

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 DE ESTADO DA EDUCAÇÃO - SEED  
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL - PDE  
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ - UNESPAR

VERA LUCIA RUZENENTE

**LEITURA E PRODUÇÃO DE IMAGENS POR ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO  
FUNDAMENTAL: MODOS DE SENSIBILIZAÇÃO DO OLHAR**

CURITIBA  
2016

VERA LUCIA RUZENENTE

**LEITURA E PRODUÇÃO DE IMAGENS POR ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO  
FUNDAMENTAL: MODOS DE SENSIBILIZAÇÃO DO OLHAR**

Projeto de pesquisa apresentado ao Programa de Desenvolvimento Educacional, PDE, do Estado do Paraná, na área de Arte, e vinculado à Universidade Estadual do Paraná, Campus de Curitiba II, Faculdade de Artes do Paraná.

Temática de Estudo: Arte, Cultura e Sociedade e as diversas teorias da Arte que estabelecem referências sobre a sua função social.

Profª orientadora: Dra. Sonia Tramuja Vasconcellos

CURITIBA  
2016

# 1 - Ficha para Identificação – Produção Didático-Pedagógica: 2016

<b>Título: LEITURA E PRODUÇÃO DE IMAGENS POR ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL – MODOS DE ELABORAÇÃO DO PENSAMENTO ESTÉTICO</b>	
Autor: VERA LUCIA RUZENENTE	
Disciplina/Área:	Arte
Escola de Implementação do Projeto e Sua localização:	Colégio Estadual Ivan Ferreira Do Amaral Filho - Endereço: Rua Alderico Bandeira de Lima, nº 211 - Jardim Paulista
Município da escola:	Campina Grande Do Sul - Pr
Núcleo Regional de Educação:	Área Metropolitana Norte
Professor-Orientador:	Sonia Tramuja Vasconcellos
Instituição de Ensino Superior:	Universidade Estadual do Paraná - UNESPAR, Campus de Curitiba II – FAP
Relação Interdisciplinar:	_____
Resumo:	<p>Este caderno pedagógico propõe o trabalho com alunos do 6ºano do ensino fundamental do Colégio Estadual Ivan Ferreira do Amaral Filho – Ensino Fundamental e Médio com foco na leitura de imagens. A produção intitulada: Leitura e produção de imagens por alunos do 6º ano do ensino fundamental – modos de elaboração do pensamento estético, tem como objetivo oportunizar modos de interação dos alunos com imagens, envolvendo leituras estéticas, produções e registros textuais e visuais. Pretende-se oportunizar aos alunos uma ampliação do olhar sobre o que é visto e produzido culturalmente, abordando imagens do campo da arte e também da cultura visual, incentivando no educando um olhar curioso e autoral sobre o que é visto e produzido visualmente. A imagem está presente no nosso cotidiano, mas até que ponto temos ferramentas para analisá-la, para perceber valores, ideias, composições e mensagens que por vezes permanecem ilegíveis e invisíveis em uma primeira leitura? Promover o acesso e a curiosidade em investigar e analisar imagens de</p>

	distintas culturas será um desafio e a intenção é ampliar as camadas de leitura para que os alunos se tornem mais autorais ao lerem e produzirem imagens. As atividades serão variadas, incluindo-se imagens da publicidade e jogos, pois a intenção é proporcionar diversos modos de acesso e de apropriação de códigos visuais.
Palavras-chave:	Leitura de Imagem; Visualidade; Educação estética; Cultura visual; Construção de conhecimento.
Formato do Material Didático:	Caderno Pedagógico
Público:	Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental

## APRESENTAÇÃO

Esta Produção Didático-Pedagógica tem estreita relação com o Projeto de Intervenção Pedagógica, pois nos meus anos de magistério tenho percebido pouca familiaridade dos alunos ingressantes no fundamental II com a arte, seus códigos visuais e possibilidades de leitura de imagens. A produção enfoca diversas atividades envolvendo leitura e produção de imagens, pois considero que a apreensão e pose de ferramentas para codificação de imagens são norteadoras da produção de conhecimento em artes visuais.

O trabalho será desenvolvido para uma turma de 6º ano do Colégio Estadual Ivan Ferreira do Amaral Filho, situado em Campina Grande do Sul e pertencente a área metropolitana norte de Curitiba.

O objetivo do Caderno é oportunizar modos de interação dos alunos com imagens, envolvendo leitura estética, produção e registros textuais e visuais. A abordagem exploratória será embasada pelos relatos dos alunos sobre as imagens apresentadas em uma sequência de aulas, onde abordaremos pontos de vista e modos de análise apoiados pela argumentação e mediação do professor.

Vivemos num mundo repleto de visualidades, estamos cercados por imagens e é papel do professor de Artes Visuais arguir sobre os discursos presente nessas imagens, oportunizando o contato dos alunos com a diversidade cultural e imagético presente na nossa história e na atualidade.

O contato dos alunos com as imagens está bastante mediatizada pela televisão e internet e poucos conhecem museus, centros culturais ou galerias de arte. Mesmo o contato com as imagens televisivas ou via internet são superficiais e é muitas vezes no espaço escolar que o aluno terá contato com obras de diferentes culturas. Sendo assim, as explorações de modos de leitura, de percepções, configuram-se como modos de encorajamento e de ampliação de leituras de mundo para o aluno em contato com o professor especializado no ensino de Artes Visuais.

# UNIDADE I

## LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE IMAGENS

A imagem faz parte do nosso cotidiano contemporâneo e nos seduz por sua própria presença. Deste modo, a percepção do que vemos e porquê se torna essencial para a compreensão desse mundo visual.

O professor é um dos mediadores desse processo de interpretação da imagem investigando contextos culturais, produção, composição, técnica, entre outros. A interlocução é muito importante porque professor e alunos veem as imagens de diferentes pontos de vista. Os conceitos e experiências são únicos e é no diálogo, no questionamento e crítica ao que se vê que a experiência pode se transformar em conhecimento. De acordo com Robert Ott (1998, p. 131), “os alunos precisam verbalizar essas percepções e partilhá-las com outros” e é nessa troca que as percepções são ampliadas, questionadas, renovadas. Cada aluno mostra sua percepção de mundo nas diversas interações e produções realizadas no espaço escolar. Percepções nutridas pelo recorte e visão de mundo de cada um. Sobre essa questão, Mirian Celeste Martins faz a seguinte consideração:

Na verdade, você seleciona o que toca você. Por isso, faz um recorte da realidade, através de seu modo de ver o mundo, de seu jeito de viver a vida e de emocionar-se... Dessa forma, o resultado de qualquer produção artística que você faça terá, inevitavelmente, a sua marca, a de sua história, da sua ótica, fruto do ser único que você é. (1998, p. 80)

O julgamento estético do que vemos está estritamente ligado às nossas experiências e conhecimento do mundo, pois construímos significados quando julgamos um quadro ou uma imagem e esses significados precisam ter sentido para nós.

A leitura de imagens está bastante associada ao trabalho desenvolvido nos anos de 1980 por Ana Mae Barbosa no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo, quando a ênfase na auto expressão foi substituída pela apreciação cultural. O cruzamento da leitura, contextualização e produção foi nomeado pela própria Barbosa como Abordagem Triangular. De acordo com Maria Helena Rossi (2009, p. 17), a leitura é “um dos vértices dessa abordagem que propõe a inter-relação entre a produção, a contextualização e a leitura da imagem no ensino da arte”.

Para Rossi (2009), amparada nas pesquisas de Abigail Housen, a leitura de imagens sempre começa de um modo ingênuo, egocêntrico e bastante centrada no conhecimento pessoal. À medida que o contato com imagens continua e se diversifica, o leitor se utiliza de outras noções e tem condições de produzir conhecimento estético.

Rossi (2009) enfatiza três níveis de pensamento estético, tendo como base teórica os estudos de Housen, Feldman e Parsons. Importa ressaltar que os níveis não são estanques, pois o aluno pode apresentar argumentos de vários níveis em uma mesma leitura para interpretar e julgar o que vê. De modo geral é possível observar esses níveis e suas mudanças no decorrer de diversos contatos com imagens pelo leitor

*Nível I* – o leitor vê na imagem seu próprio mundo, o pensamento neste nível gera uma leitura realista da imagem. É definido pelas características do pensamento concreto.

*Nível II* – a leitura passa da existência da obra do mundo físico para o sentimento do artista representado na obra, o mundo interior do artista. O leitor pensa na intencionalidade do autor e quer descobrir significados.

*Nível III* – o leitor busca a subjetividade dos elementos da obra, a expressividade. O que importa é perceber a mensagem, a ideia expressa pelo artista de um modo próprio. Percebe-se certa familiaridade do leitor com leituras estéticas.

Para que o aluno passe de um nível para o outro é essencial a constância e a diversidade do que é mostrado, explorando as leituras dos alunos, a escuta pelo professor, pois é na apresentação de pontos de vista e na argumentação do que se vê que as leituras se transformam e adentram em outros níveis de leitura.

Nesta unidade vamos explorar algumas imagens e modos de leitura embasados nos estudos realizados por Rossi e apresentados no livro “Imagens que falam: leitura da arte na escola” para estudantes de 6 a 18 anos.

TEMPO ESTIMADO: 07 aulas

OBJETIVOS E ESTRATÉGIAS:

- Apresentar imagens conhecidas (de paisagem, de situações concretas) e outras (abstratas, contemporâneas) para que os alunos tenham contato com distintas imagens de obras de arte;
- Solicitar que os alunos, em grupos, selecionem duas imagens, uma de fácil leitura e outra de difícil leitura;
- Incentivar leituras iniciais pelos alunos, inserindo argumentações feitas pelo professor e pelos outros estudantes;

- Promover anotações descritivo-analíticas das narrativas, tanto de modo textual como visual pelos alunos;

#### MATERIAIS:

- Imagens de obra de arte (sugestão: Pasta ArteBr do Instituto Arte na Escola e Museu na Escola da Prefeitura Municipal de Curitiba. Ambos os materiais estão disponíveis na internet)
- Revista/jornal
- Sulfite
- Cola, tesoura, lápis de cor

Fazer uma seleção prévia das imagens e espalhar na mesa, solicitando que um aluno por vez selecione duas imagens. Os alunos, em dupla, irão conversar sobre as imagens selecionadas, o que vêem, que sensação provocam as imagens e outras questões que as obras podem instigar. Falar de uma imagem de cada vez, mas depois exercitar uma leitura envolvendo as duas imagens, enfatizando diferenças e também procurando possíveis pontos em comum. Os alunos irão anotar suas impressões. Na sequência as imagens serão expostas na sala para que os alunos falem suas impressões para os colegas e para que os colegas também façam perguntas. A mediação do professor é essencial para aprofundar e aguçar as perguntas feitas pelos alunos. O próximo passo envolverá a criação ou seleção de uma outra imagem (de revistas, da internet) pela dupla e que dialogue com as duas imagens selecionadas por eles.

É importante que o professor perceba o que chamou a atenção dos alunos: o tema, a técnica, o enquadramento. A partir disso, focar a partir de perguntas outras questões relacionadas às imagens, seja da composição, dos autores, do estilo, da época em que foi feita. Lembre que a passagem de um nível de leitura para outro é feito pelo aluno. O papel do professor é incentivar leituras, mostrar distintas obras/imagens, provocar questionamentos.

## IMAGENS DA PUBLICIDADE

Além das imagens de arte, a publicidade oferece um bom e diversificado material visual para ser trabalhado em sala. Via de regra as imagens da publicidade veiculam informações de fácil compreensão, mas nem sempre os códigos visuais são compreendidos pelo leitor e deste modo, a leitura de imagens da publicidade auxiliam no desenvolvimento de olhares críticos sobre o que se vê. Selecionei duas imagens que apresento a seguir, mas vale a pena selecionar imagens que estejam sendo veiculadas no momento da implementação do projeto e os alunos podem trazer outras imagens para enriquecer o diálogo e as leituras.

Observe as imagens a seguir:

Imagem 04 – e Cartaz do filme O Pequeno Príncipe

Imagem 03 – Coca-cola



[https://pixabay.com/p1449843/?no\\_redirect](https://pixabay.com/p1449843/?no_redirect)

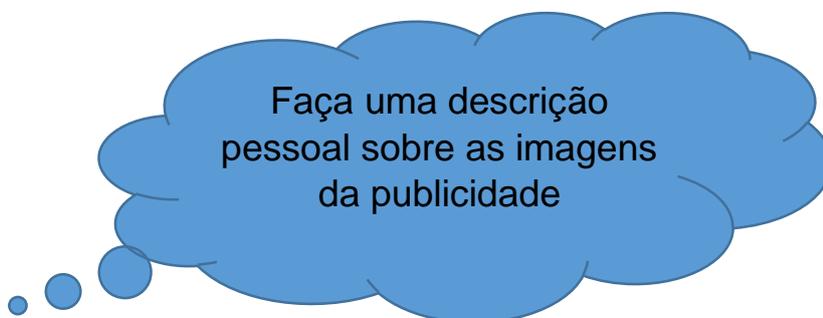


<http://cineorna.com/hoje-nos-cinemas-o-pequeno-principe/>

Observar as imagens permitindo que o aluno descreva e analise as imagens. Sua temática, cores, composição visual, ideias, contextos históricos, associações com outras situações. *O que essas imagens retratam*, deixar que eles exponham suas ideias.

Continuar instigando o aluno para falar e fazer conexões com as imagens apresentadas anteriormente.

- Vocês já viram essas imagens em algum lugar? Onde?
- O que chama a atenção? Por quê?
- O que está acontecendo na imagem 3?
- A garrafa traz alguma informação? Por que está no chão?
- Na imagem 4, você conhece os personagens?
- Assistiu o filme? Conhece a história?
- Quais as cores que você observa nas imagens? Existem contrastes? Quais?
- Em poucas palavras, como vocês descreveriam cada uma das imagens?
- Existem outros modos de descrevê-las?



## PROPOSTA DE ATIVIDADE

Cada aluno ou dupla de aluno irá selecionar uma imagem da publicidade e fotografá-la com o celular. Em seguida irão manipular, alterar a imagem. Pode ser a composição, a cor de fundo. A intenção é que os alunos pensem sobre a narrativa visual e o que mudamos na narrativa quando alteramos as cores, a composição das formas. Ao final será impressa a imagem original e ao seu lado inserida a imagem transformada pelo(s) alunos(s). Reunir todas as imagens para exposição no final do projeto para apreciação dos demais alunos da escola.

## UNIDADE II

Nenhum de nós foi sempre adulto.  
Foi a criança quem construiu nossa personalidade.

Maria Montessori

### JOGAR TAMBÉM É APRENDER

Nesta unidade vamos abordar o jogo como objeto propositor de sentidos. Todos nós já jogamos um dia e a compreensão e uso das regras nos ajuda a entender e participar do processo e do resultado do jogo. Para Mirian Celeste Martins “o jogo remonta a origem dos tempos e há quem diga que ele é parte da própria condição humana” (2008, p. 88).

O jogo tem uma função social, encerra um determinado sentido que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação (HUIZINGA). A arte, o prazer estético, também pode estar associada ao jogo e nos revelar muito de uma época e de uma cultura. Para Huizinga, o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. A ideia do jogo é central para a civilização e por isso focamos o jogo nessa unidade.

TEMPO ESTIMADO: 11 aulas

OBJETIVOS:

- Apreciar imagens de arte que mostram jogos (Pieter Bruegel e Candido Portinari)
- Apresentar o contexto histórico de cada uma das imagens
- Apresentar outros jogos (jogo indígena, por exemplo)
- Exercitar o jogo em sala de aula
- Discutir os resultados, quem perde e quem ganha. O que aprendemos com isso?
- Incentivar a criatividade e modos de jogar.

Apresento uma imagem de Pieter Bruegel e sugestões de obras de Candido Portinari para os alunos observarem e socializarem suas impressões com os colegas. Os alunos e a professora podem contar suas experiências com as brincadeiras. Quais conhecemos, quais brincamos. Que outras brincadeiras existem hoje.



Jogos Infantis, 1560. Óleo sobre painel de madeira, 118 x 160,09 cm.  
Fonte: [http://www.rupert.id.au/TJ521/bruegel\\_la.jpg](http://www.rupert.id.au/TJ521/bruegel_la.jpg)

**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE CANDIDO PORTINARI** – em várias obras o artista retrata brincadeiras, mas pode ser escolhida uma ou duas para trabalho em sala.

- Meninos Brincando, 1955
- Palhacinhos na Gangorra, 1957
- Cambalhota, 1958
- Meninos no Balanço, 1960
- Menino com Pião, 1947
- Futebol, 1935
- Meninos Soltando Pipas, 1947
- Menino com Estilingue, 1947
- Moleques pulando Cela, 1958
- Roda infantil, 1932

<http://www.muralzinhodeideias.com.br/brinquedos-e-brincadeiras-por-candido-portinari/>

Incentivar que os alunos localizem as brincadeiras e comentem sobre elas. O que é familiar e o que é estranho nas brincadeiras. Existem diferenças nas brincadeiras dos

nossos avós e pais e no que brincamos hoje? Em termos de composição visual, o que os alunos podem falar sobre as imagens?

Apresentar histórico dos artistas. Época, país, foco das pinturas.

## DEFINIÇÕES

### BRINQUEDO

De acordo com a autora KISHIMOTO (1994) o brinquedo é representado como um "objeto suporte da brincadeira", ou seja, brinquedo aqui estará concebido por objetos como piões, estruturados. São designados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos, é o caso dos exemplos acima.

Os brinquedos não estruturados não são provenientes de indústrias, assim são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, podendo transformar-se em um brinquedo. A pedra se transforma em comidinha e o pau se transforma em cavalinho. Desse modo, os brinquedos podem ser estruturados ou não estruturados dependendo de sua origem ou da alteração criativa da criança sobre o objeto.

### BRINCADEIRA

A brincadeira se distingue por alguma estruturação e pela utilização de regras. Seguem algumas brincadeiras amplamente conhecidas: Brincar de Casinha, Ladrão e Polícia etc. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, adotar as próprias regras, por fim, existe maior liberdade de ação para as crianças.

### JOGO

A concepção de jogo está integrada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras mais explícitas. Exemplos clássicos seriam: Jogo de Mímica, de Cartas, de Tabuleiro, de Construção, de Faz-de-Conta etc. Uma particularidade importante do jogo é o seu emprego tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma agregação mais exclusiva com o universo infantil.

Texto disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/35529/definicao-dos-termos-brinquedo-brincadeira-e-jogo> Acesso em 19 de nov 2016

Vocês perceberam como são importantes as brincadeiras e jogos em nossa cultura, outros artistas também retrataram brincadeiras em suas obras. Na cultura indígena, como também em outras culturas, o jogo está bastante presente e iremos apresentar um jogo indígena a seguir para que os alunos discutam outros enfoques e insiram outras culturas e modos de ver o mundo na sua construção de conhecimento sobre arte e cultura.

## JOGO DA ONÇA

O Jogo da Onça é o único jogo de tabuleiro difundido entre parte da população indígena brasileira de que se tem registro. Conheci por meio da pesquisa “Jogos Indígenas do Brasil”, promovida pela Origem, que identificou as seguintes etnias Indígenas detentoras do jogo: os Manchineri, no Acre; Guaranis, na Ilha do Cardoso (sul do Estado de São Paulo); Bororos, no Mato Grosso. Logo na sequência, compartilhando esse jogo com os grupos com os quais trabalhava, acabei descobrindo que parte dos Ticunas, da Amazônia, e algumas pessoas do Pará e Sul de Minas o conheciam. Em geral, jogavam em tabuleiros riscados no chão, usando sementes ou pedras como peças. Embora seja um jogo difundido pela população indígena nacional, não podemos considerá-lo genuinamente brasileiro, já que sua estrutura provém da família de jogos da Índia e do Sri Lanka, conhecida como "cordeiros e tigres". Estes, por sua vez, são jogados em tabuleiros muito parecidos com o milenar alquerque. Vê-se, portanto, que essa família de jogos é internacional, tem membros em diversos cantos do mundo. Provavelmente os índios brasileiros já o conheciam antes do descobrimento, por intermédio dos incas, no Peru, que tinham um jogo similar, com o nome de "puma e carneiros.

Texto disponível em:

<http://adrianaklisy.blogspot.com.br/2012/06/jogo-da-onca-estadinho.html>. Acesso em 11 nov 2016

Vamos conhecer um jogo indígena que mostra uma visão de mundo, ligada ao seu cotidiano. O jogo é conhecido como *jogo da onça*. Após apresentar o jogo aos alunos será confeccionado o tabuleiro em grupo com o seguinte material:

- Cartolina
- Tesoura
- Fita adesiva colorida
- Lápis de cor
- Régua/Lápis/borracha
- Recortes de EVA (onça em vermelho e cachorros em preto)

### ATIVIDADE

Confecção de um tabuleiro do jogo da onça

Vale a pena pesquisar na internet como jogar, pois os alunos podem não estar familiarizados com esse jogo. Também é possível pesquisar outros jogos indígenas e/ou africanos. A intenção é inserir valores de outra cultura através do jogo, conversando ao final sobre o que foi aprendido na atividade.

**DESENVOLVIMENTO:** o jogo começa com dois participantes que disputam em condições diferentes: como onça ou como cachorros.

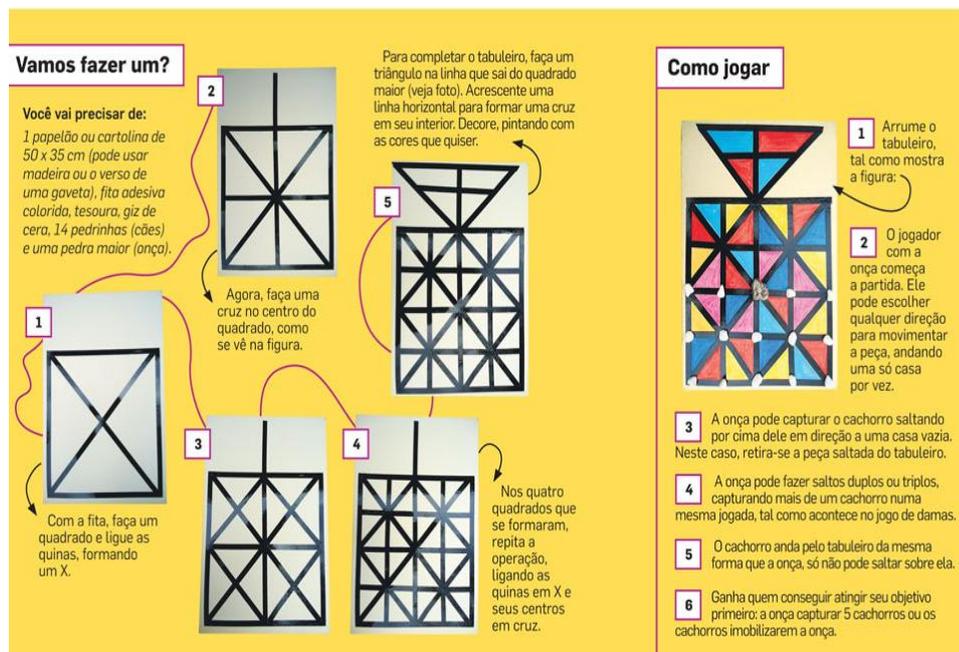
A onça é mais forte, mas está em menor número, apenas uma. Os cachorros estão em maior número, quatorze, mas são considerados mais fracos.

A onça precisa capturar cinco cachorros enquanto os cachorros precisam imobilizar a onça.

Inicia-se o jogo com os cachorros dispostos nas intersecções das três primeiras linhas horizontais da base do tabuleiro, opostas ao triângulo do extremo superior, e a onça na intersecção central, ladeada por dois cachorros à direita e dois à esquerda. Os dois jogadores podem andar uma casa de cada vez, escolhendo qualquer um dos pontos adjacentes do tabuleiro.

A onça realiza a captura do cachorro cada vez que salta sobre eles, retirando a peça saltada do tabuleiro. Pode, como na dama, realizar saltos duplos ou triplos. Os cachorros imobilizam a onça quando esta não tem mais para onde ir.

<http://adrianaklisy.blogspot.com.br/2012/06/jogo-da-onca-estadinho.html>



Fonte: <http://adrianaklisy.blogspot.com.br/2012/06/jogo-da-onca-estadinho.ht>

## Vamos inventar um jogo utilizando a argila?

Foi realizado um jogo indígena e ao debatermos sobre a cultura indígena vários artefatos de argila podem ser apresentados aos alunos. Converse como eles foram feitos, que imagens apresentam, suas possíveis utilidades. Nós também utilizamos objetos em cerâmica nas nossas casas? Quais? O que diferencia a cerâmica da porcelana? Peça para os alunos pesquisarem sobre isso para debater em sala na aula seguinte.

Desde a pré-história o ser humano percebeu que quando os animais pisavam no barro úmido suas pegadas afundavam e depois endureciam sob o sol. Começava aí uma

relação como barro e a partir dessa descoberta o homem e a mulher começaram a utilizar o barro também para fins utilitários.

No Brasil, antes da chegada dos portugueses, os povos indígenas elaboravam peças cerâmicas de diversos tipos.

Podemos destacar os povos da ilha de Marajó (mostre no mapa onde se situa essa ilha) que trabalham com cerâmica. A maioria é pintada nas cores preto, branco e vermelho e decoradas com desenhos geométricos.

Na região Nordeste se destaca a produção do Mestre Vitalino (1909 – 1963) que representa nas figuras em diversas cenas e costumes do povo. Hoje seus seguidores continuam a realizar essas figuras.

### **SUGESTÕES DE PESQUISA**

Mestre Vitalino e sua Arte. Outros artistas da cidade de Campina Grande do Sul que realizam obras em argila.

### **ATIVIDADE**

Os alunos irão pesquisar jogos que utilizam peças de formatos de fácil execução. Cada grupo irá confeccionar as peças em argila. Importante ensinar técnicas para manuseio da argila, forrando a mesa com plástico ou tecido antes de realizar a atividade.

Materiais utilizados:

- Argila
- Pincel
- Barbotina (confeccionada com a própria argila ou comprada)
- Plástico ou tecido para forrar a carteira
- Diversos objetos para decorar os objetos produzidos, como colher, palito, caneta, tampa de garrafa.

### **Construindo a proposta com argila:**

- Cada aluno do grupo receberá um pedaço de argila para confecção das peças do jogo;
- Pesquisar com os alunos no laboratório de informática sobre grafismos para que sejam inseridos nas peças;

- Na semana seguinte os alunos passarão barbotina na argila (tem cores variadas, pode ser feita ou comprada) com auxílio de um pincel e na sequencia farão marcas (grafismos).
- Enquanto as peças estão secando, o grupo irá escrever o roteiro do jogo.
- Jogar em sala e guardar o material para a exposição final.

### **BARBOTINA**

**Argila misturada com água ficando em estado cremoso, como uma papinha. É chamada de cola da argila, é utilizada para a colagem que é a moldagem de peças artesanalmente.**

## UNIDADE III

### COLECIONISMO: POR QUE GUARDAMOS?

Se prestarmos atenção, encontraremos algo que guardamos com muito cuidado e carinho. Durante séculos os seres humanos têm guardado objetos e produzido coleções que podem ou não serem mostradas para outras pessoas.

A ideia de colecionar é antiga. As mais variadas civilizações e culturas encontraram formas de guardar e de colecionar algo que consideravam valioso. Esses processos e modos de colecionar foram se modificando ao longo dos tempos e muitos museus abrigam algumas dessas coleções.

E você, tem alguma coleção para nos mostrar? Conhece pessoas que colecionam algo? Fale a respeito para os colegas na sala.

Quero contar a história da artista Brígida Baltar (1959). Ela é do Rio de Janeiro e um de seus trabalhos envolve a coleta da neblina, do orvalho, da maresia. Como ela faz isso? Ela guarda em pequenos frascos e a sua roupa tem espaços para guardar esses frascos. O que nós conhecemos são as filmagens e fotos dessas coletas. Vamos procurar na internet? Para Sylvia Werneck, “o que a artista suscita, em tempos progressivamente acelerados e virtuais, é um olhar atento e detido sobre as coisas que nos circundam. Olhar este que deve ser despido de expectativas, prestando-se, acima de tudo, à pura e simples experimentação da vida”. ([http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/anais4/sylvia\\_werneck.pdf](http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/anais4/sylvia_werneck.pdf)). Será que temos tempo para prestar atenção nos detalhes a nossa volta? Por que isso é importante para a Brígida? No projeto *Umidades*, a artista coleta elementos naturais e transitórios. Ela explora a memória e a afetividade que traz à tona lembranças e sentimentos.

Que outros artistas fazem coleções? Vamos pesquisar também?

#### Imagem da obra de Brígida Baltar

[https://www.google.com.br/search?q=brigida+baltar&biw=1366&bih=635&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjFhc3xv-XQAhVKfZAKHaPJCyKQ\\_AUIBigB&dpr=1](https://www.google.com.br/search?q=brigida+baltar&biw=1366&bih=635&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjFhc3xv-XQAhVKfZAKHaPJCyKQ_AUIBigB&dpr=1)

O artista francês Marcel Duchamp (1887-1968), também tem uma experiência de coleta do ar. Vocês conhecem esse artista? Ele foi um importante pintor e escultor francês e em 1913 criou o ready-made. Já ouviu falar disso? É uma manifestação artística que rompe com o tradicional e pega objetos do cotidiano para transformá-los em obras de arte. Mais adiante iremos pesquisar sobre isso.

Mas o que quero ressaltar aqui desse artista é a sua obra denominada Ar de Paris. Segundo o artista, esse ar só tem valor e sentido fora de Paris. Por quê? O sonho de todo o artista naquela época era estudar em Paris. Imagine o valor do ar de Paris para eles. Que ar você acha que teria valor nos dias de hoje? Por quê?

Obra de Marcel Duchamp: *Ar de Paris*.

[https://www.google.com.br/search?q=marcel+duchamp+obra+ar+de+paris&biw=1366&bih=635&tbn=isch&bo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwil\\_YXlYfLQAhULjZAKHZE1D3kQsAQIIQ#imgrc=0ymUhNr02-1HtM%3A](https://www.google.com.br/search?q=marcel+duchamp+obra+ar+de+paris&biw=1366&bih=635&tbn=isch&bo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwil_YXlYfLQAhULjZAKHZE1D3kQsAQIIQ#imgrc=0ymUhNr02-1HtM%3A) Acesso em: 08 dez 2016

### ***Marcel Duchamp***

Ao chegar em Nova Iorque, Duchamp levava um balão de vidro que chamou “50 cm de Ar de Paris”. Duchamp também fez um trabalho para dar de presente para Walter Arensberg. Era uma ampola de vidro que ele retirou o remédio que continha e que depois foi lacrada por um farmacêutico de Paris, por isso o seu conteúdo passou a ser denominado Ar de Paris.

Texto baseado na informação disponível em:

<http://aimagemcomunica.blogspot.com.br/2011/11/marcel-duchamp.html> Acesso em: 08 dez 2016

## **ATIVIDADE**

TEMPO ESTIMADO: 04 aulas

### **OBJETIVOS:**

- Conhecer diferentes artistas e procedimentos artísticos;
- Explorar os pontos de vista dos alunos sobre as obras pela via da argumentação;
- Reconhecer o uso de outros sentidos, além da visão, na relação das pessoas com a arte;
- Despertar o interesse por novos modos de guardar/colecionar.

- Ampliar a leitura estética dos alunos sobre a arte.

### **CURIOSIDADE: SALA DE CLARICE LISPECTOR**

Essa imagem revela uma das salas de **Clarice Lispector** – *A hora da estrela* em Bogotá, composto de um imenso gaveteiro com 2000 gavetas, das quais 65 delas tinham chaves e podiam ser abertas. Nelas o visitante encontrava pertences da escritora Clarice e foi um modo que ela encontrou para que o público interagisse com objetos que participam de suas escritas.

Texto baseado nas informações disponíveis em:

<http://confabulandoimagens.blogspot.com.br/2012/05/um-pouco-do-brasil-em-bogota.html>

### **VAMOS PESQUISAR**

- ✚ **Marcel Duchamp** e suas obras ready-mades. Apresentar obras para que os alunos conheçam mais sobre o artista e suas produções. A mais famosa é Fonte, criada em 1917 a partir de um urino. Mas a sua primeira obra ready-made foi a Roda de bicicleta sobre um banquinho, de 1913

Que tal conversar mais sobre os artistas apresentados com os alunos? Sugestões de indagações:

- Se a arte está perto de nós, tudo pode ser arte?
- Qual a opinião de vocês sobre as obras da artista Brígida Baltar?
- E os ready-made de Marcel Duchamp?
- Vocês colecionam algo? O que os fazem guardar algo? De que forma podemos guardar o que consideramos valioso para nós?
- Quando você quer guardar, conservar um determinado momento de sua vida, como você poderia fazer isso?
- E se você quisesse guardar uma sensação, como faria?
- Você já colecionou alguma coisa? O quê?
- Sua coleção tem nome?

- Conhece alguém que faz coleções?
- Que tal fazer uma coleção ou mostrar uma que você já tenha para os colegas?
- O que diferencia as nossas coleções das que são guardadas nos museus?
- Já visitaram alguma coleção no museu? Se sim, pode nos contar mais sobre isso?

## SENSAÇÕES PARA GUARDAR

### ATIVIDADE 5

- Cada aluno montará uma coleção ou trará uma que já tenha para mostrar aos colegas.

### ATIVIDADE 6

- Cada aluno decidirá um modo de coletar uma sensação, um sentimento ou um momento especial.
- Entregar um texto sobre a experiência da coleta. Se possível, fazer um registro fotográfico do processo.

Todo o material será guardado para exposição no final do projeto de intervenção. As imagens fotográficas também farão parte da exposição assim como os textos escritos.

# UNIDADE IV

## INTERVENÇÃO NA ESCOLA

Será montada uma intervenção/exposição, com a participação dos alunos na curadoria e montagem, envolvendo todos os trabalhos realizados nas diversas unidades trabalhadas.

### POP ART

A Pop Art utiliza em suas obras imagens e símbolos da cultura de massa (publicidade, história em quadrinhos, imagens do cinema e da televisão). Ou seja, objetos do nosso dia a dia se convertem em obra de arte ao serem explorados de outro modo.

O artista norte-americano Richard Hamilton, em 1957, destaca que a Pop Art mostram uma nova sensibilidade artística ao transformar a arte popular, transitória, consumível, de baixo custo, produzida em massa, jovem, espirituosa, sexy, chamativa, glamorosa em um grande negócio. (<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo367/arte-pop>)

Alguns artistas que se destacam: **Roy Lichtenstein (1923-1997)**, Andy Warhol (1928 – 1987), Richard Hamilton (1922 – 2011), Peter Blake (1932), entre outros. No Brasil temos como representantes: Antonio Dias (1944), Rubens Gerchman (1942 - 2008) e Cláudio Tozzi (1944).

Para muitos é uma arte de mau gosto, distante do que seria uma obra de arte. As cores são saturadas e muito próximas das imagens das histórias em quadrinhos

### APRECIAR IMAGENS DE ANDY WARHOL

Os alunos irão pesquisar no laboratório de informática obras desse artista ou o professor mostrará em sala diversas imagens.

TEMPO ESTIMADO: 12 aulas

OBJETIVOS:

- Apresentar e conceituar o movimento Pop Art;

- Disponibilizar obras de artistas da Pop Art para apreciação dos alunos;
- Promover debates sobre as imagens e sobre a cultura visual;
- O que é arte? Mostrar o vídeo Isso é arte, de Celso Favaretto (Itaú Cultural)
- Ampliar o debate sobre arte, inserindo imagens e questões das bienais de São Paulo.



Campbell's Soup Cans, 1962

<https://www.flickr.com/photos/wallyg/562283586>



"Autorretrato" de Van Gogh según Andy Warhol

<https://www.flickr.com/photos/87768757@N03/8494988050>



Andy Warhol, Marilyn Monroe (1967)

<https://www.flickr.com/photos/raelga/4408707590>

Incentivar que os alunos se expressem oralmente a partir de diversas obras apresentadas. Os alunos poderão se deparar com conceitos que desconheciam, isso faz parte da provocação. É importante aproveitar essas situações para estimular a observação, a curiosidade, os preconceitos.

## **PESQUISAR OUTROS ARTISTAS DA POP ART**

**Richard Hamilton, Peter Blake, Roy Lichtenstein, Antonio Dias, Rubens Gerchman e Cláudio Tozzi, entre outros.**

Material necessário para essa unidade:

- revistas,
- cola,
- tesoura,
- papel craft,
- cartolina.
- Sulfite
- Xerox
- imagens

## ATIVIDADE 07 – Teoria da Cor

A Pop Art explora muito o contraste de cores e por isso essa atividade envolve a exploração da cor e suas nuances.

Material:

- Revistas ou folhas soltas de revistas,
- Cola,
- Tesoura,
- Papel cartolina branco ou outro papel mais duro para suporte.

Procedimentos:

- Cada aluno ou dupla de alunos escolhe uma cor, procurando e recortando das folhas de revista a cor selecionada.
- Definição de uma forma geométrica (quadrado, retângulo, triângulo, círculo) e recortar todos os recortes de cor feitos nesse formato e do mesmo tamanho.
- Definir, em conjunto com o professor, como será feita a escala tonal da cor selecionada para em seguida colar no papel cartolina ou similar.
- Discussão em grupo sobre a escala elaborada e a diversidade de tonalidades de uma mesma cor.
- Debater sobre mistura de cores e possíveis combinações que geraram as tonalidades encontradas.

## ATIVIDADE 08 – Jogos de imagem (inspirado na obra: Marilyn Monroe de Andy Warhol)

- Em grupo, selecionar uma imagem de artista ou pessoa da mídia, preferencialmente do cenário brasileiro;
- Reproduzir essa imagem (fotocópia) em 4, 6 ou 8 cópias;
- Pesquisar sobre cores complementares, contraste de cores, para definir as interferências nas imagens;
- As interferências também podem ser feitas com colagem, pintura, textura etc.
- Definir um título para o trabalho e apresentar o trabalho para a turma.

## ATIVIDADE 09 – Imagens e palavras

- Mostrar imagens da Pop Art e de outros movimentos artísticos que utilizam palavras na composição visual
- Cada aluno irá definir uma temática/foco do trabalho e irá procurar palavras e imagens para realizar uma composição visual.
- Explorar na composição o uso de tonalidades e a sobreposição de imagens e palavras.
- Debater sobre o processo e o resultado: palavra é imagem? Imagem é texto visual? Por quê?
- Realizar leituras (interpretações) dos trabalhos dos colegas.

## ATIVIDADE 10 – Diálogo de imagens

Para reforçar a leitura de imagens e a compreensão estética, sugiro mais um exercício. O professor seleciona um grupo de imagens para levar para a aula. Cada aluno também trará uma ou duas imagens de sua livre escolha (artística ou de valor estético para ele).

- O aluno irá selecionar uma dupla de imagens: uma do grupo do professor e uma dentre as que ele trouxe.
- Colar uma imagem do lado da outra e realizar uma minuciosa descrição do conjunto visual, depois uma interpretação dessa montagem (o foco não é falar de uma imagem e de outra e sim da composição que envolve as duas imagens).
- Escrever um texto crítico sobre o conjunto visual se baseando na descrição e na interpretação realizada.
- A composição visual será colada na parede da sala e o professor irá distribuir o texto crítico para que o aluno, com o texto de outro colega, procure descobrir de que composição o texto está falando.
- Debater sobre o processo e as interpretações/críticas realizadas sobre as imagens.
- O professor poderá complementar com outras informações ou percepções sobre as composições realizadas.

## REFERÊNCIAS:

- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos**. São Paulo: Perspectiva; Porto Alegre: Fundação IOCHPE, 1991.
- COLL, César; TEBEROSKY, Ana. **Aprendendo arte: Conteúdos essenciais para o Ensino Fundamental**. São Paulo: Ática, 2004.
- GUIMARÃES, Leda; FERNANDES, Wolney. Narrativas visuais como experimentações estéticas. In: ASSIS, Henrique Lima; RODRIGUES, Edvânia B. T. (Orgs.). **O ensino de artes visuais: desafios e possibilidades contemporâneas**. Goiânia: Secretaria de Educação, 2009. p. 39-44.
- HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual: transformando fragmentos em nova narrativa educacional**. Porto Alegre: Mediação, 2007.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- LEITE, Isabel Maria; OSTETTO, Luciana. **Museu, educação e cultura**. São Paulo: Papyrus, 2005.
- MARTINS, Mirian C. (Org.) **Mediação: provocações estéticas**. UNESP, São Paulo, v.1, n.1, out. 2005.
- MARTINS, Mirian. C.; PICOSQUE, Gisa. Objetos propositores. In: \_\_\_\_\_. **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. Rio de Janeiro: Instituto Sangari, 2008. p. 86-131.
- OTT, Robert W. Ensinando crítica nos museus. In: BARBOSA, Ana Mae T. B. (Org.). **Arte-Educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 1997. p. 111-139.
- ROLDÁN, Joaquín; MARÍN VIADEL, Ricardo. **Metodologías artísticas de investigación en educación**. Archidona, Málaga: Ediciones Aljibe, 2012.
- ROSSI, Maria Helena W. **Imagens que falam: leitura da arte na escola**. 4 ed. Porto Alegre: Mediação, 2009.
- SCHLICHTA, Consuelo. **Arte e educação: há um lugar para a arte no ensino médio?** Curitiba: Aymar, 2009

## SITES CONSULTADOS:

- ROSSI, Maria Helena Wagner. **Leitura visual e educação estética de crianças**. Revista Gearte, Porto Alegre, v. 2, nº 2, p. 213-229, ago. 2015. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/58085/34866>. Acesso em 13/09/2016.
- Cerâmica. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo4849/ceramica>. Acesso em: 12/12/2016.
- Candido Portinari. Disponível em: <http://www.infoescola.com/biografias/candido-portinari/>. Acesso em: 11/12/2016.

Colecionando o intangível: Uma “apreensão” do mundo na obra de Brígida Baltar.  
[http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/anais4/sylvia\\_werneck.pdf](http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/anais4/sylvia_werneck.pdf). Acesso em:  
08/12/2016.

Brígida Baltar. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa17557/brigida-baltar>. Acesso em: 13/12/2016.

Brígida Baltar. Disponível em:  
[http://www.iar.unicamp.br/dap/instalacoes/sem\\_saraaraujo.html](http://www.iar.unicamp.br/dap/instalacoes/sem_saraaraujo.html). Acesso em:13/12/2016.

Art Pop. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo367/arte-pop>. Acesso em: 13/12/2016.

Pop Art. Disponível em: <http://www.infoescola.com/artes/pop-art/>. Acesso em: 08/12/2016.

Candido Portinari. Disponível em: <http://www.infoescola.com/biografias/candido-portinari/>. Acesso13/12/2016.