

**A PINTURA E O PROCESSO DE CRIAÇÃO NO ENSINO DE ARTES
VISUAIS EM UMA 8ª SÉRIE DO
COLÉGIO ESTADUAL PROFESSOR MAILON
MEDEIROS BANDEIRANTES – PR**

Lucimara Jacometti da Silva¹
Ana Luiza Ruschel Nunes²

RESUMO

O estudo tem como objetivo ampliar técnicas de criação nas artes visuais no ensino de 8ª série dos alunos do Colégio Estadual Professor Mailon Medeiros do município de Bandeirantes - PR. Esta produção trata de coletar, registrar e analisar dados a partir de questionários, grupo de trabalho em rede e grupo de apoio, implementação da produção didática, acompanhada de anotações de cada etapa. A aplicação de técnicas de pinturas, registradas em portfólio, buscou estabelecer possibilidades e formas de criação na pintura para os alunos, inseridos no mundo digital. A Abordagem qualitativa através do método da investigação-ação balizou o processo de intervenção pedagógica na escola, formando o professor investigador. Esta intervenção foi significativa na aprendizagem do educando oportunizando reflexões sobre temáticas como os valores éticos e morais, através das expressões no desenho e na pintura. Conclui-se que, para desenvolver o processo de criação com a tecnologia em suas atividades pedagógicas o professor necessita de preparo, na arte digital para orientar seus alunos; o processo criativo implica em ter conhecimento da linguagem visual e sobre o computador e programas gráficos, o que neste processo foi um desafio na implementação em comparação aos processos de criação na arte convencional.

Palavras-chave: Artes Visuais. Criação. Arte convencional. Arte digital.

ABSTRACT

PAINTING AND THE CREATION PROCESS IN THE VISUAL ARTS TEACHING IN A 8TH GRADE GROUP FROM THE STATE SCHOOL PROFESSOR MAILON MEDEIROS - BANDEIRANTES - PR

The study aimed to expand creative techniques in the visual arts in teaching 8th grade students from State School Professor Mailon Medeiros, Bandeirantes -

¹ Licenciada em Educação Artística; Habilitada em Artes Plásticas e Desenho pela FIO – Ourinhos/SP; Especialista em Metodologia do Ensino pela IEDA – Assis/SP e Professora PDE em arte, do Estado do Paraná, do Núcleo de Cornélio Procópio da cidade de Bandeirantes/PR. ljacometti@hotmail.com.

² Licenciada em Artes Plásticas, e Mestrado em Educação pela UFSM - Santa Maria/RS, Doutorado em Educação – UNICAMP/SP, e professora de Artes Visuais - Departamento de Artes da Universidade Estadual de Ponta Grossa. analuiza@uepg.br

PR. This production intends to collect record and analyze data from questionnaires, networking group and support group, implementation of didactic production as well as from notes of each step. The application of paintings techniques, recorded in the portfolio, aimed to establish possibilities and ways of creation in the painting for the students inserted in the digital world. The qualitative approach by the action-inquiry method determined the process of pedagogical intervention in the school determining the teacher researcher. This intervention was significant in the student's learning and for reflections on topics such as ethical and moral values through expressions in drawing and painting. It is concluded that in order to develop the process of creating the technology in their teaching activities, teachers need preparation in digital art to guide the students, the creative process involves being aware of the visual language and the computer and graphics programs, which in this case was a challenge to implement in comparison to the processes of creation in the conventional art.

Keywords: Visual Arts. Creation. Conventional art. Digital art.

1. INTRODUÇÃO

Pensar a criação nas artes visuais e na realidade da escola é algo significativo tendo em vista o processo de reprodução e criação pictórica com adolescentes na escola, de um modo geral. Assim, o presente projeto teve como intenção de pesquisa observar e analisar o desenvolvimento do processo de criação na pintura convencional dos alunos frente ao mundo tecnológico. Diante dos resultados obtidos por meio do questionário realizado antes do início da implementação, nota-se os alunos de 8ª série que possuem acesso às tecnologias, demonstraram insegurança no processo de fazer e criar sendo que sua expressão preponderantemente se materializava por meio da reprodução e da cópia.

A partir dessa observação foi possível, através das referências consultadas e dos questionamentos que foram realizados, tanto com professores, pedagogos, direção e alunos, intervir pedagogicamente mediando o percurso de desenvolvimento da criação desses alunos, oportunizando experiências e fundamentando os conhecimentos em relação à sensibilização e ao processo de criação, tanto através de pintura com técnicas plásticas convencionais como através da arte pictórica virtual, via computador.

O processo de educar o sensível nas escolas se torna necessário diante da evolução tecnológica que estamos inseridos. Com o passar do tempo, observa-se uma evolução do emprego do sistema digital em todos os campos da sociedade, inclusive na educação. A partir de tal processo, pretendeu-se observar a capacidade de criar e quais técnicas foram utilizadas para desenvolver a pintura, com esses alunos na escola. A arte pode desenvolver na escola esse processo; de acordo com Ferraz & Fusari (2001), a Arte na Educação deve ser um movimento educativo e cultural que humaniza em uma perspectiva ideal e livre.

Com esse estudo observou-se e analisou-se as condições que se encontravam a realidade do aluno, diante da modernidade latente que vivemos, e as estratégias para efetuar a sensibilização desses alunos através da arte.

Já alertava Vigotski (2001 p: 328-329) quanto à importância da arte para a sociedade.

Se considerarmos a arte como um ornamento da vida, é claro que esse ponto de vista será bastante admissível, só que ele contraria radicalmente as leis da arte que o estudo psicológico descobre. Isto mostra que a arte é a mais importante concentração de todos os processos biológicos e sociais do indivíduo na sociedade, que é um meio de equilibrar o homem com o mundo nos momentos mais críticos e responsáveis da vida.

Reforça-se que a arte possui uma forma de interação social, mas existe a necessidade de se trabalhar a educação da sensibilidade dos nossos alunos.

Essa transformação está em trabalharmos o processo criativo de nossos alunos e, para tanto, Ostrower (1998 p: 58) diz:

Todos os processos criativos se originam em uma intensa inquietação emocional – talvez indefinida – em busca de formas – por ora também indefinido. [...] o estado interior que leva o artista a criar caracteriza-se pela mobilização total e ativa da mente e das emoções, uma plenitude que procura rumos e ordenações para expressar-se.

De acordo com Ostrower (1998, p: 55) “Toda criação na arte envolve um processo de transformação, processo essencialmente dinâmico, flexível e não-linear”. Ou seja, a perda de sensibilidade nas pessoas é um grave problema atual, que é preciso ser reconhecido. Um dos problemas, além da formação dos professores, é o que está presente no cotidiano das escolas, que foi tratado nessa pesquisa, onde se observou que alguns alunos que estão inseridos no mundo digital, apresentam uma reação no ato de fazer e criar de forma negativa, onde essa influência em excesso, sem orientação, formação e meios para filtrar a recepção de informações aleatórias, está gerando alunos estáticos, preguiçosos ou anestesiados e confusos diante das mídias, sem condições mínimas de disciplinar seus pensamentos. Na verdade esse problema afeta o mundo todo que está vinculado diretamente à produção industrial, tornando-se mais grave essa situação com a modernidade digital. Pensar a sensibilização e a criação nas artes visuais dos alunos de 8ª série torna-se necessário diante do esmagamento da individualidade e da dessensibilização, cabendo aos professores de arte, comprometidos com a humanização da sociedade e da escola, encontrar meios para possibilitar experiências sensíveis, através de novas formas de realização, para

desenvolver a criatividade dos alunos, aguçando a percepção e dando sentido às coisas e fenômenos do mundo em que os alunos vivem e convivem social e culturalmente.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 VISÃO GERAL DA ARTE NA SOCIEDADE

A Arte é uma forma que o ser humano desenvolveu para quebrar paradigmas, intrínsecos da sociedade, que são saturados com o tempo, levando ao cansaço. A arte induz mudanças. Martins (1998, p: 13) ensina que:

[...] a arte é importante na escola, principalmente porque é importante fora dela. Por ser um conhecimento construído pelo homem através dos tempos, a arte é um patrimônio cultural da humanidade e todo o ser humano tem direito ao acesso a esse saber.

Arte é uma forma de humanizar o indivíduo, pois atualmente há ênfase em ações individualistas e consumistas, ou seja, situações que desfavorecem a sensibilidade, o amor, a amizade, enfim uma ação fraterna de cooperação. O seu ensinamento busca transformar essa própria realidade. Inculcando a necessidade do ato de pensar, para que haja críticas e soluções de futuros problemas num meio tão heterogêneo de culturas.

Chauí (2003), no seu livro *Convite à filosofia*, mostra bem essa realidade citando Walter Benjamin que, nos anos 30, analisa a relação entre arte e sociedade numa realidade capitalista tecnológica contemporânea, baseando-se na destruição da aura pela reprodução técnica das obras de arte. Essa destruição está ligada na própria essência da obra de arte como algo possível porque ela possui dois valores: o de culto e o de exposição. À medida que as obras de arte se libertam do seu uso ritual, aumentam as ocasiões para que sejam expostas. Quando Benjamin escreveu, nos anos 30, essas mudanças sobre a arte, ele tinha presente uma realidade e uma esperança. A realidade era o nazi-facismo e a guerra; a esperança, na revolução socialista, como emancipação do gênero humano levando a considerar favoravelmente a perda da aura e a reprodutibilidade da obra de arte como processo de democratização da cultura, como direito de acesso às obras artísticas por toda a sociedade e especialmente, pelos trabalhadores. Seria a arte para todos e não apenas privilégio de alguns, mas esse sonho de Benjamin foi frustrado.

Surge aí a cultura de massas, fortalecida pelo stalinismo e pela indústria cultural dos países capitalistas.

Nesse contexto de modernidade, a arte sofre um processo de libertação das funções e finalidades religiosas, adquirindo autonomia.

Com a perda da aura, a arte não se democratizou, massificou-se como consumo para satisfação do mercado da moda e dos meios de comunicação de massa, transformando-se em propaganda e publicidade, sinal de status social, prestígio político e controle cultural.

Diante dessa situação histórica, as artes correm riscos de perder três de suas principais características:

De expressão;

De trabalho de criação;

De experimentação do novo.

Conforme o exposto acima a arte existe para ser apreciada e fruída. Tornou-se essencialmente espetáculo. Com o controle econômico e ideológico das empresas de produção artística, a arte se transformou em seu oposto: é um evento para tornar invisível a realidade e o próprio trabalho criador das obras. É algo para ser consumido e não para ser conhecido, fruído e superado por novas obras.

2.2 O ENSINO DA ARTE, CRIATIVIDADE E PROCESSOS DE CRIAÇÃO

A democratização da cultura tem como precondição a idéia de que os bens culturais são direito de todos e não privilégio de alguns. Democracia cultural significa direito de acesso e de fruição das obras culturais, direito à informação e à formação cultural, direito à produção cultural. No Brasil, a disciplina arte é respeitada como conhecimento, tão merecedora de espaço na educação formal, quanto às outras disciplinas do currículo; conhecimento esse que amplia o contato com o mundo, diferente das outras disciplinas; portanto estabelece novas cognições que influenciam na construção do ser humano, ocupando um valor nas disciplinas escolares. Essa abordagem de levar a arte como forma de conhecimento, traz também novos objetivos, novos conteúdos e novas metodologias.

Nossa preocupação como professores, era apenas com os objetivos, conteúdos e metodologias, porém, há a necessidade de pensarmos em uma proposta de leitura estética crítica para que nossos alunos tenham uma formação de conhecimentos vinculados ao “quando” poderão usar esses ensinamentos, de forma significativa para o enriquecimento de sua interpretação e compreensão estética e compreensão de mundo.

Não haverá mudança e melhoria na qualidade do ensino da arte se o empenho pedagógico não focalizar, “quando” o aluno aplicará esse conhecimento estético adquirido, juntamente com o “quê”, ao “como” e ao “por que”. Se conhecermos o pensamento estético do aluno, o seu desenvolvimento psicológico e seu nível de familiaridade com a arte, poderão perceber a inadequação das leituras que lhe propomos. Só conseguiremos ressaltar o valor educativo que a arte tem, ao ensinar na escola, um vocabulário que amplie as idéias e a consciência dos nossos alunos em relação à sua vivência e o meio social, onde o papel do professor é provocar questões e esclarecer idéias, sem dogmatismos ou imposições, ou seja, uma educação emancipadora.

O histórico que acompanha o surgimento do ensino da Arte no meio escolar vem do século XIX com a criação da escola de Belas Artes no Rio de Janeiro, marcando aí o início da escolarização da Arte no Brasil. Diante desse marco e nos dias atuais, ensinar arte ou cultivar uma atividade artística numa sociedade capitalista se torna irracional, parece ser inútil, desenhar, pintar, representar, cantar, tocar um instrumento musical, dançar, não há função nisso, e a arte se torna hostil ao capitalismo. Por outro lado, praticar essas atividades amplia o olhar da realidade em que os indivíduos estão inseridos, proporcionando condições de mudar, transformar e até criar outras realidades.

Só depois do nascimento da Estética, período moderno foi que a filosofia da arte começou a desenvolver-se em fundamentação nova, nas primeiras décadas do século XIX, que nos acompanha até hoje. Essa reflexão resultou no valor que a arte tem, estabelecendo-se, nas formas de criações do ser humano, a utilidade que possibilita, junto com a ciência, crenças, moral enfim junto com a própria filosofia.

Diante dessa colocação cabe-nos verificar a concepção de criação e a educação do sensível, que são práticas que estão vinculadas ao nosso processo de trabalho com a arte nas escolas.

Para Derdyk (1989, p: 11):

A vivência é fonte do crescimento, o alicerce da construção da nossa entidade. Fornece um leque de repertório, amplia a possibilidade expressiva. Não há mais dúvidas de que todas as pessoas são inatamente criadoras, independente de sua formação cultural, de sua atividade, de sua origem racial ou geográfica. O que nos impede de exercer o nosso desejo criativo? A concepção de nós mesmos, como um ser acabado e estável, agarrado a uma idéia de eu, tal como a tábua de salvação no meio do mar, é um empecilho para nos lançarmos. A vivência pode significar um caminho aberto para o desconhecido, ampliando a nossa consciência.

Ou seja, estamos trabalhando com pessoas, que comprovadamente são criativas, e, para desenvolvê-las, o professor, como mediador, é o personagem principal no papel de instigar a sensibilidade do educando, proporcionando uma visão de mundo, a diversidade entre as pessoas, ou seja, construir indivíduos que atuem diretamente de forma crítica no meio que vivem. E criar é a forma de mostrar, provar e agir uma existência. Como disse Einstein (2008): "A personalidade criadora deve pensar e julgar por si mesma, porque o progresso moral da sociedade depende exclusivamente da sua independência". Nossos sentimentos e sensações compõem as origens e os alicerces para o raciocínio e a ação criativa. E a nossa realidade de sala de aula, como está em relação aos alunos no ato de criar e pensar? Que comportamento nossos alunos estão apresentando com o contato massificante advindo da prática digital?

Fernando Pessoa (2008), em sua definição de criação, disse: "Que este processo de fazer arte cause estranheza, não admira; o que admira é que haja coisa alguma que não cause estranheza". No mesmo sentido, Ostrower (1998) enfatiza que, embora os artistas rompessem com certas regras, não se trata ainda de uma revolução social ou política. Havia sim uma grande mágoa diante das conseqüências da Revolução Francesa, de uma humanidade digna e mais livre, e a mente dos dominantes burgueses, seu pragmatismo e imediatismo utilitarista, que se alastrou em curto prazo. No Romantismo,

transmitiu o sentimento da vida, a prioridade era a sensibilidade e a imaginação com menor carga de razão e racionalidade. Hoje, essa liberdade absorvida pelos românticos pode nos dar uma visão acanhada, da nossa realidade. Será que o desenvolvimento tecnológico, focando a maneira como nossos alunos utilizam, seria um orientador para o futuro da humanidade?

Com o passar do tempo, observa-se uma evolução do emprego do sistema digital em todos os campos da sociedade, inclusive na educação.

As mídias podem ser usadas na educação como meios de promover a aprendizagem, de maneira mais inteligente e investigativa; de iniciativa e não através de procedimentos obsessivos em jogos eletrônicos e manter-se na frente de um computador, parado, sem promover uma ação criativa e de autonomia frente aos novos modos de produção na contemporaneidade.

Os professores devem estar preparados para trabalhar com crianças e jovens dessa geração, ligada aos sistemas multimídia, pois sua capacidade de concentração percebeu-se é menor, comparada aos estudantes do passado grego, por exemplo, onde os professores lecionavam em baixo de árvores, falando e escutando uns aos outros provocando a aprendizagem. Hoje o professor tem que realizar a aprendizagem, mas usufruindo das mídias para tornar mais interessante e atrativo o ensino para essa geração; ocorre que ainda existem professores, que lecionam apenas com palavras, que até podem conseguir aprendizagem, mas não de uma forma abrangente e qualitativa, para a melhoria do ensino.

Atualmente temos que percorrer esse caminho, procurando soluções que melhorem a qualidade do ensino e principalmente do ensino da arte; as palavras de Richter (2003, p: 51) reforçam isso:

O grande desafio do ensino da arte, atualmente, é o de contribuir para a construção crítica da realidade através da liberdade pessoal. Precisamos de um ensino de arte por meio do qual as diferenças culturais sejam vistas como recursos que permitam ao indivíduo desenvolver seu próprio potencial humano e criativo, diminuindo o distanciamento existente entre arte e vida.

O ensino da arte tem compromissos com a formação do indivíduo que é abrir caminhos para a humanização e o desenvolvimento do potencial criativo; o professor tem que estar atento a essa realidade na qual estamos inseridos, para realmente

conseguirmos alcançar a geração da potencialidade criativa e não apenas reprodutiva da arte na escola como também na vida do nosso aluno.

2.3 A PINTURA COMO TÉCNICA, EXPRESSÃO E CRIAÇÃO

A pintura como possibilidade de expressão humana e como qualquer técnica sofreu transformações, no processo do desenvolvimento da humanidade, que iniciou na Pré-História, onde o homem primitivo rompeu barreiras, iniciando a evolução da humanidade, através das representações de forma que serviam para registrar esse grande passo da raça humana. E para tanto utilizavam materiais primitivos, puramente naturais tais como: carvão, vegetais, sangue e gordura de animais, para pintar com os dedos e instrumentos feitos de penas ou pêlos.

A partir desse marco o homem começa a criar materiais, embora rústicos, para conseguir compor sua necessidade de desenhar e construir sua história. Ostrower (1991, p: 298) destaca com maestria a importância da arte rupestre para os dias de hoje:

É justamente no sentido mais essencial da arte, no sentido de valores e da ampliação de estados de consciência, que os desenhos pré-históricos nos enriquecem e nos comovem, a ponto de parecer-nos atuais para nossos problemas existenciais de hoje. Encontramos, nessas imagens, o ser humano que desde o início se defronta com a dimensão de sua consciência. Ele se percebe e sabe da própria condição humana.

Diante da magia e criatividade que envolveu a arte da Pré-História o homem evoluiu e desenvolveu materiais para melhorar seu ato de criar. Para tanto, em meados do século XV, Gombrich (2006) destaca que, materiais aprimorados começaram a surgir como tintas extraídas de plantas e minerais, trituradas entre duas pedras, na Idade Média, o pó que originava era misturado a um ingrediente extraído do ovo, mas havia um inconveniente, a secagem era rápida, esse processo se chamava têmpera. Jan van Eyck insatisfeito com essa situação começou a usar óleo em vez de ovo, facilitando o ato de pintar, pois poderia trabalhar devagar e obter variações cromáticas, com a nova técnica pictórica aplicada na madeira até então. A pintura sobre tela surgiu na

Idade Média, começo do Renascimento proporcionando meios para o homem criar suas idéias e desenvolver técnicas de ação pictórica. Com o passar do tempo a evolução dos materiais de pintura aguçou a criatividade e para tanto Ostrower (2008, p: 27) enfatiza:

O potencial criador elabora-se nos múltiplos níveis do ser sensível- cultural- consciente do homem, e se faz presente nos múltiplos caminhos em que o homem procura captar e configurar as realidades da vida. Os caminhos podem cristalizar-se e as vivências podem integrar-se em formas de comunicação, em ordenações concluídas, mas a criatividade como potencia se refaz sempre. A produtividade do homem, em vez de se esgotar, liberando-se, se amplia.

Portanto, o processo de criação está vinculado aos meios que utilizam para criar uma obra de arte, como também no mundo que o ser humano está inserido, ou seja, se esse meio está estagnado, sem vivências, sem interação e comunicação basicamente não haverá nada de novo.

E no período contemporâneo, o desenvolvimento tecnológico vem ampliar esses meios e técnicas para pintar, oportunizando nas artes visuais o veículo digital, através de programas específicos para criar atividades criativas, tais como: *Print Art; Gimp; Corel Draw...*

Destaca-se que dentro da história da arte, na passagem de cada período e contexto histórico, houve algumas evoluções nos materiais utilizados na arte. Da pintura nas paredes das cavernas na Pré-História passamos para as paredes e muros na Idade Antiga, bases de madeira e telas de tecidos no Renascimento, até chegarmos a algumas superfícies inusitadas como materiais recicláveis na Arte Contemporânea juntamente com a arte digital, onde nessa arte inovou-se na utilização dos materiais, onde antes era pincel e tinta, agora o artista vale-se do *mouse* e do teclado do computador, para, através dos programas gráficos, haja vista a existência de um grande número de *softwares*, criar uma forma de arte inteiramente digital oriunda da interação homem-máquina. Muito de arte pode-se obter através da aplicação desses recursos digitais; podem-se destacar algumas categorias, tais como: pintura digital, gravura digital, animação, programas em terceira dimensão, edição de fotografia e imagens; hoje muitos artistas utilizam esses meios digitais, opostos e inovadores em relação aos meios tradicionais, para expor seus trabalhos.

Para tanto se faz necessário formar e desenvolver nos alunos habilidades cognitivas de construção, criação e interpretação dos códigos culturais que compõem o universo digital para aplicá-los na criação artística escolar.

2.4 APLICAÇÃO DA TEORIA PEDAGÓGICA HISTÓRICO-CRÍTICA E O PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO

A necessidade dos saberes da docência entende-se, segundo Saviani (1991) quando reforça que todo conteúdo transmitido de forma mecânica é um mecanismo anti-criativo, ou seja, a forma mecânica como os alunos estão utilizando o computador em suas atividades, os estão levando a uma prática de não usufruir dessa ferramenta tecnológica para crescimento intelectual. Nos ensinamentos de Saviani (1991, p: 26-27) diz:

[...] é preciso entender que o automatismo é condição da liberdade e que não é possível ser criativo sem dominar determinados mecanismos. Isto ocorre com o aprendizado nos mais diferentes níveis e com o exercício de atividades também as mais diferentes. [...] A liberdade só será atingida quando os atos forem dominados. E isto ocorre no momento em que os mecanismos forem fixados.

A Pedagogia Histórico-Crítica veio fortalecer a prática educativa de intervenção pedagógica no Colégio Estadual Professor Mailon Medeiros na cidade de Bandeirantes - PR, pois foi uma prática pedagógica que proporcionou uma transformação positiva na capacidade de criação no processo de produção numa intervenção na perspectiva convencional percebida nos trabalhos dos alunos de 8ª série dessa escola.

O método é definido por Saviani (1991, p: 91) como:

[...] a concepção pressuposta nesta visão da Pedagogia Histórico-Crítica é o materialismo histórico, ou seja, a compreensão da história a partir do desenvolvimento material, da determinação das condições materiais da existência humana". Possivelmente, essa concepção reforçou, para esses alunos, que o conhecimento humano é tão importante como o conhecimento tecnológico.

É de extrema importância, discutir e instigar a criatividade com os alunos independente da disciplina, destaca-se essa ação primordial no âmbito escolar.

Apresentaram um desenvolvimento significativo na aprendizagem e criação em artes visuais, ao ser utilizado o material didático “Folhas”, com a produção da atividade de desenho e as tintas artesanais produzidas a partir de recursos naturais, tais como: cenoura, carvão, beterraba, urucum; o trabalho desenvolveu-se em grupo para utilizar a tinta; cada aluno produziu 3 trabalhos diferentes com formas referentes ao cotidiano, como os homens da Pré-História faziam; para amparar esse desenvolvimento o professor apresentou um vídeo sobre: Arte Rupestre e Arte Rupestre no Piauí, enfatizando a forma que os desenhos eram realizados e que tintas utilizavam. Pode-se visualizar como exemplo, os trabalhos realizados pelos alunos nas **figuras 1 e 2**:



Fig. 1: aluno: Bianca Martins.
Pintura com carvão e cola.
Fonte: portfólio da professora/ pesquisadora.
Foto: Lucimara Jacometti da Silva.



Fig. 2: aluno: Amanda Arantes.
Pintura com beterraba, carvão, urucum e cola.
Fonte: portfólio da professora/ pesquisadora.
Foto: Lucimara Jacometti da Silva.

Numa segunda atividade, a partir de uma janela, confeccionada pela professora/pesquisadora aplicou-se uma atividade para evitar a cópia e construir desenhos de forma autônoma e autoral.

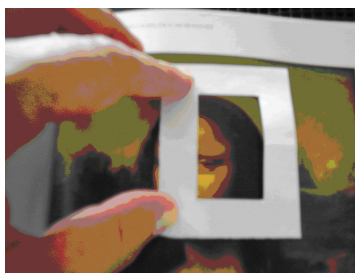


Fig. 3: foto da professora/pesquisadora
Lucimara Jacometti da Silva

A turma foi dividida em grupos, cada grupo tinha uma figura da obra de Leonardo e cada qual com uma janelinha, como mostra a figura acima, essa janela com a medida de 7,5/10,5cm, possibilitou a criação de trabalhos interessantes a partir da aprendizagem dos elementos para criar uma composição visual proporcionando ao aluno a oportunidade de observar as características das técnicas desenvolvidas por Leonardo da Vinci. Observe alguns trabalhos realizados pelos alunos:

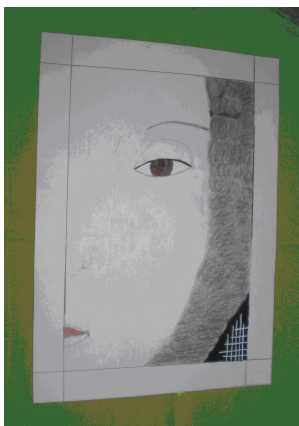


Fig. 4: aluno: Alessandra M. B. de Souza.
Desenho de observação com janela.
Fonte: portfólio da professora/pesquisadora.
Foto: Lucimara Jacometti da Silva.



Fig. 5: aluno: Lorena Amaro da Silva.
Desenho de observação com janela.
Fonte: portfólio da professora/pesquisadora.
Foto: Lucimara Jacometti da Silva.

Observe em outro trabalho desenvolvido, por um grupo (**Figuras 6-7-8-9-10**; alunos: Alessandra B. de Souza, Karine Soares da Silva, Kelly C. Pereira, Keterly C. Marques, Nathalia S. Andrade), que pesquisaram o assunto sobre *ready-made*, único grupo que executou corretamente o trabalho no computador. Apresentado para a turma em forma de seminário e com a utilização do computador para executá-lo. A formatação foi indicada pela professora/pesquisadora. Destacou-se no desenvolvimento dessa atividade a dificuldade dos alunos em usufruir dos meios que o computador oferece para enriquecer seus trabalhos.

As fotos foram retiradas devido ao tamanho do arquivo que estava ultrapassando para anexar no SACIR. O original enviado a SEED é completo.

Fig. 6-7-8-9-10 ALUNOS: Alessandra B. de Souza, *et al.*
 Pesquisa pelo grupo de alunos sobre *READY MADE*.
 Fonte: Portfólio da professor/pesquisadora.
 Foto: Lucimara Jacometti da Silva.

Ready-made: (arte conceitual) é uma forma de fazer arte, empregando materiais comuns e industrializados de utilização prática e não artística como Duchamp fez ao elevar um urinol, pá, roda de bicicleta à qualidade de obra de arte. Livre da categoria gosto o ready-made “será arte tudo o que eu disser que é arte”, como dizia Duchamp.

Em seguida cada grupo ficou responsável em confeccionar ou criar uma obra conceitual, aproveitando a apresentação do grupo sobre *ready-made*. (**Figura 11**, alunos: Alessandra M. B. de Souza, Karine Soares da Silva, Kelly C. Pereira, Keterly C. Marques e Nathalia S. Andrade); (**Figura 12**, alunos: Carla M. da Silva, Matheus Y. B. Cunha, Thatiane A. Cunha e Thiellen C. de Oliveira). Observe os trabalhos realizados:



Fig. 11: Tema: “O Caos”.
 Grupo de alunos: Alessandra B. de Souza, *et al.*
 Ready-made com sucatas.
 Fonte: portfólio da professora/pesquisadora.
 Foto: Lucimara Jacometti da Silva.

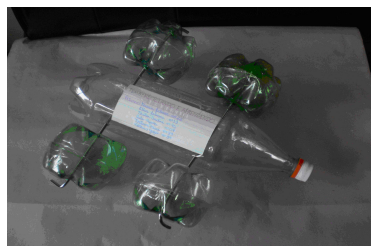


Fig. 12: Tema: “Reciclando e aprendendo”.
 Grupo de alunos: Carla M. da Silva, *et al.*
 Ready-made com sucatas.
 Fonte: portfólio da professora/pesquisadora.
 Foto: Lucimara Jacometti da Silva.

Cada trabalho foi executado em grupo, onde exploraram o tema sobre o meio ambiente.

A representação da **figura 11** explorou a situação que o mundo se encontra com relação à problemática do lixo e o meio ambiente, titulando a obra em: “Caos”. Já na **figura 12**, o grupo enfocou a reciclagem, titulando a obra em: “Reciclando e aprendendo”.

Em outra atividade desenvolvida, houve a representação em forma de desenho e pintura da sua gente e sua identidade; cada aluno fez sua leitura a partir do exemplo do artista Portinari, concretizando a imagem do local e das pessoas através da cultura e costumes da cidade de Bandeirantes. Técnica aplicada foi o lápis de cor.



Fig. 13: aluno: Wesley Humberto da Silva.
Desenho de criação.
Fonte: portfólio da professora/pesquisadora.
Foto: Lucimara Jacometti da Silva.



Fig. 14: aluno: Lara Lugdiellen R. Santiago.
Desenho de criação.
Fonte: portfólio da professora/pesquisadora.
Foto: Lucimara Jacometti da Silva.

Outra alternativa proposta foi a realização da releitura de algumas obras de Portinari. Técnica aplicada foi o lápis de cor e lápis 6B.

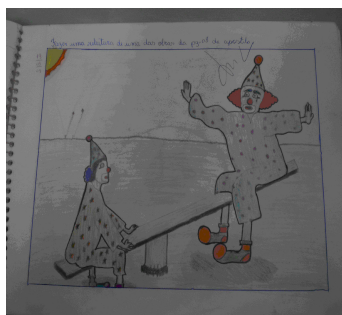
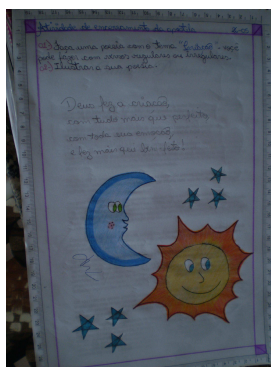


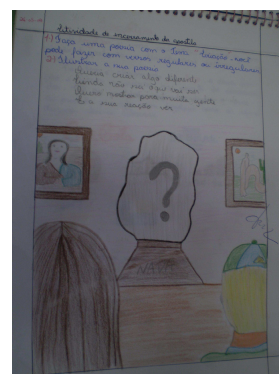
Fig. 15: aluno: Alessandra B. de Souza.
Releitura de Portinari.
Fonte: portfólio da professora/pesquisadora.
Foto: Lucimara Jacometti da Silva.

Na utilização da mediação do material didático “Folhas” essa atividade conforme **figura 16 e 17** abaixo, a realização foi individual seguindo a proposta criada pela professora/pesquisadora, onde cada aluno criou suas quadrinhas, embasado no conteúdo, definição de poesia; recursos da linguagem poética; versos regulares e irregulares, fazendo uma relação interdisciplinar de arte com português, entregue para cada aluno. O trabalho foi desenvolvido com resultados significativos, sobressaindo as composições das quadrinhas realizadas a partir do tema “criação”. Observe dois trabalhos destacados:



TEXTO: Deus fez a criação
Com tudo mais que perfeito,
Com toda sua emoção,
E fez mais que bem feito.

Fig. 16: aluno: Anna Flávia Martin Moraes.
Quadrinhas, tema: criação.
Fonte: portfólio da professora/pesquisadora.
Foto: Lucimara Jacometti da Silva.



TEXTO: Queria criar algo diferente;
ainda não sei o que vai ser;
quero mostrar para muita gente
e a sua reação ver.

Fig. 17: aluno: Alessandra B. de Souza.
Quadrinhas, tema: criação.
Fonte: portfólio da professora/pesquisadora.
Foto: Lucimara Jacometti da Silva.

Finalizando e respondendo a problematização desse estudo realizado levantando a problemática: É possibilitado na escola o processo de criação em pintura na perspectiva instrumental convencional e/ou digital para os alunos de 8ª série?

Até o momento já apresentamos que é possível desenvolver com muita criatividade através do processo de criação em pintura na perspectiva convencional, mas na digital constatou-se que há a necessidade de preparo do professor tanto didático como técnico na utilização dos computadores no ensino e na produção artística digital.

Neste sentido, a professora/pesquisadora ao desenvolver seu estudo e o processo de intervenção na sala de aula, com 43 alunos de 8ª série mista no conhecimento digital. Em relação ao conhecimento de informática, a escola possui 20 computadores do Paraná digital, que, pela quantidade de alunos e computadores, teve que realizar o trabalho em escalas para poder executá-lo, pois o número de alunos era o dobro de computadores disponíveis, e só assim pudemos organizar o acesso e dar andamento ao proposto para esta investigação-ação em sala de aula.

Após o desenvolvimento do processo criativo em arte digital observou-se que os alunos não possuem o domínio das ferramentas, mas destaca-se o espírito de curiosidade que nossos jovens possuem, conseguindo desenvolver atividades na arte digital com o programa do editor de imagens *Gimp (LINUX)*.

Percebeu-se que mesmo sem conhecer conseguiram realizar atividades criativas, que estão destacadas abaixo na **figura 18 e 19**, mas embora possibilitado o processo criativo, este processo revela a necessidade de continuidade de investigação para proporcionar um melhor conhecimento e domínio técnico da arte digital, e de outros processos de interatividade, no uso do computador.

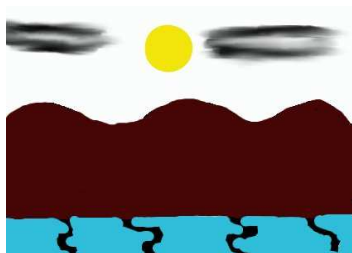


Fig. 18: aluna: Bianca Martins.
Desenho e pintura digital: *Gimp (LINUX)*
Fonte: portfólio da professora/pesquisadora



Fig. 19: aluna: Isabele da Silva.
Desenho e pintura digital: *Gimp (LINUX)*
Fonte: portfólio da professora/pesquisadora

Para tanto o professor precisa aprender a linguagem diferenciada que o aluno possui através da cultura de imagens *ou através de imagens culturais*.

Conforme relato de uma professora do grupo de apoio afirmou que, *para nossas crianças é importante a comunicação através da leitura associada à imagem de forma rápida e sintética. Antes o aluno chegava à escola como uma página em branco, para o professor preencher, hoje ele chega cheio de conhecimentos e informações, mas precisam aprender a filtrá-los para aplicá-los no benefício de transformação do seu meio.* (Depoimento de outra professora “A” do grupo de apoio”.

Tanto a educação para a sensibilidade quanto o ato da criação, na perspectiva do aluno, em sala de aula, necessitam de subsídios, dentre eles o conhecimento das Artes Visuais em vez de linguagem visual e o conhecimento de outras áreas afins, bem como, deve ele estar em constante contato com a história dos artistas e suas obras, para que ele consiga apreender os conhecimentos e habilidades ou os conhecimentos técnicos, artísticos, científicos e tecnológicos. A criação não é infantil e nem juvenil ela possui afinidade com a maturidade. Para que exista o desenvolvimento criativo em alguma atividade escolar, o professor deve estar preparado, mostrando ao aluno a contextualização de um conteúdo; isso pode ser conseguido valendo-

se do grupo de estudo e também do Grupo de Trabalho em Rede - GTR, que nessa prática possibilitou a ampliação do conteúdo desenvolvido no ato de criar e orientou alguns atos ou algumas atividades e conhecimentos, no desenvolvimento da implementação, como a sugestão de materiais e sites de busca para enriquecer o trabalho, bem como o aumento da afinidade entre o professor com (e) o computador, favorecendo assim para que o profissional da educação sintasse-se mais seguro a aplicar em sala de aula atividades que envolvam instrumentos tecnológicos e mídias com os quais teve prévia formação.

A criatividade não é algo que surge do nada, é preciso ter saberes e um estímulo, ser respaldada em um conhecimento, em um fato social cultural, histórico e ou outras temáticas e problemáticas como ponto de partida e partindo desse ponto, o artista, ou o aluno vai ser instigado na sua capacidade criativa. É a capacidade que todos nós temos e será desenvolvida se houver a prática da sensibilidade e a imaginação. Torna-se necessário lembrar que a maneira de pensar, agir e demonstrar as idéias de uns é diferente de outros e isso também demonstra criatividade.

Não devemos deixar de citar que as estruturas dos meios tecnológicos nas escolas do Estado do Paraná são de grande suporte para o desenvolvimento do conhecimento do aluno, tais como: as salas de computação, TV multimídia, DVD; ressaltando que são meios para estruturar e enriquecer a prática pedagógica. É de grande importância que o professor tenha essa consciência de condutor do conhecimento e que possui muitas possibilidades para transformar o educando num ser humanizado, criativo, sensibilizado e que raciocina para resolver os seus problemas.

Para tanto, o uso das novas tecnologias na formação de um julgamento crítico, dedutivo, de observação e análise de textos e imagens, representação em redes, procedimentos, estratégias e comunicação serão necessárias para realizar processos educativos novos e importantes fazendo uso dessas ferramentas tecnológicas que possibilitarão ao aluno a busca de novos caminhos e meios para orientar a busca do conhecimento.

Para se ter uma aprendizagem tecnológica é necessário que a instituição escolar ofereça meios para tal finalidade. O professor deve estar aberto à mudança e se atualizar constantemente. Ao assumir novas

tecnologias, a escola deve rever sua postura educacional e não assumir modismos. Ao usar esses recursos o educador deve aplicar metodologias adequadas a fim de que o aluno possa realizar coisas novas e recriar coisas velhas, possibilidades importantes que não poderão ser realizadas de outras formas. É de suma importância que a escola tenha objetivos definidos, valorizando a bagagem intelectual que ele traz de suas experiências culturais e sociais vividas. Cabe ao professor a escolha de atividades a serem elaboradas quanto ao uso do computador, e selecionar *softwares* com programas gráficos e também pedagógicos que despertem a criatividade, incentivando a pesquisa e o desenvolvimento do raciocínio, alcançando assim seu objetivo educacional.

Para tanto todos os trabalhos desenvolvidos durante a implementação foram amparados pelos suportes tecnológicos que se encontram atualmente na escola estadual do estado do Paraná, em especial da escola em que atuo e realizei este estudo.

3. Conclusão

Após realizar este estudo e vivenciar um processo de formação continuada em meu próprio espaço de atuação profissional, este foi significativo e qualitativo.

Assim de acordo com as questões respondidas no questionário aplicado para os alunos, observou-se que, com a análise efetuada, a Arte tem um grande valor na aprendizagem do educando proporcionando oportunidade de se trabalhar valores éticos e morais, através das expressões desenvolvidas pela arte. Inclusive que as atividades sugeridas pelo professor em forma de pesquisa possibilitam um enriquecimento na aprendizagem do aluno; o processo do conhecimento em arte reflete no processo criativo que atualmente se encontra limitado pela falta de motivação dos alunos que espelha a ausência de conhecimento na arte e dessa forma impede igualmente a criatividade do professor/aluno restrito à repetição e à reprodução. Por conseqüência, o processo de criar, muitas vezes se torna desnecessário por existirem tantas opções prontas. O tempo utilizado com o computador, celular, MP 4 ou 5, *Ipod*, entre outros passa rápido sem que se dê conta que a vida oferece opções diversificadas.

Diante da utilização dos meios tecnológicos no nosso dia-a-dia, constatou-se que alunos demonstram pontos negativos, ou seja, que estão interligados com o intuito de diversão, passa tempo, e não também em busca de conhecimento; demonstram falta de limite no uso das tecnologias e dentre estas o computador, manifestando comportamento inadequado na escola e inclusive estas têm refletido nas notas; também demonstram comportamento impróprio na realização de atividades escolares, ou seja, reclamam e manifestam a falta de vontade em fazer, pois tudo segundo eles esta pronto.

Comportamento positivo destacado no aluno é que tem necessidade de acesso, mas quando proposto voltado para pesquisa e conhecimento, o que reflete um aluno que demonstra rapidez no raciocínio, ligado nos acontecimentos, utilizando o computador para resolver problemas do dia-a-dia; torna um aluno mais criativo quando domina as ferramentas da máquina, buscando o fantástico, o incompreensível, transformando tudo no que quiser, com inteligência e sem um mínimo esforço. Enquanto que o aluno que não tem

base de conhecimentos e no acesso ao computador, demonstra sua criatividade através apenas do processo emotivo. Observa-se que esses alunos que demonstram esses comportamentos sem orientação e controle, podem ser trabalhados com o intuito de superá-los.

A Arte através do belo e sensível; tristeza e alegria; sofrimento; frustração; enfim todo o sentimento que o homem é capaz de sentir faz com que a esperança na humanização dos alunos não se perca mesmo face ao desalento deste mundo. A Arte leva a pessoa a ver a vida melhor, quem sabe até mudá-la, mudando a si mesmo. Contudo deve ser encarada como área do conhecimento e não como lazer. Desperta a socialização dos alunos através de trabalhos que desenvolvam a criatividade e a compreensão da cultura, refletidas nas expressões artísticas. A Arte não apenas humaniza como também desenvolve os valores éticos e morais. Resgata a história e literatura fortalecendo o ser humanizado.

Para alcançar esse desenvolvimento humanizado a partir da arte o aluno deve ter no seu gosto a capacidade de julgamento sem preconceito, não deve ser encarado como uma preferência subjetiva e cheia de regras.

Para “gostar” de uma obra e considerá-la uma arte não basta olhá-la apenas com os olhos e fazer um pré-julgamento se é feia ou bonita de forma subjetiva; é necessário ter um conhecimento, saber a técnica utilizada pelo artista que compôs a obra, fatos históricos e contexto em que a obra está inserida, de modo a entender a idéia de uma obra de arte.

E para tanto é necessário atenção ao optar pela metodologia utilizada na formação dos estudantes. É importante não infantilizar a cultura, menosprezando a capacidade de crianças e adolescentes, ou do público carente de conhecimento; é necessário aproximá-los do conhecimento e da arte de criação.

A arte torna as pessoas mais sensíveis, dispostas a conhecer, criar, transformar, apreciar e enriquecer a sua história de vida. No entanto, a arte não pode ser vista apenas como forma de conceituação abstrata do mundo. A arte é importante porque nos transmite o saber histórico dos estilos, da linguagem de cada arte, além de um profundo conhecimento, pois expressa a visão mais íntima do ser humano acerca do momento histórico em que vive.

Ressalta-se que podemos trabalhar com os meios tecnológicos de forma estruturada e com orientação rigorosa para que os trabalhos sejam expressos e representados com conhecimento e o aluno amplie mais seu conhecimento de forma que contribua na transformação de sua realidade.

Os trabalhos foram encerrados despertando em muitos alunos à vontade de aperfeiçoar a construção em suas atividades de artes convencionais, digitais e literárias com criatividade, empenho e raciocínio.

4. REFERÊNCIAS:

CHAUÍ, M. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 2003.

DERDYK, E. **Formas de Pensar o Desenho**. São Paulo: Scipione, 1989.

EINSTEIN, Albert. Gentteficaz. Disponível em:
<http://www.gentteficaz.com.br/1biblio10.asp>. Acessado em 23/07/2008.

FUSARI, M. F. de R; FERRAZ, M. H. C. de T. **Arte na Educação Escolar**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. Tradução Álvaro Cabral. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

LÜDKE, M; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas**. 5. ed. São Paulo: EPU, 1986.

MARTINS, M. C. *et al.* **Didática do ensino de arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte**. São Paulo: FTD, 1998.

OSTROWER, F. **A sensibilidade do intelecto**. 7. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 1998.

_____. **Universos da arte**. 8. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

_____. **Criatividade e Processos de Criação**. 22. ed. – Petrópolis, Vozes, 2008.

PESSOA, F. Frases famosas. Disponível em: <http://www.frasesfamosas.com.br>. Acessado em 08/07/2008.

RICHTER, I. M. **Interculturalidade e estética do cotidiano no ensino das artes visuais**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2003.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1991.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia da arte**. Tradução Paulo Bezerra. 2. ed. São Paulo; Martins Fontes, 1999.