esta Unidade Didático Pedagógica se propõe a auxiliar o professor na elaboração e execução do fazer pedagógico em sala de aula, visando a leitura e análise crítica das imagens que tanto aprisionam a atenção dos jovens nos jogos virtuais.</p> <p>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. Analisaremos a figura feminina na história da Arte estudando seu contexto histórico, criando formas dinâmicas e críticas de pensar o que a arte e a tecnologia tem em comum, contribuindo para a formação cultural e intelectual do aluno.</p>
Palavras-chave:	Imagem; reflexão; olhar; observar; crítico.
Formato do Material Didático:	Produção Didática Pedagógica
Público:	Alunos do 2º Ano do Ensino Médio

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

Apresentação

“A verdadeira viagem de descobrimento não consiste em procurar novas paisagens, e sim em ter novos olhos”. Marcel Proust

Este trabalho é um requisito do Programa de Desenvolvimento Educacional do Governo do Estado do Paraná, PDE (Programa de Desenvolvimento Educacional, Turma 2016, que consta da elaboração de uma Unidade Didática, assim intitulada “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”

Esta Unidade Didático-Pedagógica é o resultado do trabalho de pesquisa teórica desenvolvida no PDE de 2016, a partir da prática como docente, visando contribuir para a fundamentação teórico-prática dos professores de arte, como contribuição a uma nova visão da metodologia no uso de imagens no ensino da arte.

Partindo das dificuldades e situações problemáticas encontradas na experiência da prática pedagógica como professora de arte, foi realizada uma pesquisa teórica para a construção do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola, e posteriormente a elaboração deste material didático para a implementação no Colégio Estadual Hermínia Lupion, localizado na Rua Antônio Rosa, 1228, no município de Ribeirão do Pinhal – PR, pertencente ao Núcleo Regional de Educação (NRE) de Jacarezinho, sendo implementado na turma de 2º Ano/Ensino Médio, durante o 1º semestre de 2017.

Esta proposta foi elaborada no intuito de auxiliar o professor em estratégias que instiguem os alunos no ensino da arte. Sua construção visa à leitura de imagens que permeiam o mundo da ficção veiculadas através dos jogos virtuais, criando formas dinâmicas e críticas de pensar o que a arte e a tecnologia tem em comum.

O tema deste trabalho nasceu da observação atenta do cotidiano escolar dos alunos, chegando a constatação que estes vivem voltados pro

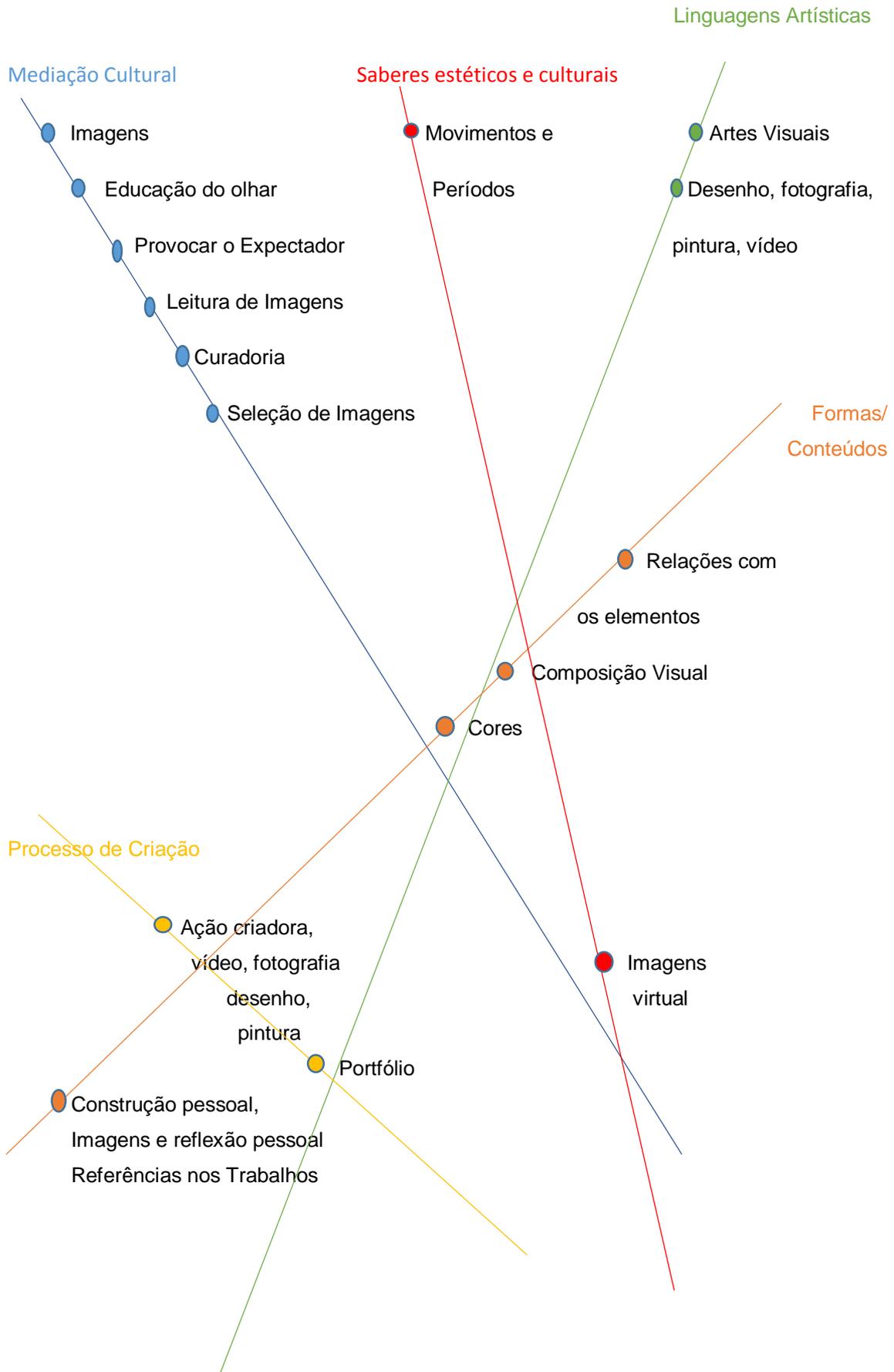
mundo da tecnologia. Os jogos virtuais com as suas avalanche de imagens e cores, induzem os sujeitos a não perceber a semelhança que estes tem com a arte.

A presença da arte na formação do ser humano, leva-nos a compreender o quanto isso se torna importante, 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 própria escola.

Com a transformação tecnológica a sociedade vive em constante mudança, percebe-se que nossos alunos vivem mais o mundo da ficção, do que a realidade. Observa-se que a atenção de nosso público adolescente e jovem estão voltadas para as novidades tecnológicas no que diz respeito as curiosidades dos jogos, as cores, os movimentos, a dinâmica das dificuldades e as mudanças de níveis apresentados por eles. Ao mesmo tempo pode tornar-se um exercício interessante, pois leva o sujeito a aprender a observar.

Para tanto, esta proposta tem como finalidade vincular e incentivar os alunos a relacionar as imagens dos jogos virtuais com a arte.

Mapa Potencial:



Procedimentos Metodológicos

Para melhor organizar e representar esta Unidade Didático Pedagógica foi elaborado um mapa potencial, organizando os elementos mencionados através de conexões e um sistema de conceitos, baseado no material didático ArtBr¹.

Em cada encontro haverá propostas de análise de leitura de imagens, reflexões, apresentações, valorizando cada passo e indagando a importância da leitura de imagem, como uma fonte de pesquisa e estudo para a preparação de aulas e atividades.

Como subsídio na construção das atividades sugeridas durante o percurso dos trabalhos, como registros, reflexões, produções artísticas, ideias sistematizadas, motivações, opiniões, propósitos e todas considerações de ordem crítica que os alunos considerarem pertinentes serão registradas em portfólio.

Segundo Hernández (2000) para construir um bom Portfólio é importante coletar as informações diárias em sala de aula para um melhor aproveitamento, e não deixar de anotar todas as fontes.

O processo de cada trabalho será fotografado e filmado, para ser assistido e avaliado ao término dos encontros, contribuindo para uma análise reflexiva.

Partindo desses pressupostos, as propostas de trabalho tem o intuito de integrar o olhar do aluno com as imagens da arte e do mundo da ficção.

¹ A pasta ArtBr é um material de apoio didático produzido pelo Instituto Arte na Escola.

Material

Didático

Unidade I

Os olhos que veem.

Objetivo: Desenvolver a percepção visual.

-Iniciar a aula fazendo uma explanação sobre imagens da arte, como podemos fazer sua leitura;

-Assistir ao vídeo: Edilson de Souza: obra revelada

https://www.youtube.com/watch?v=g_3dIQRn_wc

-Propor para que observem e anotem as informações do vídeo que acharem importantes;

-Apresentar a obra de arte “Ventania” de Antonio Parreiras utilizando recursos tecnológicos (kit multimídia, data show) através o link;

<http://1.bp.blogspot.com/-O5eEvKYpdzQ/UIWxjQ4EoSI/AAAAAABHos/-VaW-dEMCIk/s1600/Parreiras-ventania-pinac.jpg>

-Levantar questionamentos sobre a obra, levando-os a reflexões e interpretações.

Unidade II

Será que seus olhos veem aquilo que você acha que enxerga?

-Montar um painel com pedaços de madeira, retratando seus próprios olhares.

Material:

- Pedaços de madeira com medida de 30cm x 5cm
- Tintas coloridas
- Canetas hidrográficas coloridas

- Lápis grafite
- Lápis de pintar

-Pedir que cada aluno use seu pedaço de madeira para recriar um desenho que tem como tema “olhares”. Deixar os alunos bem à vontade para usarem o material, no qual cada um possa retratar a forma que desejar. O resultado final é um painel com misturas de olhares e estilos individuais de pintura.

-Expor o painel no Hall de entrada do colégio.

Unidade III

Mulheres na História da arte

Objetivo: Desenvolver a habilidade de descrever, analisar, interpretar, recriar e relacionar imagens, através de releitura de uma obra de arte.

-Apresentar o vídeo: Mulheres na História da Arte

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=RZsCol9CYIQ>

-Elencar as obras com imagens femininas de movimentos distintos da história da arte visando análise e leitura.

Fontes:

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/7e/05/c7/7e05c7ed825171d8d116432e4b4df77a.jpg>.

<http://www.infoescola.com/wp-content/uploads/2010/02/monalisa.jpg>

http://www.democraciefashion.com.br/wp-content/uploads/2013/01/Venus_de_Willendorf_paleolitico.jpg

http://www.ufrgs.br/napead/repositorio/objetos/historia-arte/imgs/idmod/Botticelli_08.jpg

-Estimular e incentivar a reflexão dos alunos através de questionamentos:

- 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 dos movimentos apresentados chama mais a sua atenção? Por que?
- Quais os elementos constitutivos (linha, ponto, forma, volume, cor) das obras?

-Incentivar reflexões individuais e coletivas, explicando cada obra em sua totalidade de acordo com as questões levantadas.

-Enriquecer a prática da leitura com informação histórica e transformar em fazer artístico, utilizando argila para a confecção de uma escultura do tema abordado.

Unidade IV

Figura feminina

Objetivo: Estimular a observação crítica dos alunos.

- Levantar dados de jogos virtuais que os alunos mais apreciem e tenham o hábito de jogar. Fazer um levantamento dos personagens desses jogos.

-Apresentar duas imagens femininas retiradas de jogos virtuais e duas figuras femininas da história da arte apresentadas na aula anterior.

Fazer a mediação de modo que reflitam sobre as imagens apresentadas:

- Qual a ideia que as imagens querem transmitir?
- Há semelhança entre elas?

- Há variedades de cores, tons? Quais?
- 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?

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

Usar o portfólio para fazer relatos descritivos das interpretações realizadas.

Unidade V

Pondo em prática com ‘Selfie Minecraft’

Objetivo: Estimular a criatividade e a expressão.

Selfie Minecraft

Propor aos alunos um desenho sobre o jogo do Minecraft. Este jogo é feito basicamente por blocos, permitindo que estes sejam recolocados em outros lugares para criar construções, empilhando-os, um a um.

A proposta é seguir o conceito do jogo e cada aluno deverá montar uma self em formato de blocos em papel quadriculado.

Material:

- Papel quadriculado
- Lápis de cor

Apresentar o vídeo: “Rap do Minicraft”.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MX3MsED9tvM>

Unidade VI

Agora é hora de trabalhar em grupos.

Objetivo: Fomentar a criação artística e o trabalho em equipe.

-Dividir a turma em pequenos grupos. Cada grupo deverá criar um desenho, representando a figura feminina.

-Após refletir sobre a personagem, iniciarão a produção, fotografando cada etapa do trabalho, desde o primeiro traço até o desenho pronto, capturando imagens com sequências narrativas, dando ilusão de movimento (Stop motion). Passar essas fotos para o computador, transformando-as em um vídeo com duração de um minuto.

Unidade VII

Hora de trabalhar em grupos.

Objetivo: Incentivar a produção de ideias a partir da reprodução da história das aulas.

Dividir a sala em grupos e pedir para que cada um crie um personagem feminino do mundo virtual podendo ser um “Mangá”. Instigar para que os personagens estejam bem caracterizados. Após a conclusão scanear os desenhos, imprimir em papel fotográfico para posteriormente fazer uma exposição.

Unidade VIII

Produção Artística

Objetivo: Proporcionar situações para que manifestem sentimentos, ideias, reflexões, opiniões, construindo critérios próprios e observar as imagens que o cercam.

Propor para os alunos escreverem um texto sobre de como foi a experiência de observar as figuras femininas através dos tempos, estimulando-os a pensar o que viram e sentiram de positivo e negativo, o que mais gostaram, o que mais lhe causou espanto ou admiração.

Avaliação

Como forma de avaliação, optou-se pelo Portfólio. Será avaliada toda sua construção, sempre atenta aos detalhes durante a produção até o trabalho final, mediante o processo de ensinar e de aprender.

Para Hernández (2000), o Portfólio é um instrumento próprio para uso avaliativo do ensino de arte nas escolas, utilizado para a reconstrução do processo de aprendizagem.

O portfólio é 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.

REFERÊNCIAS

BUORO, Anamelia 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: Papirus, 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- Porto Alegre: Mediação, 2009,(4ª ed.)

Democracia Fashion. Disponível <http://www.democracifashion.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> <acesso em: 05 Nov. 2016.

Encontro com a Arte. Disponível <<http://1.bp.blogspot.com/-Tj5lclJd9kY/UfCAFRG8lkl/AAAAAAAAABXQ/lkyeJwLgy1Q/s640/Sans+titre.jpg>> acesso em: 08 Nov. 2016.

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.marciocamargo.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 Minicraft". Disponível
<<https://www.youtube.com/watch?v=MX3MsED9tvM>> Acesso em: 12 Nov.
2016.