



Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Faculdade de Arquitetura  
Curso de Design Visual

Luana Pujol dos Santos

**CRATIVE:  
MATERIAL DE INCENTIVO À ARTE NA ESCOLA**

Porto Alegre

2016

LUANA PUJOL DOS SANTOS

**CRATIVE:  
MATERIAL DE INCENTIVO À ARTE NA ESCOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Marion Divério Faria Pozzi

Porto Alegre  
2016

LUANA PUJOL DOS SANTOS

**CRIATIVE:  
MATERIAL DE INCENTIVO À ARTE NA ESCOLA**

Este Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Marion Divério Faria Pozzi

---

Prof. Marion Divério Faria Pozzi

---

Maria do Carmo Gonçalves Curtis

---

Airton Cattani

---

Adriane Hernandez

Porto Alegre

2016

## AGRADECIMENTOS

Gostaria primeiramente de agradecer a minha família que sempre esteve do meu lado me apoiando e dando suporte para que eu pudesse correr atrás dos meus sonhos. Ao meu pai, Caio Flávio por ser um exemplo de força de vontade sempre que pensei em desistir; a minha mãe, Silvia Pujol, que sempre esteve ao meu lado me ensinando a crescer e seguir em frente; e a minha irmã Ana Flávia, por todos os abraços, ouvidos e conversas reconfortantes, não só ao longo da graduação, mas por toda a vida.

Agradeço também ao meu namorado, César Endres, por todos os dias e noites em que ficou ao meu lado enquanto eu concluía este trabalho, por todos os cafés e pela paciência constante.

Aos meus amigos que estiveram ao meu lado mesmo que distantes, me mandando boas energias para que tudo desse certo, obrigada Marcela Santos, Débora Antunes e Jéssica Almeida, e a todos os Ansiosos, que me recordaram diariamente que *“pode-se encontrar a felicidade mesmo nas horas mais sombrias, se a pessoa se lembrar de acender a luz.”*

Um agradecimento especial a minha orientadora, Marion Pozzi, que pacientemente me auxiliou ao longo do desenvolvimento deste projeto, me ouvindo e aconselhando para que juntas alcançássemos os resultados esperados.

As minhas colegas de trabalho, Laís e Karen. que suportaram as folgas e reclamações infinitas com toda compreensão e amizade.

E principalmente, um muito obrigada ao melhor grupo de formandas que esse semestre uniu, Laura, Rayssa e Bruna, obrigada pelo apoio psicológico e pela amizade fortalecida nesse último ano, o apoio de todas foi fundamental para que esse trabalho chegasse ao fim, não sei o que teria sido sem vocês!

*“Every child is born creative.  
The challenge is to keep that creativity alive”*  
Kristina Webb

(Toda criança nasce criativa,  
O desafio é manter essa criatividade viva).

## RESUMO

O ensino da arte-educação no Brasil tem passado por mudanças em sua estrutura mesmo antes de ser introduzido como matéria obrigatória nas escolas. Estas mudanças e na maioria das vezes, a falta de organização curricular para a disciplina, tornam as aulas de arte-educação, em aulas vagas e descontextualizadas do seu propósito inicial, fazendo com que os alunos passem por essas disciplinas durante os anos escolares sem vivenciar as enriquecedoras contribuições que a arte pode proporcionar às suas vidas. Além disso, a falta de incentivo e de propostas diferenciadas para trazer a arte ao contexto de mundo do aluno faz com que estes estudantes não sintam interesse em aprender arte, pois a visualizam como algo fora da sua esfera de conhecimento e alcance.

Portanto, o presente trabalho de conclusão de curso visou à criação de um material didático que auxilie e incentive o ensino de arte-educação nas salas de aula das escolas de Ensino Público do Brasil. Este projeto é dividido em três partes metodológicas, que são: Pré-Projeto, Projeto e Pós Projeto. Durante o desenvolvimento do trabalho foram constituídos requisitos projetuais. O resultado foi a elaboração do material Criative – atividades de arte, no qual foram desenvolvidas cartas didáticas para serem utilizadas em sala de aula, instigar o uso e aprendizado dos alunos em arte-educação.

Palavras- Chave: Design. Arte. Arte-educação. Aprendizagem. Incentivo.

## **ABSTRACT**

The teaching of art education in Brazil has gone through changes in its structure even before it has been introduced as a compulsory subject in schools. These changes, and in most cases the lack of curricular organization of the discipline, turn art-education, in vague and decontextualized classes from their initial purpose, causing students to pass through these disciplines during the years without experiencing the enriching contributions that art can provide. In addition, the lack of incentive and differentiated proposals to bring art closer to the student's world context makes them not being interested in learning art because they perceive it as something outside their sphere of knowledge and scope.

Therefore, the present completion course work aimed at the creation of a didactic material that assists and encourages the teaching of Art-education in the classrooms of the public schools of Brazil. This project is divided into three methodological parts, which are: Pre-Project, Project and Post-Project. During the development of the work were specified design requirements. The result was the elaboration of the Creative - art activities, in which didactic letters were developed to be used in the classroom, instigating students' use and learning in art education.

Keywords: Design. Art. Art-education. Learning. Activities

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Abordagem Triangular.....	41
<b>Figura 2.</b> Livro "Alfabarte".....	62
<b>Figura 3.</b> Livro "Um desenho por dia".....	63
<b>Figura 4.</b> Livro "Arte- Para aprender, pintar e colar!" .....	64
<b>Figura 5.</b> Livro "Imagine, Rabisque, Desenhe" .....	65
<b>Figura 6.</b> Livro "How to be an Explorer of the World - Portable Art LifeMuseum".....	66
<b>Figura 7.</b> Livro "Desenho - Para descobrir o artista interior".....	67
<b>Figura 8.</b> Kit Educação Infantil - Aprende Brasil.....	69
<b>Figura 9.</b> Coleção Arte e Você.....	70
<b>Figura 10.</b> Coleção Mosaico.....	71
<b>Figura 11.</b> Coleção Porta Aberta.....	72
<b>Figura 12.</b> Livro "Pequenos Exploradores - Meu Incrível Corpo".....	73
<b>Figura 13.</b> Livro "O incrível livro da matemática" .....	74
<b>Figura 14.</b> Livro "O genial mundo da matemática".....	75
<b>Figura 15.</b> Material 5ª Bienal do Mercosul .....	77
<b>Figura 16.</b> Material 6ª Bienal do Mercosul .....	78
<b>Figura 17.</b> Material Iberê Camargo .....	79
<b>Figura 18.</b> Caderno Poéticas .....	80
<b>Figura 19.</b> Material "RS Contemporâneo".....	81
<b>Figura 20.</b> Material Bienal do Mercosul 2008.....	82
<b>Figura 21.</b> Material da 29ª Bienal de São Paulo.....	84
<b>Figura 22.</b> Bonecos costurados dos pintores e Professora apresentando a Fridha.....	87
<b>Figura 23.</b> Capa do livro de Jonah Winter e Professora fazendo a leitura .....	88
<b>Figura 24.</b> Disposição dos grupos e sala de aula no momento da atividade.....	89
<b>Figura 25.</b> Desenhos em exposição .....	90
<b>Figura 26.</b> Observação das colagens .....	90
<b>Figura 27.</b> Construção textual conjunta e caderno da aluno .....	91
<b>Figura 28.</b> Casa por fora a noite e casa por fora dia .....	93
<b>Figura 29.</b> Desenho com círculos e colem.....	94
<b>Figura 30.</b> Desenho abstrato e Desenho com a borracha .....	95
<b>Figura 31.</b> Painel Visual da proposta Fichário.....	109
<b>Figura 32.</b> Sketch da proposta Fichário .....	110
<b>Figura 33.</b> Painel Visual da proposta Baralho .....	110
<b>Figura 34.</b> Sketch da proposta Baralho .....	111
<b>Figura 35.</b> Painel Visual da proposta Mapa.....	112
<b>Figura 36.</b> Sketch da proposta Mapa .....	113
<b>Figura 37.</b> Modelos de cartas de Baralho .....	119
<b>Figura 38.</b> Papeis e gramaturas indicados para cartas de baralho.....	120
<b>Figura 39.</b> Criação e Seleção de Naming .....	124
<b>Figura 40.</b> Sketches de alternativas de Identidade Visual .....	125
<b>Figura 41.</b> Opções desenvolvidas de identidade visual .....	127
<b>Figura 42.</b> Versão Principal da Identidade.....	128
<b>Figura 43.</b> Ícones desenvolvidos.....	128
<b>Figura 44.</b> Módulos .....	129
<b>Figura 45.</b> Aplicação da marca em cor.....	130
<b>Figura 46.</b> Grid da Marca.....	130
<b>Figura 47.</b> Borda Interna e Borda do Módulo .....	133
<b>Figura 48.</b> Colocação de Imagens.....	134

<b>Figura 49.</b> Nome do Autor, da Obra e Numeração.....	135
<b>Figura 50.</b> Diagramação do lado textual das Cartas .....	136
<b>Figura 51.</b> Imagem do padrão das cartas, Lado Imagem e Lado Texto.....	137
<b>Figura 52.</b> Modelos Finais das cartas de Arte Urbana.....	137
<b>Figura 53.</b> Diferenças de tamanhos das cartas.....	138
<b>Figura 54.</b> Fotos tiradas dos testes de impressão.....	139
<b>Ficha 55.</b> Ficha de Avaliação enviada aos Professores de Arte-Educação.....	140
<b>Figura 56.</b> Alunos escolhendo as cartas .....	144
<b>Figura 57.</b> Alunos lendo para os colegas as cartas escolhidas .....	145
<b>Figura 58.</b> Sugestões de uso .....	147
<b>Figura 59.</b> Modelo de dimensões da caixa extena.....	148
<b>Figura 60.</b> Caixa Arte Urbana.....	149
<b>Figura 61.</b> Compilado de cartas 1.....	159
<b>Figura 62.</b> Compilado de cartas 2.....	160
<b>Figura 63.</b> Compilado de cartas 3.....	161
<b>Figura 64.</b> Compilado de cartas 4.....	162
<b>Figura 65.</b> Compilado de cartas 5.....	163
<b>Figura 66.</b> Compilado de cartas 6.....	164
<b>Figura 67.</b> Sugestão de uso, tamanho maior.....	167
<b>Figura 68.</b> Caixas do Módulo Clássico .....	168
<b>Figura 69.</b> Caixa do Módulo Arte Brasileira.....	168
<b>Figura 70.</b> Caixa do Módulo Arte Contemporânea.....	169
<b>Figura 71.</b> Caixa do Módulo Arte Latinoamericana.....	169
<b>Figura 72.</b> Frente Carta Módulo Urbano, tamanho maior.....	170
<b>Figura 73.</b> Verso Carta Módulo Urbano, tamanho maior .....	171

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1.</b> Metodologia de Calori .....	52
<b>Quadro 2.</b> Metodologia de Filatro - Addie .....	53
<b>Quadro 3.</b> Metodologia de Munari.....	54
<b>Quadro 4.</b> Unindo as Metodologias .....	59
<b>Quadro 5.</b> Metodologia Adaptada.....	60
<b>Quadro 6.</b> Análise "Alfabarte".....	63
<b>Quadro 7.</b> Análise de "Um desenho por dia".....	64
<b>Quadro 8.</b> Análise de "Arte: Para aprender, pintar e colar" .....	65
<b>Quadro 9.</b> Análise de "Imagine, Rabisque, Desenhe".....	66
<b>Quadro 10.</b> Análise "How to be an Explorer of the World".....	67
<b>Quadro 11.</b> Análise "Desenho - Para descobrir o artista interior" .....	68
<b>Quadro 12.</b> Análise Kit Aprende Brasil .....	69
<b>Quadro 13.</b> Análise Coleção Arte e Você .....	70
<b>Quadro 14.</b> Análise Coleção Mosaico .....	71
<b>Quadro 15.</b> Análise Coleção Porta Aberta .....	72
<b>Quadro 16.</b> Análise "Pequenos Exploradores - Meu incrível corpo" .....	74
<b>Quadro 17.</b> Análise "O incrível Livro da Matemática".....	75
<b>Quadro 18.</b> Análise "O genial mundo da Matemática".....	76
<b>Quadro 19.</b> Análise do material da 5ª Bienal do Mercosul.....	77
<b>Quadro 20.</b> Análise do material da 6ª Bienal do Mercosul.....	78
<b>Quadro 21.</b> Análise do material do Iberê Camargo .....	80
<b>Quadro 22.</b> Análise do material Poéticas.....	81
<b>Quadro 23.</b> Análise do material "RS Contemporâneo".....	82
<b>Quadro 24.</b> Análise do material "Bienal do Mercosul 2008" .....	83
<b>Quadro 25.</b> Análise do material "29ª Bienal de São Paulo" .....	84
<b>Quadro 26.</b> Análise do material "29ª Bienal de São Paulo".....	85
<b>Quadro 27.</b> Necessidades do usuário para requisitos do usuário .....	101
<b>Quadro 28.</b> Requisitos do Usuário para Especificações de Projeto.....	102
<b>Quadro 29.</b> Modelo de Luquet para desenvolvimento Infantil .....	104
<b>Quadro 30.</b> Modelo de Piaget de desenvolvimento Cognitivo Infantil .....	106
<b>Quadro 31.</b> Pontos Fracos x Pontos Fortes .....	114
<b>Quadro 32.</b> Requisitos de Usuário x Alternativas .....	115
<b>Quadro 33.</b> Requisitos de Projeto x Alternativas .....	116
<b>Quadro 34.</b> Etapas de aprendizagem das cartas.....	122

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>1. PRÉ PROJETO.....</b>	<b>16</b>
1.1 Justificativa e Problematização.....	16
1.2 Definição do Problema de Projeto.....	20
1.3 Delimitações e componentes de Projeto.....	20
1.4 Objetivo Geral.....	20
1.5 Objetivo Específico.....	21
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>22</b>
2.1 ARTE.....	22
2.1.1 Arte e suas definições.....	22
2.1.2 Arte-Educação no Brasil.....	24
2.1.3 Leis e dados sobre a arte no Brasil.....	30
2.1.4 A importância da Arte na Infância.....	34
2.1.5 Método educacional em arte.....	36
2.2 RELAÇÃO ENTRE ARTE E DESIGN.....	44
2.2.1 Design Instrucional.....	47
2.2.2 Design Interação.....	48
2.2.3 Motivação - Design como incentivador visual.....	49
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>51</b>
3.1 Método de Calori.....	51
3.2 Método Filatro - ADDIE .....	52
3.3 Método de Munari .....	54
3.4 Metodologias e Ferramentas Complementares.....	56
3.4.1 Método QFD.....	57
3.4.2 Entrevistas não estruturadas.....	57
3.4.3 Grupo focal e Brainstorming.....	57
3.4.4 Ficha de Avaliação.....	58
3.4.5 Paineis Visuais.....	58
3.5 Metodologia adaptada.....	58
<b>4. ANÁLISE E SÍNTESE.....</b>	<b>61</b>

4.1 Análise de Similares.....	61
4.1.1 Materiais de educação em arte e similares.....	61
<b>4.1.1.1 Materiais sobre arte e desenho.....</b>	<b>62</b>
<b>4.1.1.2 Materiais didáticos sobre arte-educação.....</b>	<b>68</b>
<b>4.1.1.3 Materiais interativos.....</b>	<b>73</b>
<b>4.1.1.4 Materiais de Museus e Bienais.....</b>	<b>76</b>
<b>4.1.1.4 Avaliação/Considerações sobre materiais.....</b>	<b>85</b>
4.2 Análise do local – Observação de aula .....	86
4.2.1 Considerações sobre a Observação de aula.....	91
4.3 Entrevista não estruturada com professoras.....	92
4.3.1 Entrevista com Rosana Fachel de Medeiros.....	92
4.3.2 Entrevista com Marcia Carneiro Neves.....	95
4.3.3 Entrevista com Karine Storck.....	98
4.3.3 Avaliação/Considerações sobre entrevistas.....	98
4.4 Diretrizes do Projeto - Lista de Requisitos.....	100
<b>5. CRIATIVIDADE E DESIGN.....</b>	<b>104</b>
5.1 Definição de público alvo por etapas etárias.....	104
5.2 Geração de Alternativas.....	108
5.2.1 Fichário de Atividades.....	108
5.2.2 Baralho de Atividades.....	110
5.2.3 Mapa de Atividades.....	111
5.3 Análise e seleção de alternativa.....	113
5.4 Definição da unidade de aprendizagem.....	117
5.5 Materiais e Tecnologias.....	119
<b>6.PROJETO VISUAL/MODELO.....</b>	<b>121</b>
6.1 Conteúdo Das Cartas.....	122
6.2 Identidade da Marca.....	123
6.2.1 Nome.....	123
6.2.2 Logotipo.....	125
6.2.3 Tipografia.....	131
6.2.4 Padrão Cromático.....	132

6.3 Desenvolvimento Gráfico.....	132
6.4 Modelo da Unidade de Aprendizagem Urbana.....	136
<b>7. EXPERIMENTAÇÃO.....</b>	<b>138</b>
<b>8. AVALIAÇÃO/VALIDAÇÃO DA PROPOSTA.....</b>	<b>140</b>
8.1 Considerações das fichas de avaliação.....	142
8.2 Avaliação em sala de aula.....	143
<b>9. ESPECIFICAÇÕES - SOLUÇÃO E DETALHAMENTO FINAL.....</b>	<b>147</b>
9.1 SUGESTÕES DE USO .....	147
9.2 EMBALAGEM.....	148
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>152</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>154</b>
Apêndice 1. 52 Cartas em Escala.....	159
Apêndice 2. Fichas de Avaliação.....	165
Apêndice 3. Sugestão de Uso – Manual.....	167
Apêndice 4. Caixas dos Módulos.....	168
Apêndice 5. Modelo em Escala .....	171

## INTRODUÇÃO

Este trabalho teve como ponto inicial um olhar sobre o Ensino da Arte nas escolas brasileiras, mais especificadamente nos alunos e professores do Ensino Básico da Rede Pública que têm carências de conteúdos nas disciplinas ligadas ao fazer artístico. Esta observação despertou a percepção de que é necessário pautar alternativas para um aprendizado mais motivador na área de Arte-Educação, considerando as necessidades dos alunos e dos professores que compõem o funcionamento das aulas. Estes professores estão em constante busca de atualização nas formas de abordar temas e contextos em sala de aula, pois os materiais didáticos de Arte e os recursos para se investir em propostas criativas são escassos, o que em consequência torna comum o fato de que a disciplina de arte-educação seja diagnosticada dentro das escolas como matéria com menor relevância no currículo básico dos alunos, se comparada a outras disciplinas como Língua Portuguesa e Matemática.

Esse afastamento artístico, que se dá pela falta de relevância da matéria ao longo da vida acadêmica dos estudantes, reflete nas percepções de mundo e de futuro que esse aluno possa ter, visto que o aluno que não foi incentivado ou ensinado sobre arte durante a vida escolar, e com um conhecimento raso sobre formas artísticas, após tanto tempo de afastamento cultural, dificilmente entenda ou queira buscar maiores conhecimentos sobre arte, pois é criada uma visão de afastamento, de algo que não faz parte do seu mundo. Logo, sem incentivo nessa área as prioridades de escolha acabam seguindo para as disciplinas com maior histórico como as citadas, e para a Arte se cria apenas uma visão de algo que não se entende, ou de uma profissão para apenas uma parcela elitizada da população.

O campo de escolha para a arte fica restrito àqueles alunos que foram motivados ao saber artístico de outras formas, como por exemplo, no seu núcleo familiar, por amigos, ou até por alguma facilidade na área artística descoberta durante o período escolar. O fato é que, se não houvesse essa discrepância no ensino, talvez o entendimento sobre a arte pela população fosse diferente, e esses alunos sairiam das escolas, vendo a arte como possibilidade de futuro, percebendo o

mundo e as expressões artísticas no seu dia a dia como relevantes, assim como percebem com facilidade a importância de outras áreas da educação.

É preciso que essa percepção também se volte para os profissionais de educação, porque caso a Arte fosse uma disciplina mais valorizada dentro da comunidade escolar, é provável, quando pensamos em experiências e o quanto elas nos influenciam, que profissões ligadas a expressão artística pudessem estar em maior evidência na sociedade e serem tão prestigiadas e procuradas quanto as profissões ligadas as Engenharias (Campo das Exatas) e Direito (Campo das Humanas) por exemplo, e assim teríamos cada vez mais e melhores profissionais de áreas ligadas à Arte.

Quando se fala em fazer a arte ser mais difundida nas escolas não se está dizendo apenas que aumentar a carga horária do aluno no currículo básico de Arte seja a solução ideal, mas sim que é possível propiciar e mostrar aos alunos novos caminhos e possibilidades a serem percorridos durante sua trajetória escolar e de vida. Porém, estes caminhos nem sempre são valorizados e incentivados, mas trazem conteúdos tão importantes quanto os demais, por isso é importante ser a escola essa forma de orientação nos primeiros contatos com a expressão artística.

O ser humano que não conhece arte tem uma experiência de aprendizagem limitada, escapa-lhe a dimensão do sonho, da força comunicativa dos objetos à sua volta, da sonoridade instigante da poesia, das criações musicais, das cores e formas, dos gestos e luzes que buscam sentido. (Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN, 1997).

Ou seja, percebe-se que o aluno que não aprende, durante os seus anos escolares, a valorizar as expressões artísticas, perde as formas e visões diferenciadas de aprendizagem que a arte traz consigo, sendo provável que passe pela vida sem entender o quanto a arte é presente no seu dia a dia, e possivelmente perca a facilidade de enxergar o mundo a sua volta de modo singular, em reconhecer nas formas mais simples do cotidiano a força comunicativa que só a Arte traduz em seus variados campos de atuação.

## 1. PRÉ PROJETO

### 1.1 JUSTIFICATIVA E PROBLEMATIZAÇÃO

O contato com a arte se dá nos anos iniciais da vida de qualquer indivíduo, e é uma das primeiras formas de expressão pessoal que a criança adquire como ser humano sem precisar de incentivo. Como diz Piaget (1973):

“O desenho é uma das manifestações semióticas, isto é, uma das formas através das quais a função de atribuição da significação se expressa e se constrói. Desenvolve-se concomitantemente às outras manifestações, entre as quais o brinquedo e a linguagem verbal” (PIAGET, 1973 *apud* PEREIRA, 2010, p.2)

Isto quer dizer que características como a vontade de brincar com tintas, massinhas de modelar, canetas e lápis coloridos, entre outros, durante nossas idades mais ternas representam a escolha inerente de demonstrar nosso mundo e nos comunicar a partir da expressão gráfica, projetando não só a visão do que enxergamos ao nosso redor com as características mais pessoais, além de preferências e escolhas. E o mais importante é que o uso dessas ferramentas nos possibilita criar, imaginar e produzir inovações, ou seja, coisas que nunca teríamos pensado sem que houvesse a possibilidade e o incentivo de tentar fazer diferente. Segundo Regina Stella Machado (2010):

A produção de uma forma artística requer o exercício complementar da habilidade de imaginar e perceber. Sem a capacidade de conceber, sonhar, desenhar imaginariamente, como criar uma forma? Ao mesmo tempo, sem o exercício da percepção, que imagens significativas alguém poderia evocar e inventar? A percepção crítica de distinguir qualidades, compreendendo tanto realidades e formas “do mundo” quanto formas interiores é o substrato da capacidade de imaginar. (MACHADO, 2010, p.69)

Já nos primeiros anos escolares a arte também tem papel importante, pode ser usada como recreação, quando os alunos são incentivados a desenhar livremente após concluírem com efetividade uma tarefa anterior mais “importante”, e também como prêmio: poder fazer um desenho livre. Outra forma em que a Arte pode ser utilizada é como auxílio no aprendizado de outras disciplinas, por exemplo: ensinando a reconhecer as formas das letras e posteriormente seus sons, os

personagens dos livros por meio de ilustrações, as cores dos desenhos para explicar as paletas de cores, aprender a identificar por desenhos e imagens os objetos do dia a dia e o seus significados, entender as cores e formas da natureza, entre tantas outras possibilidades. Todos esses acontecimentos ao longo da jornada educativa do aluno, o auxiliariam a formar aos poucos o seu potencial criador e a sua personalidade frente as expressões artísticas do seu cotidiano. Como diz Vigotsky (1982):

“Quanto mais veja, ouça, experimente, quanto mais aprenda e assimile, quanto mais elementos reais disponha em sua experiência infantil, tanto mais considerável e produtiva será, a igualdade das restantes circunstâncias, a atividade de sua imaginação” (VIGOTSKY, 1982, p.8-9).

Ou seja, quanto maior for o encorajamento com relação a descoberta de novas possibilidades, de novas maneiras de criar, de perceber outros olhares sobre a vida, quanto mais possibilidades essas crianças puderem ter na infância que aumente sua visão sobre o mundo, maior será a sua capacidade criativa frente as oportunidades e acontecimentos que surgirem durante a sua trajetória.

Porém, o que nos faz refletir neste trabalho é o porquê de, apesar de existir tanta influência artística nos anos iniciais de desenvolvimento da criança, a arte se perder no meio do caminho entre outros ensinamentos? Porque a arte deixa de ser relevante na base curricular em determinado momento na formação educacional do aluno? Por qual motivo quando outras matérias começam a fazer parte do currículo escolar dos estudantes, prioritariamente o ensino artístico sai de cena e é substituído, pelo menos parcialmente, para dar lugar a outros conteúdos, considerado “mais relevantes” para os alunos naquele momento, deixando assim o ensino da Arte-educação de lado e por consequência passando a ser visto como “disciplina fácil”, sem importância e não conteudista, que serve apenas como aula recreativa para os alunos. Perde-se assim, toda a abrangência que a arte-educação pode ter na formação dos alunos, não só com relação à arte, mas também com relação à cultura e ao mundo, fatores que são fundamentais para o aprendizado infanto-juvenil. Sobre isso Barbosa (2002) diz:

Arte não é básico, mas fundamental na educação de um país que se desenvolve. Arte não é enfeite. Arte é cognição, é profissão, é uma forma diferente da palavra para interpretar o mundo, a realidade, o imaginário, e é conteúdo. Como conteúdo, arte representa o melhor trabalho do ser humano (Barbosa, 2002, p.4).

Por esses motivos, o ensino atual necessita de um maior incentivo perante a comunidade escolar, algo que os façam se manter atualizados, algo relevante para os alunos durante todo o ensino fundamental e médio; é necessário que os estudantes consigam interpretar e valorizar o saber artístico, pois, infelizmente, a arte atualmente é ainda interpretada como uma cultura elitizada e para poucos no nosso país, o que se reflete nitidamente no quanto as pessoas subjugam trabalhos artísticos e profissões que envolvam a arte, tornando-as também subjugadas e desvalorizadas no mercado e nas escolhas pessoais dos indivíduos.

De acordo com a pesquisa realizada pelo projeto “Observatório da formação de professores no âmbito do ensino de arte: análise comparada entre Brasil e Argentina”, com base nos dados do INEP/MEC, o número de cursos de licenciatura em Arte presenciais cresceu na última década. Porém, apesar deste crescimento a falta desses cursos ainda continua grande, pois a necessidade é maior do que o crescimento, sendo o total de cursos de artes somados em 2012, de 132 Licenciaturas em Artes Visuais, o que ainda é pouco para o que o país necessita. Além disso, são poucos os alunos que conseguem concluir essas graduações, pois de acordo com dados do Ministério da Educação, a quantidade de alunos graduados em licenciaturas caiu 16% do ano de 2010 a 2012. Por conta dessa falta de formação, interesse, e muitas vezes incentivo, estes profissionais não conseguem abranger as escolas, o que torna este um dos grandes motivos para que o ensino da arte seja tão descontextualizado.

Já de acordo com dados do INEP, oriundos do Censo Escolar de 2013, coletados pelo grupo “Todos pela Educação”, apenas 7,7% dos professores que lecionam arte no Ensino Fundamental possuem licenciatura na área em que atuam. Neste mesmo censo foi constatado que os docentes de Arte-educação formados em outras disciplinas aparecem em primeiro lugar na lista das aulas de artes, com 36,9% de professores. Estes dados refletem a realidade, pois muitas vezes professores de outras matérias acabam utilizando essas horas-aulas de arte-

educação para lecionarem suas disciplinas, ou ministram a aula de Arte permitindo aos alunos a livre expressão artística, todavia sem ensinar e contextualizar as matérias do currículo de Arte, até porque a maioria deles não tem esse conhecimento específico, como Vera Rocha (2010) diz:

O Ensino da Arte, apesar da conquista de sua inserção como disciplina obrigatória no currículo escolar, não garante sua qualidade, uma vez que os professores, em sua maioria, não tiveram acesso a essa área de conhecimento durante toda a sua formação escolar, tampouco durante a sua formação no magistério. (ROCHA, 2010, p.249)

Comprova-se assim a relevância desta proposta de projeto de trabalho, que pretende unir as metodologias específicas da educação em arte com conhecimentos de projeto em Design, para que assim seja criada uma ferramenta que tenha como missão ser um auxílio para o ensino e a aprendizagem artística dentro das escolas. Algo que possa ajudar não apenas os alunos a aumentar o seu potencial para criação, mas também os professores, que necessitam muitas vezes de um material que facilite o ensino de atividades criativas, algo que seja prático, útil e visualmente inovador. Esse é o papel do Design nesse contexto: auxiliar nesse processo de produção, como cita Iung e Saddi (2012):

podemos observar que há muito em comum no ensino de projeto em design quanto na ação pedagógica em arte, ou seja, existe um percurso de processo de projeto composto de etapas que atuam umas com as outras em uma relação entre exercícios de aprender fazendo, lendo e contextualizando. Pois tanto o campo do design quanto o da educação utilizam métodos para organização do trabalho e resolução de situações problema envolvendo experiências de problematização. (IUNG e SADDI, 2012, p.63).

Este projeto buscará através de práticas metodológicas e objetivos específicos contribuir não só para o ensino da arte, mas conseqüentemente para a difusão e melhor apropriação da Arte por parte das crianças do ensino básico da Rede Pública de ensino; além, é claro, de que em decorrência desse incentivo, estabelecer uma aproximação com o Design, pois se considerarmos que o ensino da Arte nas escolas tem relação com a escolha do Design como profissão, podemos perceber que são complementares, quando o aluno tem um aprendizado em arte-

educação durante todos seus anos escolares, é possível que ele consiga desenvolver habilidades artísticas, tais quais, percepção visual, contextualização histórica das obras, entendimento de padrões cromáticos, traços, linhas, entre outras habilidades, que possam ser valorizadas em profissionais de áreas relacionadas a Arte, e principalmente valorizados em profissionais de Design.

## 1.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA DE PROJETO

Como o Design Visual pode contribuir para o ensino da Arte-educação nas escolas da Rede Pública de Ensino por meio do desenvolvimento de uma ferramenta que os auxilie e acompanhe o professor durante o desenvolvimento das aulas.

## 1.3 DELIMITAÇÕES E COMPONENTES DE PROJETO

O presente trabalho tem como princípio analisar como a Arte é inserida na sociedade atual e a sua importância cultural na vida das pessoas, para aos poucos entender como ela é reproduzida e ensinada dentro das escolas. O foco é a Rede Pública de Ensino, lugar onde se encontra maiores problemas com relação a aprendizagem, e que necessita de maior atenção e auxílio por uma necessidade latente vinda das condições econômicas dos alunos. Com relação aos alunos, vamos priorizar turmas nas quais eles já saibam ler e escrever, pois é justamente o momento em que a maioria perde o contato mais direto e o interesse com a arte, por conta da inserção de novas disciplinas no seu currículo.

## 1.4 OBJETIVO GERAL

Projetar uma ferramenta de auxílio ao ensino da Arte-Educação para crianças de Escolas Públicas, utilizando o Design Visual como forma de intermediar o conteúdo e o incentivo à leitura visual, desse modo possibilitando o aprendizado mais efetivo desses alunos e solucionando as deficiências que são encontradas em algumas salas de aula. Utilizar metodologias de Ensino da Arte no projeto que

apoiem de forma clara o aprendizado do estudante e ajudem o professor a aplicá-las em sala aula, buscando assim alcançar uma visão mais ampla e significativa da arte por parte dos alunos.

### 1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Utilizar do Design como ferramenta de incentivo visual e lúdico para um ensino mais aprimorado para as crianças na área de educação em artes;
2. Apropriar-se das matérias do currículo básico utilizadas para o público alvo escolhido, para assim criar formas claras, interessantes e eficientes de auxílio ao ensino;
3. Compreender sobre o ensino da arte nas escolas públicas e os seus fundamentos básicos, para só então produzir algo útil e distinto do que já foi produzido até o momento atual;
4. Por meio do contato direto com professores de arte-educação do Ensino Público buscar entender as dificuldades, necessidades e requisitos para o projeto;
5. Estudar as ferramentas de ensino existentes e que são usadas atualmente em arte-educação e assim, buscar soluções inovadoras de incentivar o aprendizado do conteúdo a partir do Design;
6. Desenvolver uma material que possa ser testada e avaliada em sala de aula por professores e alunos.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo faz uma revisão histórica dos conceitos de arte e da história da arte, estudando desde antes da chegada das primeiras escolas artísticas no Brasil, até sua formação e seu posterior desenvolvimento no país. Também se estudou o percurso delas até o desenvolvimento das escolas Modernistas que mudaram os estilos gráficos da época e que predominam até hoje nas escolas, influenciando a educação básica. Buscou-se também apresentar as leis e diretrizes artísticas que coordenam a Arte-educação atualmente, além dos Métodos Educacionais e a sua influência durante o desenvolvimento da criança na escola.

### 2.1 ARTE

#### 2.1.1 *Arte e suas definições*

Existem muitas discussões acerca das definições de arte, segundo Almeida (2014) principalmente porque quando se pergunta “o que é arte?” em geral busca-se em um primeiro momento identificar “coisas que são arte”, rotulando e separando arte de não-arte; entretanto também existe o questionamento de entender se a arte é um tema fixo; possui uma ou mais características como definição; ou se ela se constitui de uma categoria unificada de características abstratas que uma obra pode conter para ser considerada arte. Em suma, uma teoria diz que a arte é fixa e a outra abstrata.

Já as teorias mais antigas, segundo compilado de Koslowiski (2013), vindas dos filósofos analíticos, dizem que a arte é definida em três partes: imitação (mimética), expressão (expressionismo) e forma (formalismo). A teoria da imitação diz que a arte é feita pelo homem, ou seja, é um artefato e representa algo; já a teoria representacional diz que a arte é algo feito pelo homem e precisa apenas simbolizar alguma coisa; já para a teoria da expressão, a arte é algo feito pelo homem e expressa as emoções.

A ideia que mais se desenvolveu a partir dessa época, de filósofos, foi a da arte como expressão (expressionismo), que diz que o artista passa para a obra de arte as suas emoções quando a produz, da mesma forma que o público sente essas

emoções quando vê a obra. Porém essa teoria é mais difícil de ser comprovada porque simplesmente não sabemos concretamente os sentimentos das pessoas com relação a obra, ficando complicado avaliar sua exatidão.

Existem também as definições modernas sobre a Arte de autores e estudiosos mais atuais, nos quais por exemplo, segundo Mirian Celeste Martins (2012)<sup>1</sup>:

“a arte é uma linguagem que amplia a percepção do mundo tendo um papel importante na formação das pessoas, portanto deve ser vista na escola como muito mais do que uma disciplina. E estando aliada no ensino de outras disciplinas, “os alunos vão entender melhor o contexto dos acontecimentos, se houver uma leitura das obras de arte que estão nos livros de história, por exemplo”.<sup>1</sup>

A autora ainda diz que são as linguagens da arte que nos fazem vivenciar na sala de aula a emoção, a sensibilidade, o pensamento, a criação, seja através de nossa própria produção, seja através das obras dos mais diversificados autores e artistas (2009, p. 9).

Segundo o Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, a palavra arte é expressa como “atividade que supõe a criação de sensações ou de estados de espírito, de caráter estético, carregados de vivência pessoal e profunda, podendo suscitar em outrem o desejo de prolongamento ou renovação, a capacidade criadora do artista de expressar ou transmitir tais sensações ou sentimentos”. Também segundo Bueno (1986) arte é o "Conjunto de preceitos para a perfeita execução de qualquer coisa. Artifício, ofício, profissão; indústria; astúcia; habilidade; travessura; magia; feitiçaria; [...] complexo de regras e processos para a produção de um efeito estético determinado".

Também existem os conceitos que aproximam a arte das pessoas, na qual mostram que a arte não está distante em museus ou obras, mas sim que a arte faz parte do nosso dia a dia, pois como diz Ana Mae Barbosa “[...] a arte não está isolada de nosso cotidiano, de nossa história pessoal” (BARBOSA, 2005) a arte está nas placas de trânsito e nos nomes das lojas, nas pinturas dos copos, nos crachás e comunicados, ela se espalha por infinitas áreas.

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qjOQJtgI9RE>

### 2.1.2 Arte-educação no Brasil

A arte no Brasil teve um início registrado nas primeiras formas de demonstração gráfica de comunicação conhecidas dentro das terras do país, a arte rupestre. Estes registros são encontrados em sítios arqueológicos, como no principal sítio arqueológico no Brasil, o Parque Nacional da Serra da Capivara no Piauí, Patrimônio Mundial da Unesco, que contém o maior acervo de arte rupestre do continente americano.

De acordo com Pereira (2009), os primeiros estudos dentro do país foram realizados no século XIX, com a vinda de naturalistas europeus para o Brasil: com estes estudos foi possível começar a entender o pensamento abstrato que era desenvolvido a partir das artes rupestres dos primeiros habitantes desta terra. Segundo Pereira (2009) as pinturas rupestres são formas de comunicação de sociedades pretéritas, e os registros gráficos são a materialidade a partir de desenhos de informações que precisavam ser fixadas e propagadas. Para Pessis (...) “ Os comportamentos simbólicos, expressos nos ritos e nas mensagens gráficas, foram criados, evitando a perda de informações”. Como Pereira (2009) cita:

Essas considerações refletem o entendimento que o país foi moldado pela diversidade das manifestações culturais. Os estudos dos povos indígenas, com seu legado plural, é uma das fontes para a construção da identidade cultural brasileira. Pereira (2009)

Atravessando os séculos, após as demarcações artísticas e históricas da cultura rupestre e indígena, com Barbosa (2010) pode-se dizer que a fase de maior expansão, e que é informalmente conhecida como início do “ensino da arte” no Brasil se deu por conta da vinda dos Jesuítas para a catequização dos nativos que aqui estavam, pois além da função de ensinar aos índios conceitos religiosos, estes jesuítas também tinham a missão de educar e civilizar os “selvagens” nos modos tradicionais europeus. Uma das formas utilizadas para a aproximação das culturas e também como projeto civilizatório foi a utilização da Arte como método de ensino de valores tradicionais da metrópole, pois estudar “belas artes” era sofisticado e dava elegância as pessoas, e era isso que eles queriam trazer para os índios. Foi dessa

maneira que os jesuítas ensinaram a cultura artística europeia para os indígenas, pensando que dessa forma os estavam “civilizando”, mas acabaram por ver se desenvolver aos poucos, nessa mistura de culturas próprias (indígenas) e novas (europeias), moldes diferentes da expressão da arte, que são naturalmente brasileiros. Dessa forma os índios misturavam o que fora aprendido com os padres que aqui estavam, com os conhecimentos oriundos de antes da chegada dos europeus, criando formas artísticas singulares e nacionais.

Com a expulsão dos jesuítas do Brasil, a arte se desenvolveu de forma popular, espalhando-se e criando movimentos, como o barroco-rococó, que era visto pelas classes econômicas mais abastadas como artesanato popular, ou expressões artísticas de categoria inferior, pois naquela época a arte era vista pela elite como algo para poucos, obras eram bonitas demais para serem estudadas ou apreciadas por qualquer um. Foi com a queda de Napoleão na Europa, em 1816 que D. João VI decretou a criação de uma escola para o ensino do desenho, que seria chamada de Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, e que teria como proposta principal ensinar desenho tecnicista para os trabalhadores, criando mão de obra efetiva, o que fica claro com o seu decreto oficial, onde ele afirma que a fundação da escola serve para que nela se

(...) promova e difunda a instrução e conhecimento indispensáveis aos homens destinados não só aos empregos públicos de administração do Estado, mas também ao progresso da agricultura, mineralogia, indústria e comércio de que resulta a subsistência, comodidade e civilização dos povos, mormente neste continente, cuja extensão não tendo ainda o devido e correspondente número de braços indispensáveis ao aproveitamento do terreno, precisa de grandes socorros da estética para aproveitar os produtos cujo valor e preciosidade podem vir a formar do Brasil o mais rico e opulento dos reinos conhecidos. (Decreto de 1816 *apud* BARBOSA,2010. p.20-21).

D. João demonstra nesse comunicado claramente a visão do desenho que ele objetivava formar na colônia, no qual a arte serviria como mero acessório de ajuda estética a outros setores de trabalho, e que a arte por si só não era algo que pudesse ser independente e útil como profissão. E foi então, em meio a esses ideais que em 1816, chegaram ao Brasil vários artistas franceses, conhecidos e de renome, que foram convidados para ajudar na criação desta escola de “Ciências, Artes e Ofícios”, mas que, dez anos depois de chegarem e se estabelecerem, acabaram por mudar a proposta que foi solicitada, e então a escola foi inaugurada

com um nome e ideal totalmente diferente da proposta original idealizada por D. João.

Em 1826 foi aberta a “Escola Nacional de Belas – Artes”, na qual o ensino do desenho era desenvolvido de inúmeras formas, gráfico, artístico, industrial, decorativo, etc. Todas exceto aquelas a que se propunha no início, a tecnicista e formal; porém a principal diferença entre as propostas e que teve maior influência no futuro do ensino da Arte no país, foi o público para o qual a escola acabou se destinando. Enquanto na proposta inicial o foco eram trabalhadores que pudessem gerar renda para a colônia com seus aprendizados, o que aconteceu foi o ensino da Arte sendo direcionado para a burguesia e nobreza, que desde pequenos aprendiam arte, pois tinham recursos e tempo para isso, diferente do resto da população que em geral precisava trabalhar para poder viver, não podendo perder tempo com algo tão “supérfluo e elitista” como a Arte, tornando-a assim em um item supérfluo e fútil na vida da maioria das pessoas.

Esse foi o início de um dos preconceitos com a Arte que mais se difundiu até hoje em dia, em todas as suas formas de expressão a arte acabou gerando desconfiança, pois esse ensino é visto pela maior parte da população como elitizado e fútil, como diz BARBOSA (2010) “a escola criada serviu para alimentar um dos preconceitos contra a arte até hoje acentuada em nossa sociedade, a ideia de arte como uma atividade supérflua, um “babado”, um acessório da cultura feito para poucos”.

Após essa fase histórica, com o reflexo da Reforma Pombalina de Portugal no Brasil, o país iniciou uma nova fase com relação à educação: muitos cursos de desenho foram aparecendo em cidades, e todos com uma nova ênfase, o ensino da geometria e do desenho técnico sendo oferecido a mais alunos. Essas áreas foram fortemente incentivadas nesta época, principalmente porque era o começo da industrialização do Brasil e conseqüentemente houve necessidade de pessoas que pudessem trabalhar com o desenho para criar inovações; restou a Arte apenas o caminho estreito e pouco reconhecido de se firmar como símbolo de distinção e refinamento como diz BARBOSA (2010), enquanto o desenho foi resignado a se tornar algo prático e útil socialmente.

Após a Abolição da Escravatura, 1888, foi criado o Liceu de Artes e Ofícios, no Rio de Janeiro, em que eram ensinados não apenas artes técnicas e manuais, com também cursos que prezavam pelo trabalho mecânico e industrializado, essa área voltada à indústria e à linguagem técnica começou a ser valorizada como meio de solução para a economia do país e da classe obreira, que engrossara suas fileiras com os recém-libertos (BARBOSA, 2010).

Por volta de 1870, começa-se a discutir o ensino do desenho nos níveis primários e secundários no país, e é quando Rui Barbosa aparece como expoente do período, com seus projetos que visavam a reforma do ensino. Foi principalmente com ele, que o ensino da Arte nas escolas primárias e secundárias tornou-se uma pauta permanente, e a sua obrigatoriedade nessas escolas o foco central de muitas lutas de professores(as). Esse ensino era basicamente focado no desenho, e tinha como influência não só a Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro e o seu desenho livre, mas também toda a abordagem industrial e tecnicista que a área conquistou ao longo dos anos. Um dos primeiros textos publicados que falava sobre a importância do ensino do desenho é de 1878, de André Rebouças publicado no jornal O Novo Mundo. O artigo “*Generalização do Ensino do Desenho*” que diz:

“O desenho é um complemento da escrita: da caligrafia e da ortografia. É o meio de comunicar a ideia de uma figura do mesmo modo que a escrita é o modo de comunicar um pensamento.

Tendes a inspiração de uma bela antítese ou de uma imaginosa metáfora, vós a escreveis; tendes a ideia de uma forma nova, vós a desenhais imediatamente.

É assim que se deve ser compreendida a necessidade de generalizar o ensino do Desenho por todas as classes da sociedade.” (REBOUÇAS, 1878 publicado no jornal O Novo Mundo, o artigo “*Generalização do Ensino do Desenho*” *apud* BARBOSA, 2010. p.33.)

O fato de o texto tentar comparar o desenho com a habilidade de escrever, que é uma forma técnica de comunicação, foi bastante aceito na época, porque visava torná-lo algo de valor cultural importante e funcional como a literatura e português eram nesse período. Tentava também quebrar o preconceito existente contra o desenho afirmando que ele nada mais era do que uma forma de escrita como as outras, e que todos poderiam aprender a fazê-lo, como diz Rui Barbosa:

“Não percebem que, pela simplicidade das suas aplicações elementares ele (o desenho) tem precedência à própria escrita” e “que as aptidões naturais de que depende seu estudo são comuns a todos os entendimentos, e de uma vivacidade particularmente ativa nos primeiros dias da existência humana” (R. Barbosa p.108 *apud* BARBOSA, 2010 p.35)

O primeiro Manual de Geometria foi publicado por Abílio César Pereira Borges, com o nome de Manual Popular e alcançou 41 edições, uma quantidade significativa para a época, e a proposta desse manual era alcançar não apenas escolas, mas também todos os estratos sociais e tipos diversos de pessoas, a ideia era fazer com que todos que quisessem aprender sobre geometria e aplicá-la em seus trabalhos pudessem assim fazê-lo. Mas não era só Abílio que tinha essa vertente do foco ao trabalho em suas propostas com o desenho: dentro dos princípios metodológicos do próprio Rui Barbosa também constava a ideia de incentivar o trabalho a partir do desenho e da invenção própria de todas as pessoas que assim quisessem se informar e profissionalizar com esse tipo de aprendizagem, a educação popular era a finalidade.

Com a reforma de Benjamin Constant, por volta de 1890, o currículo do ensino secundário sofreu modificações, e focou-se nas áreas de ciências físicas e naturais, novamente a arte era abafada pelo ensino do desenho geométrico. O estudo da geometria se tornou tão importante neste período que muitas instituições de ensino pediam a comprovação da aprovação na disciplina de geometria para os estudantes ingressarem nos seus cursos, como por exemplo aconteceu com os cursos jurídicos. A vantagem disso foi que, aos poucos, o ensino do desenho que estava geometrizado, foi perdendo os preconceitos mais fortes, e sendo valorizado pela comunidade, ganhando importância como disciplina.

Com o avanço econômico das primeiras décadas do século XX, e principalmente com a migração estrangeira, muitas escolas internacionais resolveram abrir filiais no Brasil, principalmente em São Paulo, fazendo a cidade tornar-se, pelo menos naquele período, um estado líder em educação. Essas escolas vieram com uma vertente pedagógica e de experimentação nunca antes praticada aqui, que tinha como objetivo utilizar equipamentos antropométricos para medir a “acuidade visual, o senso cromático, sensibilidade tátil, o senso da forma, o senso térmico, a acuidade auditiva, gustativa e olfativa, o senso da proporção e da

simetria”, e principalmente as relações da criança com o desenho. Foi a primeira vez que se estudou os grafismos infantis como índice de processamento lógico-mental e formas de investigá-lo.

Estabeleceu-se assim um novo modo de ver o Desenho como elemento informativo de natureza psicológica, um *mental test* fornecendo dados “sobre o estado da cultura, o valor, a extensão do patrimônio ideativo da criança” (ADALGISO PEREIRA. “Notas sobre o grafismo infantil” *apud* BARBOSA, 2010. p.103.)

Esses testes foram relevantes pois também demonstraram a importância pedagógica do desenho “porque ele representa um meio de o professor descobrir as lacunas de cultura da criança que, de outra maneira não descobriria” (ADALGÍLIO PEREIRA, 2010). Todas essas práticas resultaram em uma maior preocupação e cuidado com o desenho infantil, e incentivou novas pesquisas acerca dessa área.

Mas, o reconhecimento mais profundo do desenho livre da criança só teve lugar no Brasil com as correntes Modernistas vindas na Semana de Arte de 1922. Anita Malfatti e Mário de Andrade representaram expoentes na criação de novas didáticas e métodos de ensino que priorizavam o expressionismo natural das crianças.

As fases que se seguiram levaram para a ruptura da arte naturalista com a geometria, se por um lado a Guerra chegou e a mão de obra foi cada vez mais necessária, fazendo aumentar a necessidade de cursos tecnicistas e de pessoas que soubessem geometria para trabalhar; por outro lado, com o Modernismo entrando em cena, as concepções de arte mudaram. Anita Malfatti por exemplo, transformou a função do professor de arte em espectador da obra da criança na escola, pois essa criança já tinha em si todo o potencial de criação necessário.

Foi a partir destas concepções modernistas que formamos a visão de Arte que temos hoje em dia nas escolas do país, livre e pessoal, onde a criança é incentivada a se expressar sem pensar no que está desenhando, ou para que e sobre o quê, porque o mais importante para a técnica modernista é a livre expressão, ou o “laissez faire”<sup>2</sup>, a liberdade de poder criar sem técnica, o que é

<sup>2</sup> “laissez-faire” = expressão-símbolo do liberalismo econômico, utilizada para representar a liberdade, o fazer sem interferência, o “deixar fazer” (BARBOSA, 2010)

bastante compreensível para uma teoria que se difundiu naquela época, pois foi uma fuga de um passado que tentava encaixar a arte de todas as formas como algo técnico e científico. (BARBOSA, 2010)

### *2.1.3 Leis e dados sobre o ensino da Arte no Brasil*

Segundo Fusari e Ferraz (2001) durante o período militar, em 1971, vigorava um ensino da arte tecnicista, e que tinha como foco a produção de mão de obra qualificada para gerar mais renda e qualificação perante aquele momento de expansão industrial no país. Este foi um dos principais motivos que fez com que os governantes da época pensassem em uma forma de institucionalizar o ensino da arte em um modelo padrão que pudesse ir para as escolas, adequando o formato de sistema educacional com o desenvolvimento econômico da época, já que isso gerava principalmente a mão de obra qualificada oportuna para a circunstância pelo qual o Brasil passava.

Em 1971, a Lei nº. 5.692 (BRASIL, 1971), incluiu a Arte no currículo escolar com o título de “Educação Artística” reformulando o currículo de 1º e 2º grau no país. Porém, ao invés da disciplina passar a ser reconhecida pelo seu grande valor técnico, ela acabou por englobar áreas similares como Música e Teatro, e terminou por formar uma matéria sem estruturas definidas para o ensino. Desta forma, novamente a arte foi vista como uma atividade lúdica ou artística dentro da escola e não geométrica, ou seja, ao invés de colocarem a Arte em lugar de desenvolvimento, a agruparam com outras, terminando por diminuí-la.

Segundo Fusari e Ferraz (2001), os professores das escolas públicas diante desta situação, acabaram encontrando dificuldades em apreender métodos de ensino nas salas de aula, resultando numa prática pouco ou nada fundamentada e profundamente necessitada de conhecimentos teórico-metodológicos. Como cita os PCN's (2010):

O Ensino de Arte nas escolas passou a ser entendida como mera proposição de atividades artísticas, muitas vezes desconectadas de um projeto coletivo de educação escolar e os professores deveriam atender a todas as linguagens artísticas (mesmo aquelas para as quais não se

formaram) com um sentido de prática polivalente, descuidando-se de sua capacitação e aprimoramento profissional. (BRASIL, 2000, p. 47)

A falta de professores capacitados foi o grande problema dessa reformulação. A maioria dos professores que foram alocados nessas disciplinas durante este período não tinha a formação necessária para ensinar todas estas linguagens (Música, Teatro, Artes Plásticas, etc.), gerando um déficit de conteúdos em aula, afinal quando havia um professor de música faltavam conteúdos de artes, ou quando havia um professor de artes, faltavam conteúdos de teatro, e assim continuava um ciclo de escassez de professores. Esta escassez não se dava apenas pelo baixo número de formados em Arte-educação, mas principalmente pela forma como esses profissionais foram submetidos a ensinar disciplinas que não eram do seu conhecimento dia após dia, acabando por perder as especificidades da sua própria formação.

A partir dos anos 1980, foram introduzidas novas abordagens no ensino da Arte no Brasil, constitui-se o movimento Arte-Educação, que teve como finalidade conscientizar e organizar os profissionais da área, resultando na mobilização de grupos de professores de Arte (BRASIL, 1997, p.25). Este movimento permitiu a ampliação de discussões sobre a valorização e o aprimoramento dos professores, que lutavam juntos, pois reconheciam o seu isolamento dentro da escola e a falta de conhecimentos e competência na área em que eram alocados a lecionar. Com a Lei de Diretrizes Básicas de 20 de dezembro 1996 nº. 9.394 (BRASIL, 1996, Art. 26) estabeleceu-se que “o ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos”. Instaurando assim um período de novas tendências no ensino da arte, pois é a partir da LDB que não se refere mais à Educação Artística, mas sim ao “ensino de arte” nos currículos, ou a Arte – Educação.

Em vista disso, urge a necessidade de ressignificar os currículos escolares de maneira geral, principalmente, a formação do professor de Arte frente à rapidez das mudanças deste final de milênio. Como os cursos de Licenciatura em Artes estão preparando o professor para um posicionamento crítico frente às novas perspectivas teórico-metodológicas subjacentes nos documentos propostos pelo MEC? (MAGALHÃES 2002, p. 164-165)

Os PCNs (BRASIL, 1997) que são os Parâmetros Curriculares Nacionais surgem nessa fase para reforçar o LDB; eles representam propostas que o Ministério da Educação e do Desporto (MEC) pretende utilizar no ensino como auxílio para a diminuir os problemas encontrados na educação, pois servem como um referencial em comum para todas as cidades e estados do Brasil. Eles apresentam direções, caminhos, conteúdos, linguagens e critérios de avaliação, a fim de expandir as possibilidades para os profissionais de Educação Artística, e também de outras disciplinas.

Na Lei n. 10.172, de 9 de janeiro de 2001<sup>3</sup>, foi aprovado o Plano Nacional de Educação, que visa assegurar que em três anos, todas as escolas tenham formulado seus projetos pedagógicos, com observância das Diretrizes Curriculares para o ensino fundamental e dos Parâmetros Curriculares Nacionais. Os PCN's têm conteúdos baseados em critérios que visam despertar a curiosidade dos alunos e de forma abrangente esses itens que se encontram abaixo são os conteúdos gerais do ensino de Arte segundo os Parâmetros (BRASIL, 1997, p.52):

- a) Conteúdos que favoreçam a compreensão da arte como cultura do artista como ser social e dos alunos como produtores e apreciadores;
- b) Conteúdos que valorizem as manifestações artísticas de povos e culturas de diferentes épocas e locais, incluindo a contemporaneidade e a arte brasileira;
- c) Conteúdos que possibilitem que os três eixos da aprendizagem possam ser realizados com grau crescente de elaboração e aprofundamento;
- d) A arte como expressão e comunicação dos indivíduos;
- e) Elementos básicos das linguagens artísticas, modos de articulação formal, técnicas, materiais e procedimentos na criação em arte;
- f) Produtores de arte: vidas, épocas e produtos em conexões;
- g) Diversidade das formas de arte e concepções estéticas da cultura regional, nacional e internacional: produções e suas histórias;
- h) A arte na sociedade, considerando os artistas, os pensadores da arte, outros profissionais, as produções e suas formas de documentação, preservação e divulgação em diferentes culturas e momentos históricos.

<sup>3</sup>Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/leis\\_2001/110172.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/110172.htm)

Além desses itens, outras modalidades advindas dos avanços em tecnologia atuais também são inseridas na aprendizagem, por fazerem parte da contextualização das suas realidades sociais com a arte, entre elas estão: fotografia, moda, artes gráficas, cinema, televisão, vídeo, computação, performance, holografia, desenho industrial, arte em computador, entre outras tantas possibilidades. Quando o aluno se percebe inserido em inúmeras situações cotidianas e consegue enxergar que existe arte ali, uma parte do propósito da busca por ensinar arte foi atingido; ele começa a entender que a Arte está presente no seu dia a dia, e não distante de si, elitizada e para poucos, a arte é livre e deve ser percebida em seus mais variados espaços de atuação.

O grande desafio da educação através da Arte encontra-se no fato de ela deixar de ser apenas mais uma disciplina do currículo escolar e se tornar "algo incorporado à vida do sujeito, que o faça buscar a presença da arte como uma necessidade e um prazer, como fruição ou como produção, porque em ambas a arte promove a experiência criadora da sensibilização" (MEIRA, 2003, p. 131).

Sempre é relevante que se perceba que, não adianta apenas que tenhamos abordagens e metodologias específicas para o ensino da arte (ver capítulo 2.1.5), se não tivermos professores mais capacitados para dar estas aulas, pois segundo a Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, do Ministério da Educação (MEC), em 2008, o déficit de professores com formação específica para educação artística, por exemplo, era de 300 mil naquele ano, representando que ainda temos em grande parte professores lecionando disciplinas artísticas que nem ao menos tiveram uma formação básica em Arte-educação.

O ensino da arte não é menor que nenhuma outra disciplina do currículo tradicional do Ensino Fundamental ou Médio; ela só precisa sair das zonas acadêmicas e de congressos e funcionar dentro das escolas, tornando-se uma realidade permanente. Isso só acontecerá, segundo Dinelly (2011), quando tivermos "materiais adequados para as aulas práticas, material didático de qualidade para dar suporte às aulas teóricas e da aplicação da disciplina por profissionais formados na área, bem como pelo comprometimento do profissional".

#### 2.1.4 A importância da Arte na infância

Porque aprender Arte? Está é uma pergunta muito comum em alguns círculos sociais no Brasil, pois neste país a Arte, em todas as suas formas de expressão, ainda não conseguiu se livrar das amarras preconceituosas que o seu passado elitizado criou, pois antigamente era vista como uma forma de aprendizagem supérflua e feita para a diversão de famílias abastadas, ou apenas uma forma de “embelezar” os produtos e serviços existentes. Infelizmente este modo de enxergar a Arte se desenvolveu mais eficientemente do que as noções verdadeiras sobre as contribuições da arte para o desenvolvimento das pessoas, e o quanto o seu ensino e influência são importante para o desenvolvimento de uma população.

Esse sub-ítem se propõe a mostrar e explicar a razão pela qual o ensino da Arte é significativo para qualquer indivíduo, e principalmente tão valioso para as crianças.

As pesquisas atuais apontam que o trabalho com arte desenvolve potencialidades tais como a percepção, observação, imaginação, sensibilidade e afetividade, contribuindo para a apreensão significativa dos outros conteúdos curriculares. E possibilita, ainda a construção de estratégias pessoais e coletivas na convivência diária, já que aguça o senso crítico e o poder de decisão, condições básicas para a construção da autonomia. (SANTOS, 2008. p. 11).

Quando pensamos em crianças e em suas características principais logo lembramos das brincadeiras constantes, da energia e principalmente da imaginação, aquela forma de ver o mundo com inúmeras possibilidades reais, que só são possíveis de se criar durante a infância. Pensando na imaginação, o que mais nos chama a atenção é a capacidade que todas as crianças têm de sonhar com possibilidades que ainda não foram criadas, como por exemplo acreditar em histórias mirabolantes, ou de criar monstros e princesas diferentes a cada dia, além é claro da potencialidade de inventar narrativas e brincadeiras distintas para os mais variados momentos, e criar novos conceitos.

Toda criança tem um potencial inventivo enorme, e é exatamente este potencial criativo que as auxilia a aprendizagem de forma muito mais eficiente do que a aprendizagem dos adultos, pois elas assimilam conteúdos e ideias com muito mais rapidez e eficácia, como por exemplo, quando estudam línguas estrangeiras,

esportes, regras, e porque não, a aprendizagem da Arte e de sua leitura? A leitura da Arte assim como outros conteúdos é aprendida com mais facilidade durante a infância, pois nessa idade tudo é sonho e imaginação, todas as sugestões de criação propostas as crianças são vistas por elas como um leque de possibilidades de invenção, todos os desenhos e expressões artísticas representam a sua criatividade e forma de ver o mundo, própria e intransferível.

Segundo lung (2012), “é possível compreender a importância do estímulo à capacidade criadora desde a infância para o pleno desenvolvimento cultural do indivíduo”, quando o estímulo a criatividade é grande durante a infância, ele se estende durante o seu crescimento e auxilia assim na criação pessoal de noções de mundo que essa criança desenvolve conforme cresce, ela ultrapassa as meras construções imaginativas infantis para seguir em direção a construções mais complexas ao longo do tempo. Nesse sentido, segundo a educadora Terezinha Losada (2011), o ensino de arte “pode promover autênticas experiências intelectuais e estéticas considerando e respeitando o contexto do aluno e suas opiniões.”

Uma criança que desenvolve a criatividade desde pequena tem inúmeras possibilidades de ser um adulto mais imaginativo e criativo, e conseqüentemente um profissional mais inovador seja em que área for. Em conformidade com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997):

A educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção estética, que caracterizam um modo próprio de ordenar e dar sentido à experiência humana: o aluno desenvolve sua sensibilidade, percepção e imaginação, tanto ao realizar formas artísticas quanto na ação de apreciar e conhecer as formas produzidas por ele e pelos colegas, pela natureza e nas diferentes culturas (PCN's 1997, p.11).

Além disso o ensino da Arte é uma importante maneira de formar pessoas mais críticas para a sociedade em que estamos inseridos, que entendem, problematizam e pensam em jeitos de melhorar o mundo em que vivemos. O incentivo do estudo e leitura da arte, auxilia a abrir o pensamento para formas diferentes de enxergar a realidade, entendendo que todas as obras e formas tem infinitas possibilidades, assim como o mundo em que vivemos, segundo BARBOSA (2012):

Se pretendemos uma educação não apenas intelectual, mas principalmente humanizada a necessidade da arte é ainda mais crucial para desenvolver a percepção e a imaginação, para captar a realidade circundante e desenvolver a capacidade criadora necessária à modificação desta realidade (BARBOSA, 2012. p. 5-6)

Ora, se a Arte é comprovadamente tão importante para a formação de indivíduos como então poderíamos formar mais pessoas entendidas em Arte se não incentivando o ensino da Arte - educação nas escolas?

Por meio do ensino geral da arte do Desenho abrem-se duas estradas: uma que favorece o desenvolvimento do gosto e da habilidade artística, a outra que torna o povo capaz de apreciar o belo em suas formas diversas. Criem-se desse modo a um tempo a oferta e a procura: lavra-se o campo e planta-se a semente que dará messe futura; faz-se o auditório e o orador, o público que julga e o artista que produz. (BORGES Apud BARBOSA, 2010. p. 39.)

Seria preciso capacitar com urgência e cada vez mais, profissionais de arte-educação que possam ensinar essas crianças a desenvolver suas habilidades artísticas, mas principalmente para que possamos formar cada vez mais entendedores e fruidores de Arte, só assim é possível que essa cultura se expanda.

### *2.1.5 Métodos educacionais em Arte*

Este tópico tem como intenção relatar sobre como são as metodologias de ensino de arte-educação dentro das escolas públicas do nosso país, buscando relatos e bibliografias que consigam explicar como essa aprendizagem é feita, e quais seus métodos atuais. Logo após, explicamos a metodologia contemporânea mais conhecida e utilizada sobre o ensino da arte, e a importância da implementação desta abordagem nas escolas.

Atualmente o sistema vigente nas salas de aula é em grande parte um resultado do que a Arte Moderna nos trouxe a partir da Semana de 22, o que encontramos com mais força no ensino básico é “Arte da Modernidade ou Arte Tradicional” sendo ensinada, isso quer dizer que o que impera é o “laissez-faire”, o “deixar fazer”, que diz aos alunos para exprimir livremente seu senso artístico, sem interferência do professor, além é claro dos temas banais, como por exemplo: as

folhas para colorir, a variação de técnicas e o desenho de observação, os mesmos métodos, procedimentos e princípios ideológicos de décadas atrás. Essas abordagens limitam os alunos, por vários ângulos, pois quando se dá a liberdade de desenhar qualquer coisa, numa abordagem expressionista, em geral, acabam tornando-as reféns de si mesmas, repetindo suas formas anos após anos, ou então prendendo-as mais quando passam “modelos prontos” para crianças copiarem. Sem proporcionar uma leitura e produção correta; sempre vai existir aqueles que vão copiar de maneira mais funcionalista, ou seja, mais igual a obra, e aqueles que sem muita técnica irão desenhar do jeito que conseguirem.

O problema ocorre quando a avaliação do educador em geral (e das crianças também) valoriza apenas aqueles que copiam e desenharam da forma mais próxima ao modelo real, excluindo os alunos que criaram as suas visões da obra, muitas vezes essas visões são corrigidas, deixando estes alunos pensarem que não são capazes de fazer como os outros e que precisam seguir uma técnica. Desta maneira se classifica os alunos entre aqueles que “não sabem desenhar” e aqueles que “tem um dom”, formando a cada dia, mais pessoas que repetem que “não sabem desenhar”, mas que nunca foram realmente incentivadas a aprender técnicas e a apreciar as suas próprias expressões artísticas. Rosana Medeiros (2014) em seu livro sobre sua atuação como docente em uma escola pública de Canoas-RS conta que logo ao chegar na escola para lecionar, fez uma análise do que já havia sido feito pelos alunos, concluindo que

Ao observar suas produções percebi que muitas delas apresentavam representações estereotipadas de casas, corações, árvores, pessoas, paisagens e etc. Os alunos se deram conta dos estereótipos ao olharem tanto as suas produções como as dos colegas e lembraram que poucas vezes foram desafiados a desenhar de outro modo. Infelizmente, não é habitual que os alunos sejam desafiados a criar, a construir e a inventar, assim, eles apenas reproduzem elementos, linhas e cores de forma repetitiva. Isso evidencia o quanto as Artes são deixadas de lado após os Anos Iniciais de escolarização, dessa forma, a maioria dos alunos após concluírem os primeiros anos do Ensino Fundamental repetem os mesmos desenhos que faziam quando eram crianças. (MEDEIROS, 2014. p.17.).

Notamos assim que a apreciação artística e desenvolvimento educacional na área de artes dentro das escolas é baixa, as imagens que os alunos na maioria das vezes encontram são de livros didáticos e folhas de colorir, obras de artistas

pouquíssimas vezes são trazidas como forma de estimular um pensamento mais crítico em artes, e isso reflete diretamente no que essas crianças produzem, que são na maioria das vezes, desenhos sobre flores, casas, árvores, pessoas, coisas banais que eles repetem desde o jardim de infância.

Em entrevista, as educadoras, Heloísa Ferraz e Idméa Siqueira (1987, p.26-7), detectaram que somente os professores de arte possuem materiais didáticos; deste modo a informação é limitada aos alunos, e quando os professores precisam passar algum conteúdo deste livro, fazem cópias e apenas repassam para os alunos fazerem ou copiarem, sendo essa a realidade de 75% dos respondentes.

Outra análise referente ao ensino da Arte nas escolas foi feita pela autora Eliane lung (2012), que foi uma das responsáveis pela instituição da Oficina-Escola de Artes em Nova Friburgo, onde ela relata que uma das primeiras atividades antes da criação da oficina “foi fazer um levantamento nas escolas públicas, municipais e estaduais localizadas em bairros centrais e periféricos, distritos e áreas rurais de Nova Friburgo sobre as necessidades relativas ao ensino de arte”. Nessa análise ela desenvolveu algumas perguntas, as quais eram questionados temas como: quais escolas tinham aulas de arte? qual é a metodologia utilizada? quais professores davam essas aulas? qual é a formação desses professores? qual o tipo de cultura que esses alunos tem acesso, entre outras mais específicas. As respostas encontradas foram muito importantes para a obtenção de um panorama da arte naquela localidade. Descobriu-se, a partir disso, que muitos professores que lecionavam a disciplina de artes na região não tinham formação para isso, muitas vezes eram professores de Português e Religião que davam a matéria.

Nesta mesma pesquisa de Eliane lung (2012), descobriu-se que apesar da obrigatoriedade da disciplina de Arte em alguns anos escolares, muitas escolas nem tinham uma carga horária específica, e que a disciplina às vezes era dada em um ano do ensino fundamental e em um ano do ensino médio, por falta de detalhamento na lei que institui a docência da arte no ensino médio e fundamental apenas, mas sem especificar os anos em que ela precisava ser dada e a quantidade de aulas necessárias.

Um fator importante que foi descoberto nessa pesquisa é que os alunos tinham grande interesse em aprender sobre arte, porém não haviam obtido o devido

ensino e incentivo nessa matéria, além da falta de um currículo adequado e inclusivo para a disciplina na escola. Muitos destes alunos não tinham oportunidade fora do âmbito escolar para conhecer expressões artísticas pois suas famílias eram muito humildes e também não haviam tido o devido ensino em Arte-educação.

Rosana Medeiros (2014) também explica em seu livro que ao fazer uma análise sobre o conhecimento cultural das crianças da sua turma, descobriu que

“o contato mais direto que os alunos tem com a arte é através do cinema, que frequentam esporadicamente com seus pais ou com os amigos. Os pouquíssimos alunos que foram a uma mostra de arte, assistiram a um show ou a uma peça de teatro tiveram essa oportunidade com a escola. E, com raríssimas exceções, alguns alunos haviam realizado algum destes programas com a família. O que comprova o restrito contato dos alunos com a Arte. (MEDEIROS, 2014. p.13).

A desvalorização da Arte em todos os seus âmbitos ainda é grande, muitas vezes o sistema educacional nem exige notas em arte-educação, pois ela é considerada como uma atividade e não como uma disciplina, e quando a nota é exigida, muitas vezes o professor pede aos alunos auto avaliações, ou bom comportamento como sistema de avaliar seus alunos.

Como citam Cunha e Borges (2015), essa didática sem conteúdos específicos e sem a cobrança de notas e frequência, deixa de lado a possibilidade da criança representar o seu mundo por outras perspectivas, pois cria uma discrepância grande entre o ensino da arte e o de outros conteúdos que utilizam didática e avaliação mais rígidas. Fazer a didática da arte ser tão descontextualizada do resto da escola não incentiva o aluno a olhar para a disciplina como relevante, tornando o ensino de artes nas escolas algo repetitivo e monótono ao longo dos anos, onde as mesmas matérias são repetidas infindavelmente sem uma evolução na aprendizagem, sem um crescimento de técnicas, como se a Arte tivesse parado no tempo.

Há um abismo entre a arte que se faz (e se pensa) na escola e a que se vê nas ruas, nas exposições, nos museus, nos materiais destinados aos pequenos - e que levam o rótulo de arte para crianças. Outros campos disciplinares se atualizam, disciplinas escolares se modificam conforme estudos e pesquisas. Livros são atualizados de acordo com mudanças ortográficas; novos elementos entram na tabela periódica; o episódio de 11 de setembro de 2001, nos Estados Unidos, passa a fazer parte dos livros de História, assim como os conflitos na Palestina. Se os geógrafos decidem que um rio é um lago, passamos a usar essa designação e estudá-lo como

tal. E a arte dos últimos cem anos por onde anda na escola, nos planos e nas ações pedagógicas? (CUNHA E BORGES, 2015 p.3.).

O ensino da arte está atrasado, é preciso que se encontre metodologias que consigam se inserir dentro das escolas para mudar essa realidade, pois como dizem Fusari e Ferraz (1993) “apesar de todos os esforços para o desenvolvimento de um saber artístico na escola, verifica-se que a arte – historicamente produzida e em produção pela humanidade – ainda não tem sido suficientemente ensinada e apreendida pela maioria das crianças e adolescentes brasileiros”, principalmente por falta de estrutura e professores capacitados.

Não é possível uma educação intelectual, formal ou não formal, de elite ou popular, sem arte, porque é impossível o desenvolvimento integral da inteligência se o desenvolvimento do pensamento divergente, do pensamento visual e do conhecimento presentacional que caracterizam a arte. (BARBOSA, 2002, p.5).

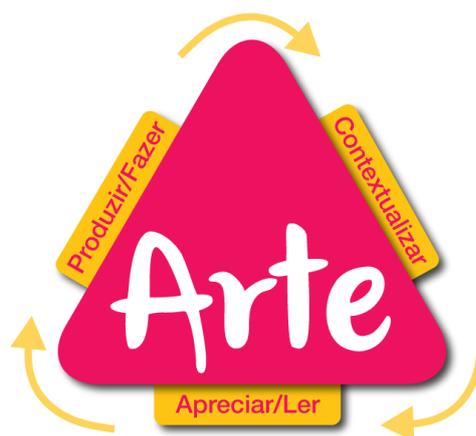
Apesar dessa enorme desconexão entre a Arte e a educação, existem algumas metodologias e abordagens que têm como foco o ensino da Arte nas escolas, apesar de muitas vezes não serem utilizadas por gosto pessoal de cada professor, existe e precisa-se de uma forma de se inserir de uma vez mais no contexto escolar.

Neste trabalho escolhemos como direção para a estratégia de ensino a Abordagem Triangular da autora Ana Mae Barbosa, pois é a base metodológica utilizada nos PCN's de Arte (Parâmetros Curriculares Nacionais), para o uso em sala de aula, e uma das mais conceituadas metodologias em Arte no Brasil, pois constitui-se como uma abordagem que já foi testada e avaliada por sua efetividade e que por mais que seja pouco utilizada, é aplicada em muitos colégios e escolas no nosso país. Essas indicações são feitas em três pilares: quanto à produção, quanto à apreciação e quanto a contextualização.

A tentativa de buscar unificar o ensino de modo que todos aprendam os três pilares da Abordagem Triangular e saibam praticá-los é um dos objetivos deste projeto, aproximar a arte das crianças por meio da aprendizagem efetiva e correta, utilizando abordagens indicadas para os alunos em suas faixas etárias correspondentes.

A Abordagem Triangular, adequada no Brasil pela autora Ana Mae Barbosa começou a ser disseminada em 1983 no Festival de Inverno de Campos de Jordão, em São Paulo, e foi pesquisada entre 1987 e 1993 no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo e na Secretaria Municipal de Educação sob o comando de Paulo Freire e Mário Cortela. Esta abordagem se alicerça em três instâncias e pilares como demonstra a Figura 1 logo a seguir:

**Figura 1. Abordagem Triangular**



Fonte: Adaptada de Barbosa (1995)

Quando se fala em termos de contextualização/contextualizar cultural e histórica temos nos PCN's as seguintes características:

- a) Observação, pesquisa e conhecimento de diferentes obras de artes visuais, produtores e movimentos artísticos de diversas culturas e em diferentes tempos da história;
- b) Compreensão sobre o valor das artes visuais na vida dos indivíduos e suas possíveis articulações com a ética que permeia as relações de trabalho na sociedade contemporânea;
- c) Reflexão sobre a ação social que os produtores de arte concretizam em diferentes épocas e culturas, situando conexões entre vida, obra e contexto;
- d) Conhecimento e investigação sobre a arte do entorno próximo e distante a partir das obras, fontes vivas, textos e outras formas de registro.

Logo, a contextualização é nada mais do que a explicação sobre aquela obra, o seu contexto cultural e social naquele momento, o conhecimento do autor e das suas práticas, a história, a cultura, os estilos e movimentos artísticos daquela época, contextualizar tem por fim fazer o aluno compreender todos os artifícios e acontecimentos que ocorreram para que aquela obra estivesse situada naquele momento histórico. Já quando trata-se sobre apreciação/apreciar temos:

- a) Percepção e análise de formas visuais presentes nos próprios trabalhos, nos dos colegas;
- b) Observação da presença e transformação dos elementos básicos da linguagem visual, em suas articulações nas imagens produzidas, apresentadas em diferentes culturas e épocas;
- c) Identificação, observação e análise das diferentes técnicas e procedimentos artísticos;
- d) Percepção e análise de produções visuais (originais e reproduções) e conhecimento sobre diversas concepções estéticas presentes nas culturas.

Ou seja, a leitura da imagem ou apreciação, é quando cada aluno deve buscar atribuir o seu significado aquela obra, ou como Pillar (2010) explica:

O sentido vai ser dado pelo contexto gráfico e pelas informações que o leitor tem. Ao ler estamos entrelaçando informações do objeto, suas características formais, cromáticas, topológicas e informações do leitor, seu conhecimento acerca do objeto, suas interferências, sua imaginação. Assim, a leitura depende do que está em frente e atrás dos nossos olhos (PILLAR, 2010, p. 8).

E tratando sobre produção/produzir encontramos:

- a) A produção artística visual por meio do desenho, pintura, colagem, gravura, construção, escultura, instalação, fotografia, cinema, vídeo, meios eletroeletrônicos, design, artes gráficas e outros;
- b) Observação, análise, utilização dos elementos da linguagem visual e suas articulações nas imagens produzidas;

- c) Representação e comunicação das formas visuais, concretizando as próprias intenções e aprimorando o domínio dessas ações;
- d) Conhecimento e utilização dos materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas nos trabalhos pessoais, explorando e pesquisando suas qualidades expressivas e construtivas.

Portanto, o fazer artístico ou a produção que se refere ao desenvolver algo a partir da leitura e contextualização daquela obra, é quando a aprendizagem adquirida se constrói e cada um tem a liberdade de colocar no papel aquilo que entendeu a partir do seu conhecimento sobre o que foi estudado.

A Abordagem Triangular já tem esse nome “abordagem” pois não quer se enquadrar em uma metodologia obrigatória a ser seguida, e sim em uma sugestão de aprendizagem para o ensino da Arte, pois a sua proposta é apenas conseguir fazer com que cada vez mais se busque tornar esses alunos não só produtores artísticos, mas sim admiradores e críticos sobre a Arte em geral, formando pessoas com um olhar cada vez mais reflexivo sobre a sociedade como um todo, como diz BARBOSA (2012):

Um currículo que interligasse o fazer artístico, a análise da obra de arte e a contextualização estaria se organizando de maneira que a criança, suas necessidades, seus interesses e seu desenvolvimento estariam sendo respeitados e, ao mesmo tempo, estaria sendo respeitada a matéria a ser aprendida, seus valores, sua estrutura e sua contribuição específica para a cultura. Teremos assim equilíbrio entre as duas teorias curriculares dominantes: a que centra na criança os conteúdos e a que considera as disciplinas autônomas com uma integridade intelectual a ser preservada. (BARBOSA, 2012. p.36).

Lembrando também que os termos “Apreciar, Contextualizar e Produzir”, não se referem apenas a obras de arte, mas sim a todas as expressões artísticas que temos no nosso dia a dia. Quando uma criança experencia a aprendizagem nesta abordagem, ela consegue enxergar o mundo ao seu redor de forma mais reflexiva, percebendo a cada dia, como todos os lugares são repletos de Arte. É um grande despertar para a realidade, a arte já está presente, nós só precisamos deixá-la fruir. Rosana Medeiros (2014) cita no seu livro que nas primeiras visitas às suas turmas ela tentou ensiná-los sobre a arte do dia a dia, contando-lhes que coisas cotidianas

como “assistir à televisão, folhear um jornal ou uma revista, observar os “outdoors” espalhados pela cidade, apreciar um espetáculo de dança, observar a arquitetura dos edifícios e casas e até mesmo no momento de escolher uma roupa para vestir” também faziam parte da Arte, que ela estava inserida em todos os lugares, e que o que precisávamos era apenas treinar nosso olhar e reflexão, este é um modo de trazer a Abordagem Triangular para dentro do mundo dos alunos e fazê-los entender que a Arte está muito além da obra, está na vida.

## 2.2 A RELAÇÃO DE ARTE E DESIGN

As relações entre a arte e o design são profundas, mas suas semelhanças e diferenças ficam em uma linha tênue que as divide e define, o que precisamos entender e focar neste trabalho são as formas que cada uma dessas áreas ternas idades se interconectam na nossa sociedade, e como elas contribuem para o desenvolvimento social e cultura da outra, e da sociedade como um todo.

As expressões artísticas são desenvolvidas desde as mais ternas idades, segundo Piaget (1976 *apud* ARAÚJO e FRATARI, 2011) “As primeiras imagens mentais aparecem a partir dos dois anos (...) enquanto, na primeira, a criança precisa estar com o modelo para imitar, na segunda já imita na ausência do modelo”. Nessas fases as crianças ainda estão reconhecendo o mundo a sua volta e suas potencialidades físicas, como por exemplo, com as mãos e o corpo aprendem que conseguem se comunicar e expressar ideias, e quando descobrem que um material pode transmitir cor a uma superfície, ou que determina ação resulta em um formato diferente do usual, aquilo se torna atraente, e desse modo, as crianças começam a se relacionar com a arte, mesmo sem entender o que ela representa.

“No ato de desenhar a criança age e interage com o meio, seu corpo inteiro se envolve na ação, traduzida em marcas que ela mesma produz, se transportando para o desenho, modificando-o e se modificando” (ARAÚJO e FRATARI, 2011. P.3).

A partir de então a criança passa por diversas fases de desenvolvimento artístico, fases onde ainda não tem noção de localização das formas, dos lados, de

perspectivas, etc. Todas estas fases já são conhecidas e estudadas por pesquisadores da educação, principalmente quando elas partem para a vida escolar e conseqüentemente para as aulas de arte-educação, sendo auxiliadas e incentivadas para o seu desenvolvimento artístico e criativo de forma correta.

BARBOSA (2012) diz que a arte na educação afeta a invenção, inovação e difusão de novas ideias e tecnologias, encorajando um meio ambiente institucional inovado e inovador.

A ideia é que o ensino da arte bem orientado pode preparar os seres humanos para desenvolver inteligência e criatividade através da compreensão da arte (...) todas as atividades profissionais envolvidas com a imagem (TV, publicidade, propaganda, etc.) e com o meio ambiente produzido pelo homem (arquitetura, moda, mobiliário, etc.) são melhores desenvolvidas por pessoas que têm algum conhecimento em arte. (BARBOSA, 2012. p.17-18)

Segundo BARBOSA (2012) “mais de 25% das profissões neste país estão ligadas direta ou indiretamente às artes, e seu melhor desempenho depende do conhecimento de arte que o indivíduo tem.”. Isso nos mostra claramente a importância que o desenvolvimento da arte na infância pode ter para o futuro dessas crianças, pois um aluno que aprende a ler imagens e desenvolve capacidades de julgamento estético, não apenas pode se tornar um artista, mas pode desenvolver habilidades para diversas áreas similares às artes.

O que a arte/educação contemporânea pretende é formar o conhecedor, fruidor, decodificador da obra de arte. Uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando ao lado de uma produção artística de alta qualidade há também uma alta capacidade de entendimento desta produção pelo público. (BARBOSA, 2012. p.33)

Assim, é perceptível que a arte na escola pode influenciar diretamente as futuras escolhas de profissão dos alunos, pois quando se equipara currículo, o ensino da arte ao de outras disciplinas como matemática e português, as possibilidades de escolha são ampliadas, não se enxerga mais apenas futuros Advogados ou Economistas, mas também se viabiliza o caminho da Publicidade, do Desenho Industrial, do Cinema, da Arquitetura, da Moda, e também do Design e de

todas as suas vertentes, pois acima de tudo, bons designers deveriam ser bons conhecedores e difusores de arte e cultura visual; ou seja quando se prepara alunos para o bom entendimento e leitura da arte, se incentiva também a valorização desses profissionais das áreas similares à arte, auxilia-se não apenas culturalmente com a propagação de uma área, mas financeiramente a difusão e valorização dessas esferas profissionais, que muitas vezes são menosprezadas.

Quando o indivíduo é ensinado a valorizar a Arte e a entendê-la, ele além de tudo aprende a enxergá-la no mundo em que vive, aprende a perceber que a cadeira que ele sentou alguém desenhou, que a embalagem da água que ele bebeu, alguém produziu, que o formato do carro que ele anda, alguém desenvolveu por meio do desenho, que a música que ele ouve, alguém que foi preparado na cultura musical/artística desenvolveu, que a roupa que ele veste, algum estilista desenhou, entendendo assim que a Arte não é algo elitizado e afastado da nossa vida cotidiana, mas sim que ela vive diariamente no nosso caminho, convivendo “silenciosamente” ou não, conosco, tudo depende da nossa percepção sobre ela.

Outra relação interessante que a arte-educação tem com o Design é a de suas metodologias de projeto, pois da mesma forma que no Design tem como característica o fato de utilizar processos e etapas a serem cumpridas para que se desenvolva um projeto de forma organizada, o ensino da Arte nas escolas quando é trabalhado segundo normas e métodos, também é trabalhado de forma projetual, seguindo etapas e caminhos para se alcançar a efetividade da aprendizagem dos alunos, como cita lung (2012) em sua dissertação:

Tanto o campo do design quanto o da educação utilizam métodos para organização do trabalho e resolução de situações problema envolvendo experiências de problematização. Entendemos por resolução de situações problema no ensino da arte a adoção de iniciativas, procedimentos em relação à escolha e utilização dos elementos da linguagem - sejam eles materiais, plásticos, sonoros, linguísticos - presentes nos processos de criação artística. (LUNG, 2012. p.63)

Além disso, o Design pode ser utilizado como método de auxílio à Arte e ao seu ensino, quando projeta novos incentivos à aprendizagem, novos produtos que possam ser utilizados em exposições, obras, concertos, ou até novas alternativas de auxílio em sala de aula. Com a possibilidade de auxílio gráfico e técnico, além do

desenvolvimento de recursos materiais que o Design tem, é possível observar e desenvolver diversas ferramentas para que os profissionais de Artes possam se valer no seu dia a dia de trabalho. A missão de um Designer não apenas com relação a Arte, mas com relação ao mundo, solucionar deficiências e auxiliar a melhoria do que já está sendo feito, para que possa sempre oferecer alternativas inovadoras para a população.

Outras relações de conteúdo também podem ser feitas, pois as áreas estudadas tanto em Arte quanto em Design são similares, porém com abordagens diferentes, enquanto Designers aprendem sobre cor para fazer composições visuais para uma embalagem, artistas aprendem sobre cor para criar obras que expressem a personalidade do momento, o período histórico, a visão. Enquanto Designers aprendem geometria para criar produtos e formatos diferentes levando em consideração a ergonomia humana, artistas aprendem geometria para criar a base de suas obras, para inovar em esculturas modernistas, para entender sobre ponto de equilíbrio, entre tantas outras possibilidades de relação.

Logo, temos inúmeros conteúdos que unem a Arte e o Design como profissões, incentivar a difusão de um é por consequência incentivar o conhecimento sobre o outro.

### *2.2.1 Design Instrucional*

Uma das principais disciplinas que relaciona a Arte e ensino é o Design Instrucional, uma metodologia de como o Design pode auxiliar a aprendizagem de qualquer conteúdo, sendo essa a disciplina que trata dos modos com que podemos criar instrumentos e ferramentas de aprendizagem. Filatro (2008) define o Design Instrucional como:

a ação intencional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana. Em outras palavras, definimos design instrucional como o processo (conjunto de atividades) de identificar um problema (uma necessidade) de aprendizagem e desenhar, implementar e avaliar uma solução para este problema. (FILATRO, 2008 - pag.3)

De acordo com Filatro (2008) o início do Design Instrucional data da Segunda Guerra Mundial, quando foi necessário a criação de maneiras de instrução para os soldados sem preparação que eram selecionados para as batalhas. Foi então criada uma equipe envolvendo psicólogos, educadores, projetistas, entre outros profissionais para desenvolver ferramentas de treinamento militar para esses soldados. A partir dessa equipe, foram criados diversos vídeos com a proposta de aprendizagem desses soldados, o que gerou bons resultados.

Desde então, a necessidade de que existam profissionais focados em buscar soluções adequadas para os problemas de aprendizagem se fez cada vez mais presente. Para Reigeluth (1999, apud FILATRO, 2004), “a instrução deve ser um processo que ajude os aprendizes a construir seu próprio conhecimento e não somente transmitir a informação ao aprendiz”, sendo assim a instrução uma das formas facilitadoras da aprendizagem.

Para o desenvolvimento de materiais de aprendizagem, Filatro (2008) sugere um processo metodológico para a criação de ferramentas, o modelo Addie, sendo este melhor explicado no capítulo das Metodologias (5.4).

Sobre processos de criação de ferramentas, Kanuka (2006) afirma que seguir um processo sistemático de design instrucional encoraja a focar nas necessidades e habilidades individuais de cada aprendiz, resultando no desenvolvimento de modos de aprendizagem mais eficientes.

### *2.2.2 Design de Interação*

Quando se trata de projetos de Design Visual para que pessoas utilizem é necessário pensar em como se dará este uso e de que modo podemos criar estratégias de uso que facilitem esse processo. Para isso existem estudos sobre diversas áreas que auxiliam a usabilidade dos materiais didáticos. Neste trabalho utilizaremos alguns conceitos do Design de Interação, relevantes por seu aspecto didático de aplicação.

Segundo Mendes (2009) o Design de Interação é “a área responsável por desenvolver as interfaces interativas, as quais fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas”. Já para Preece, Rogers e Sharp (2005, p. 28), o papel

principal do Design de Interação é "criar experiências que melhorem a maneira como as pessoas trabalham, se comunicam e interagem".

Para que ocorra a interação, primeiramente, é preciso que exista uma interface e um usuário, e para o processo de interação acontecer, segundo Preece, Rogers e Sharp (2005), é preciso haver quatro atividades essenciais: identificar as necessidades básicas e estabelecer requisitos; desenvolver designs alternativos que preencham esses requisitos; construir versões interativas dos designs, de maneira que possam ser comunicados e analisados; avaliar o que está sendo construído durante o processo.

Para esses itens existem metas a serem obtidas dentro do Design de Interação, que são: eficácia, eficiência, segurança, utilidade, aprendibilidade e memorização. No presente trabalho serão levadas em contas as metas de Design de Interação para assim criar uma ferramenta ergonômica e coerente com o usuário.

### *2.2.3 Motivação – Design como incentivador visual*

Além do Design de Interação existe outro aspecto relevante para fazer com que o usuário interaja com maior autonomia com as ferramentas didáticas: esse aspecto é a Motivação. De acordo com Piletti (2003, p.64) "Motivar significa predispor o indivíduo para certo comportamento desejável naquele momento, o aluno está motivado para aprender quando está disposto a iniciar e continuar o processo de aprendizagem", também considerando Veen e Wrakking (2009) que dizem que "os alunos e estudantes têm dificuldade para dedicar a atenção a coisas por um longo período".

Então, pode-se tratar a motivação como um fator a ser considerado para proporcionar uma melhor aprendizagem, pois junto com a interação, a motivação é fator determinante para manter os estudantes interessados. Logo, os alunos estando motivados, eles tendem a aceitar tarefas com mais facilidade e a ficarem mais ansiosos e curiosos para aprender com os materiais disponíveis, além de processar as informações de maneira mais eficaz.

Na linguagem tradicional do professor, "motivar" significa fazer com que o aluno dedique-se à aprendizagem do momento. Ainda mais fundamental do que isso é fazer com que queira aprender. Quando há um desejo de

aprender, praticamente não há limite para o que o professor e a classe podem realizar. Sem isso, o professor pode abrir portas e oferecer oportunidades para novas experiências e novos conceitos sem nenhum proveito. (MORSE e WINGO, 1978, p. 457)

Campos (1986, p.89) definiu que a motivação é um processo que tem três passos essenciais: "o de deflagração do comportamento inicial; o de manutenção da atividade em curso; e o da orientação geral da atividade"; sendo a motivação um processo interior que dirige o comportamento dos alunos.

Desse modo podemos pensar que os materiais instrucionais podem ser melhor projetados se levarem em conta os processos de motivação e interação que são fundamentais para tornar a aprendizagem mais relevante.

### 3. METODOLOGIA

Ter uma metodologia adequada ao problema do projeto ao qual se busca solucionar é essencial para a efetividade deste. O detalhamento do caminho a ser seguido para chegar até as informações relevantes para o desenvolvimento de um projeto é longo, por essa razão é preciso que se encontre um método que, de forma minuciosa, consiga abranger as partes projetuais importantes, mas que não seja demorado a ponto dessas informações perderem o foco em meio ao desenvolvimento do projeto. Neste trabalho, após definido o problema projetual e seus principais componentes, buscou-se uma metodologia que pudesse se encaixar em todas as fases do projeto.

Muitos autores criaram metodologias importantes para que fosse possível chegar em resultados relevantes, porém neste trabalho a pesquisa buscou por metodologias que tivessem fases que seriam mais importantes para o projeto, como análise e avaliação. Assim, foram encontradas três metodologias, que mesmo tendo componentes e enfoques diferentes, quando unidas e adaptadas conseguem abranger o projeto como um todo, elas são: Calori (2007), Munari (2008) e Addie-Filatro (2008).

#### 3.1 MÉTODO DE CALORI (2007)

Embora o modelo de Calori (2007) seja direcionado a projetos de Sinalização, apresenta flexibilidade no seu desenvolvimento, o que o torna passível de ser aplicado em diversas áreas. A proposta principal e o diferencial desta metodologia é que o projeto se divide em três grupos primários (macro etapas) que são: Pré-Projeto, Projeto e Pós Projeto; dentro dos quais se desenvolvem sub etapas e suas ramificações, até que se chegue na fase final. A escolha desta metodologia se deu por constituir-se em macro etapas que se subdividem, caracterizando-se como fundamental para um projeto de longo prazo como este, que busca fases importantes como análise, testagem e avaliação, e que precisa de subdivisões maiores para enxergar nitidamente em que fase de desenvolvimento ele se encontra, e o que se precisa fazer para alcançar a efetividade do projeto. As três

fases funcionam como uma lembrança de onde estamos e onde queremos chegar, como podemos ver representado no Quadro 1 a seguir:

**Quadro 1 - Metodologia de Calori**



Fonte: Adaptado de Calori (2007)

Abaixo, uma breve explanação sobre a Metodologia de Calori:

- Na fase de Pré-Projeto é onde ocorre a coleta e análise dos dados, além de definir restrições, objetivos, contextos, usuários, concorrentes, entre outros.
- Na fase de Projeto o mesmo é desenvolvido utilizando-se dos dados coletados anteriormente, como opções de cor, material, tipografia, entre outros. Para a partir disso serem elaboradas as propostas, através de aprimoramentos e modificações de elementos propostos.
- Na fase de Pós Projeto, é pensado como será realizada a aplicação do projeto, a instalação, as visitas ao local de produção e reprodução, além da avaliação acerca da eficiência do projeto perante a comunidade que o utilizará.

### 3.2 MÉTODO ADDIE – FILATRO (2008).

O modelo metodológico de Filatro (2008) que consta no livro “Design Instrucional na Prática” diz respeito as etapas de criação de uma ferramenta com o propósito Instrucional, ou seja, de aprendizagem. Seu nome ADDIE quer dizer *analysis, design, development, implementation* e *evaluation* (análise, design, desenvolvimento, implementação e avaliação). Este método por ter uma abordagem focada no aprendizado do usuário é bastante importante para o

desenvolvimento de um projeto como este, pois contém em suas etapas metodológicas formas de análises do público com enfoque educacional e modos de avaliação do resultado desenvolvidos com o propósito educacional, o que o diferencia das demais metodologias, pois estes são itens que são específicos para um projeto com objetivo de geração de ferramenta para auxílio a educação. No Quadro 2 a seguir é possível entender a sequência do Método Addie:

**Quadro 2 - Metodologia de Filatro**



Fonte: Adaptado de Filatro (2008)

O método Addie tem três formas de aplicação, o DI fixo, o DI aberto e o DIC (contextualizado). O DI fixo apresenta as etapas divididas linearmente, sendo aconselhado para produtos fechados como objetos de aprendizagem e recursos digitais. Uma breve explicação sobre a metodologia de acordo com Silva (2005, p. 121) descreve as cinco fases do modelo Addie:

- a) Análise: Corresponde ao processo de coleta de informações, definição de objetivos, definição dos conteúdos, e o que deve ser ensinado;
- b) Design: É o processo de determinação de como estes conteúdos serão ensinados (sequenciamento, mídias e metodologia de ensino) de acordo com os objetivos educacionais determinados; definição de quais ferramentas serão utilizadas para essa criação.
- c) Desenvolvimento: Produção de testes a partir da metodologia, produção dos materiais educacionais; testagem.
- d) Implementação: Aplicação do projeto, corresponde ao processo de entrega destes materiais para uso; podem haver ajustes caso necessário a partir do uso do que foi criado.

- e) Avaliação: Permeia todos os processos e guia as atividades pós-desenvolvimento dos materiais, é onde o objeto é testado e comparado, de acordo com seus objetivos e sua funcionalidade.

### 3.3 MÉTODO DE MUNARI (2008)

A metodologia de Munari (2008) é bastante conhecida e utilizada em projetos de Design por sua estrutura abrangente e flexível, nela constam as principais fases de planejamento de projeto com palavras chaves, simples e concisas, deixando o resto da problematização aberta para que se possa criar análises de acordo com as necessidades de cada projeto em específico, desde que se coloque estas necessidades dentro dos itens que foram criados por Munari, como representado no Quadro 3.

A escolha por essa metodologia, se deu principalmente pela sua fase final, em que ela apresenta itens fundamentais para a eficiência deste projeto como Experimentação, Modelo, Verificação e Solução, que são fases bastante importantes de finalização projetual. É na verificação e testagem que geralmente se encontram os principais erros e deste modo a possibilidade de corrigi-los. O mais interessante é que essas etapas de testagem não se encontram com facilidade em todas as metodologias de design, por isso este método se apresentou tão relevante, além do caráter flexível para qualquer tipo de projeto, ele abrangia etapas importantes para o desenvolvimento deste material.

**Quadro 3 – Método de Munari**



Fonte: Adaptado de Munari (2008)

Uma rápida explanação sobre a Metodologia de Munari se faz necessária, portanto:

- a) DP - DEFINIÇÃO DO PROBLEMA: Encontram-se os objetivos do material, a necessidade que precisa ser suprida.
- b) CP - COMPONENTES DO PROBLEMA: Delimitações da proposta, como conteúdo, público alvo, objetivo, metodologia, atividades, avaliação, aspectos ergonômicos de utilização como adequação de linguagem, repertório interpretativo e comunicação visual - adequação de cores, tipologia, etc.
- c) CD - COLETA DE DADOS: Levantamento de dados sobre o problema e os componentes do problema levantados
- d) AD - ANÁLISE DE DADOS: Depois de colherem os dados deve-se analisá-los. Então, a análise mostra o que deve ou não fazer, usar e aproveitar.
- e) C – CRIATIVIDADE: Desenvolvimento de ideias que contribuam para o projeto, baseadas nas etapas anteriores. A aplicação de técnicas criativas, dentro do programa de objetivos traçados e definidos pelos passos anteriores do processo de desenvolvimento pode agregar valores diferenciais a um projeto.
- f) MT - MATERIAIS E TECNOLOGIAS: É uma fase de conhecimento das opções, inclusive de materiais e tecnologias, mas somente depois da aplicação de técnicas criativas que se efetivam escolhas definitivas tanto em materiais quanto em relação as tecnologias mais adequadas aos objetivos dos projetos.
- g) E – EXPERIMENTAÇÃO: Testar o que está sendo produzido, como por exemplo: materiais, tecnologias e métodos, colhendo novas informações para o projeto e buscando a melhor possibilidade de acerto de acordo com os requisitos e diretrizes do projeto.
- h) M – MODELO: Sintetiza as ideias em um formato; para que seja feita a visualização real do que está sendo produzido, os modelos são importantes pois demonstram as possibilidades reais de uso de materiais, técnicas e metodologias, podendo se perceber com o uso deles o que pode ser aperfeiçoado até o fim do projeto.

- i) V – VERIFICAÇÃO: Momento de testar com possíveis usuários. É na verificação junto com eles que se observam as falhas, os possíveis erros, e a ergonomia e usabilidade do produto ou processo, todos esses problemas caso ocorram, podem ser corrigidos de acordo com o feedback recebido pelos usuários.
- j) S - SOLUÇÃO: A solução definitiva é desenvolvida, resultante da pesquisa em torno do objetivo principal.

A partir dessas metodologias e do seu estudo analítico, foi desenvolvida pela autora uma versão adaptada utilizando os modelos anteriores e unindo itens que eram relevantes para o desenvolvimento deste projeto em especial, formando assim, um conteúdo metodológico coeso e personalizado para as necessidades deste fim.

### 3.4 METODOLOGIAS E FERRAMENTAS COMPLEMENTARES

Durante o desenvolvimento deste trabalho foram utilizadas algumas ferramentas para a solução de problemas encontrados e como estratégias de solução de problemas de projeto. Sua utilização pode ser feita em diferentes etapas do desenvolvimento do material, auxiliando a análise de dados e o andamento do trabalho.

#### 3.4.1 Método QFD

O método QFD (Quality Function Deployment) de Back (2008) traduzido como “Desdobramento da função Qualidade”, é uma ferramenta que busca transformar as necessidades do usuário estudado em requisitos de projeto. Estas necessidades são definidas a partir das análises realizadas durante o trabalho, e os requisitos por si devem ser descritos a partir das necessidades, de forma mais resumida e clara para que a equipe de projeto consiga compreender facilmente e o que precisa ser feito. Com este método, cada requisito é elencado para atender tecnicamente o que o usuário quer, refletindo assim as necessidades do usuário de forma mais detalhada e encontrando as especificações de projeto para sua continuidade. Essa

metodologia contém uma segunda etapa que utiliza de uma tabela para a Hierarquização dos Requisitos, criando uma lista com as necessidades mais latentes utilizando numeração, mas para as necessidades deste trabalho utilizaremos apenas a primeira parte de definição de requisitos, pois foi definido que nenhum dos requisitos encontrados seria mais relevante que outro.

#### *3.4.2 Entrevistas não estruturadas*

Esta forma de coletar dados concede uma maior liberdade para o entrevistador e também para o entrevistado, pois seu objetivo é que as respostas sejam dadas de forma espontânea, como se fosse uma conversa, e que de forma simples, um assunto leve ao outro de forma que o entrevistador possa fazer questionamentos na busca por seu objetivo ao longo da conversa de acordo com o ritmo do entrevistado e dos assuntos que forem surgindo. É um dos métodos que mais gera abertura para novas ideias, pois amplia o leque de possibilidades de perguntas, fugindo do método questionário, onde as perguntas são fixas.

#### *3.4.3 Grupo focal e Brainstorming*

É um tipo de análise qualitativa que auxilia na descoberta de necessidades, conceitos e idealização de propostas para um projeto, para Malhotra (2006, p.156), a pesquisa qualitativa “é uma metodologia de pesquisa não-estruturada e exploratória baseada em pequenas amostras que proporciona percepções e compreensão do contexto do problema”. Para este método de pesquisa foi utilizada a técnica *Brainstorming*, que significa “tempestade de ideias” em português; esta técnica consiste em uma dinâmica de grupo que busca incentivar o desenvolvimento de ideias de uma equipe, ou também fazer com que fique mais claro a percepção daquele determinado grupo sobre um tema determinado. Neste trabalho, ela foi utilizada de forma diferente da usual, pois ocorreu um Brainstorming individual e posteriormente uma entrevista focal com alguns professores concomitantemente. Essa dinâmica foi realizada em uma fase decisória para o desenvolvimento da proposta final do projeto desenvolvido.

#### 3.4.4 Ficha de Avaliação

Foi desenvolvido para o presente trabalho uma ficha de avaliação final para que fosse possível parametrizar os resultados obtidos com o projeto. Esta ficha foi criada relacionando os Requisitos de Projeto encontrados e os Requisitos de Usuário descobertos com as pesquisas com as respostas afirmativas ou negativas, fazendo com que o respondente confirmasse se o requisito havia sido atingido ou não. O uso da ficha foi uma das formas principais de descobrir os problemas que estavam acentuados no material e assim poder corrigi-los. Este método foi utilizado no final do desenvolvimento do projeto com a avaliação do material desenvolvido. A ficha foi respondida pelos professores de artes que se envolveram pessoalmente com a criação do material.

#### 3.4.5 Painéis Visuais

Podem ser chamados também de *Moodboards* ou Painéis Semânticos, são painéis feitos para transmitir sentimentos e sensações. Para este trabalho foram criados alguns painéis durante o projeto, tornando possível visualizar aspectos importantes para o desenvolvimento do projeto que poderiam ser descritos, mas que ficam muito mais nítidos com o uso de imagens. Por exemplo a definição de público alvo, ou os similares das alternativas geradas. Com o painel visual é possível entender como o material virá a ser, e o que pode ser aperfeiçoado a partir dessa percepção, ele incentiva a criação de ideias a partir dos aspectos visuais de uma imagem.

### 5.5 METODOLOGIA ADAPTADA

A partir das metodologias escolhidas e do seu estudo, foram analisados os aspectos diferenciais de cada uma e como elas poderiam se fundir em uma adaptação que servisse aos propósitos do projeto de início ao fim. Como já citado, a metodologia de Calori (2007) foi escolhida pelo seu aspecto macro de divisão, na

qual existem três categorias principais (Pré-Projeto, Projeto e Pós Projeto). Esta metodologia foi usada como base estrutural, utilizando-se das fases principais e da ideia de subcategorias dentro de uma estrutura em que possa se encaixar as etapas de projeto posteriores.

**Quadro 4 – Unindo das Metodologias**

Método Calori (2007)	Método Addie (2008)	Método Munari (2008)
1. Pré Projeto	1. Analisar	1. Problema 2. Definição do Problema 3. Componentes do Problema 4. Coleta de Dados 5. Análise de Dados
2. Projeto	2. Desenhar 3. Desenvolver 4. Implementar	6. Criatividade 7. Materiais e Tecnologias 8. Experimentação 9. Modelo
3. Pós Projeto	5. Avaliar	10. Verificação 11. Solução

Fonte: Adaptado de Calori (2007), Munari (2008) e Filatro-Addie (2008)

Já as metodologias de Filatro (2008) e Munari (2008) foram fundidas e ampliadas pois apresentavam etapas fundamentais no desenvolvimento de projetos, fases projetuais que são utilizadas para as mais diversas atividades em Design. Primeiramente foi observado e mantido os itens em comum que estes métodos tinham, para que posteriormente fossem acrescentados os itens diferentes que elas possuem, e por consequência, faltavam uma na outra. Desta forma, foi alcançando o objetivo da criação de uma metodologia adaptada, pois foram unidos os itens mais relevantes, como os da análise e avaliação. Este método foi desenvolvido pela autora como uma adaptação para ser utilizada neste projeto. Veja o esquema no Quadro 5 a seguir:

Quadro 5 – Metodologia Adaptada



Fonte: Adaptado de Calori (2007), Munari (2008) e Filatro-Addie (2008)

Nesta metodologia Adaptada, usamos como base o Método de Calori, onde dispomos suas etapas como a base das três fases existentes nesta metodologia, a primeira que é a fase de Pré-Projeto, é onde se encontra toda a fase de problematização, definição do problema e seus componentes, coleta de dados e análise de dados, dentro dessa etapa também inserimos as Entrevistas não estruturadas e a Lista de Requisitos a partir do QFD. A fase seguinte de Projeto/Criatividade é quando todas as informações obtidas na fase de análise são utilizadas para gerar alternativas e modelos de solução ao projeto, esta fase utiliza de métodos adicionais para se chegar no resultado mais preciso, como painéis visuais e *brainstorming*, também é nesta fase que se testam e escolhem materiais e tecnologias que melhor se adequem aos requisitos projetuais encontrados nas fases anteriores, terminando a etapa por propor o Projeto final e fazer uma experimentação.

Já na última fase de Pós Projeto verifica-se o quanto o projeto atendeu os requisitos e fazem-se testes de avaliação com o usuário final, para a partir deste *feedback*, atualizar o projeto com os possíveis erros gerados e alterá-los para a Solução final

## 4. ANÁLISES E SÍNTESE

### 4.1 ANÁLISE DE SIMILARES

Adentramos neste capítulo nas visões do público alvo do projeto, analisando e observando aulas para entendermos como é feito o processo de ensino e realizando entrevistas não estruturadas com os professores acerca do ensino da Arte-educação em sala de aula. Também buscamos encontrar projetos e materiais similares aos propostos neste trabalho para entendermos o que já foi produzido e quais as oportunidades a partir das falhas e deficiências destes. Após essa etapa foi feito um diagnóstico acerca dos problemas e oportunidades encontradas no contexto escolar que podem ser utilizadas como requisitos neste projeto, tornando-o mais eficiente para o seu usuário final.

#### *4.1.1 Materiais de educação em Artes e similares*

Neste capítulo do projeto é realizado um levantamento de materiais similares existentes, com uma breve apresentação e avaliação destes materiais, buscando encontrar em seus mais variados aspectos estruturais, problemas, qualidades, oportunidades e necessidades que serão utilizados para organizar requisitos de projeto. Para esse levantamento de materiais visitou-se algumas livrarias e sebos, em busca de materiais que estivessem nas sessões que relacionassem as palavras: Desenho, Aprendizagem, Educação, Arte, Ensino. Foram encontradas poucas opções, a maioria dos materiais apenas buscava desenvolver a habilidade de desenhar das crianças, propondo diversas simulações para praticar o ato artístico; havia também muitas opções para colorir, tanto para adultos quanto para crianças. Enfim, não foram encontradas alternativas em que a aprendizagem pudesse ser representada de forma lúdica para o incentivo da criança na utilização do objeto. Os materiais mais interessantes foram fotografados e avaliados conforme suas especificações.

Também foi feita uma pesquisa na internet buscando alternativas diferentes, porém o que se encontrou foram materiais similares aos que foram encontrados na livraria.

Alguns professores durante a pesquisa emprestaram seus materiais didáticos para análise neste trabalho. Estes foram os materiais mais interessantes analisados neste trabalho. Nesta etapa separamos estes materiais e os organizamos conforme o que eles tinham como característica principal. Foram quatro tópicos que serão analisados:

- a) Materiais sobre Arte/Desenho, que é onde separamos os materiais que incentivavam o desenho livre, que buscam o incentivo ao desenho e ao uso de ferramentas em artes.
- b) Materiais Didáticos sobre Arte-educação, onde separamos os livros didáticos em Artes.
- c) Materiais Interativos, onde separamos materiais que tinham uma proposta de interação com o conteúdo, buscando através de pop-ups e ferramentas lúdicas incentivar o seu uso por parte dos usuários.
- d) Materiais didáticos de Museus e Bienais sobre Arte.

#### **4.1.1.1 Materiais sobre Arte e desenho**

Neste tópico serão analisados alguns materiais que utilizam o Desenho e a Arte como foco principal da proposta lúdica, os itens analisados nessa pesquisa foram: formato, conteúdo, tarefas de aprendizagem, público-alvo, diferenciais, inovações e número de páginas.

- a) Livro Alfabarte

**Figura 2 – Livro Alfabarte**



Fonte: Alfabarte, 2014

Este é um livro para crianças pequenas em fase de alfabetização, que se aproveita do formato lúdico e colorido das obras de arte para ensinar as letras; também tem como público alvo quem é apreciador das artes. Em cada uma das 26 obras de pintores variados, o leitor deverá encontrar uma letra do alfabeto. Se alguma delas for muito difícil de ser encontrada, é possível conferir a resposta no final do livro, onde também há informações sobre a vida desses pintores. Entre os artistas que serão desvendados estão Pablo Picasso, Salvador Dalí, Piet Mondrian, Joan Miró, Vassily Kandinsky, Pierro Della Francesca, entre outros.

#### Quadro 6 – Análise Alfabarte

**Autor:** Anne Guéry e Olivier Dussutour

**Ano:** 2014

**Assunto:** Literatura Infantil

**Páginas:** 62

**Detalhes:** Capa dura

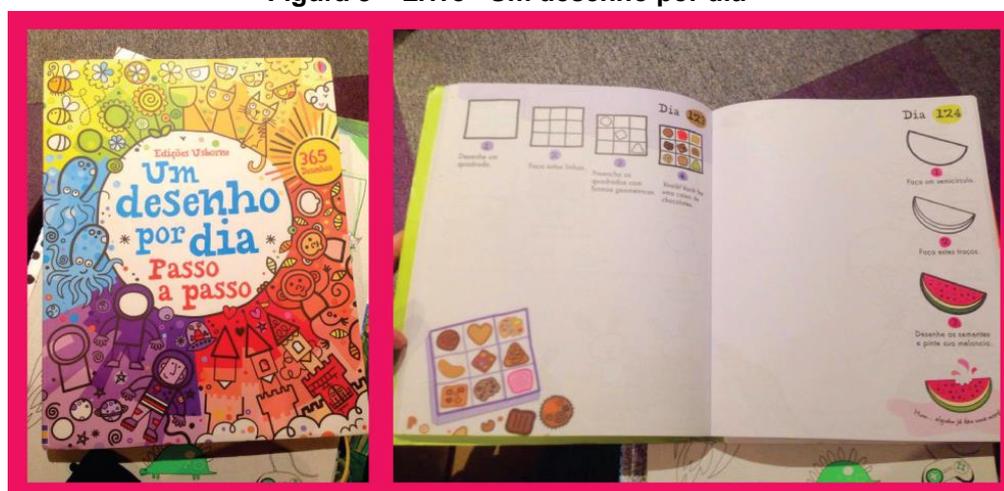
**Formato:** Livro

**Editora:** Companhia das Letras

Fonte: Alfabarte, 2014.

#### b) Um desenho por dia – Passo a passo

Figura 3 – Livro “Um desenho por dia”



Fonte: Um desenho por dia, 2014.

Este livro traz um passo a passo para aprender a fazer um desenho por dia. Ao todo são 366 desenhos, um para cada dia do ano. Além disso, as páginas internas são destacáveis, o que incentiva as crianças a dividir com os amigos suas obras e seu crescimento pessoal ao longo dos 366 dias de desenhos, e estimular sua desinibição, pois propõe que as crianças exponham suas criações para os outros. Utiliza de um “passo-a-passo” na maior parte das páginas, buscando ensinar por meio de ilustrações simples e sequenciais como se chegar em um desenho final parecido com o proposto na atividade, usa de grids para montagem e de cores fortes e chamativas para chamar a atenção dos usuários para a prática.

#### Quadro 7 – Análise de Um desenho por dia

**Autor:** Phil Clarke, Laura Hammonds e Michael Hill  
**Ano:** 2014  
**Assunto:** Literatura Infantil/Educação Infantil  
**Páginas:** 367  
**Detalhes:** Brochura flexível  
**Formato:** Livro 18x23  
**Editora:** Usborne-Nobel  
**Idioma:** Português

Fonte: Um desenho por dia, 2014.

c) Arte. Para aprender, pintar e colar!

#### Figura 4 – Livro Arte – Para aprender, pintar e Colar!



Fonte: Livro Arte- Para aprender, pintar e colar! 2016.

O propósito deste livro é ensinar as crianças de forma lúdica, as obras mais famosas da The National Gallery, em Londres, por isso ele é todo ilustrado com muitas imagens para colorir de obras que estão expostas neste museu, ele também conta com adesivos para colar em lugares selecionados dentro do livro, onde explica um pouco sobre a obra em questão, trazendo assim a questão do didático dentro de um livro interativo para crianças; não é apenas um livro para colorir com figurinhas, mas também um livro com conteúdo cultural sobre Arte. Ele atrai como público alvo não apenas crianças mas também admiradores de obras de Arte.

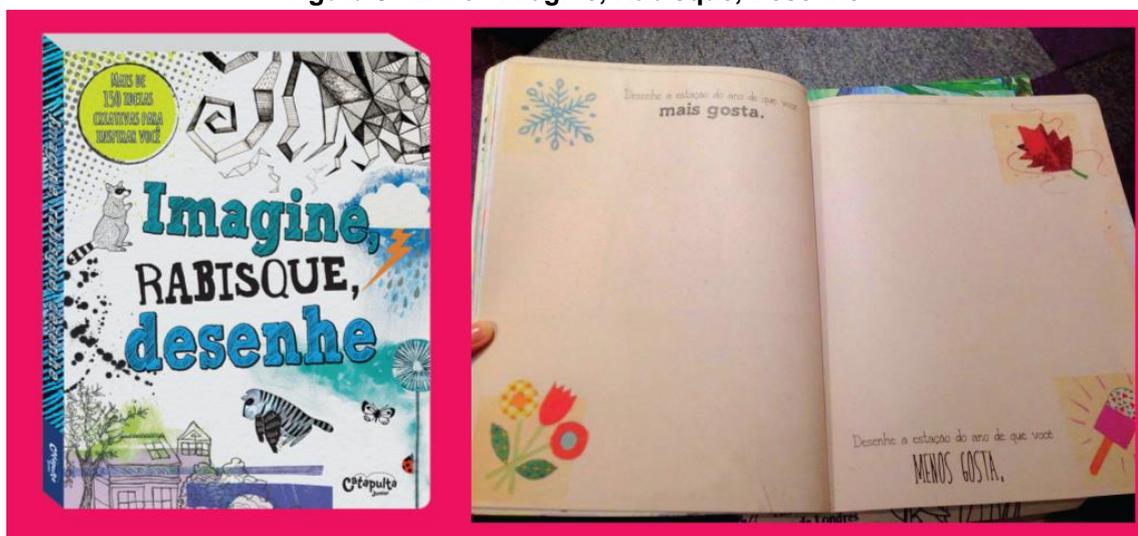
**Quadro 8 – Análise do livro Arte: Para aprender, pintar e colar.**

<b>Autor:</b> Sarah Courtauld
<b>Ano:</b> 2016
<b>Assunto:</b> Literatura Infantil
<b>Páginas:</b> 76
<b>Detalhes:</b> Brochura
<b>Formato:</b> Livro
<b>Editora:</b> Usborne-Nobel
<b>Idioma:</b> Português

Fonte: Livro Arte – Para aprender, pintar e colar! 2016.

d) Imagine, Rabisque, Desenhe

**Figura 5 – Livro “Imagine, Rabisque, Desenhe”**



Fonte: Livro Imagine, Rabisque Desenhe, 2015

Este livro tem como proposta incentivar as crianças e adolescentes a desenhar, em cada página ele faz desafios para que o leitor tente fazer algo diferente diariamente, é um livro que incentiva realmente as crianças a desenharem coisas fora do seu padrão, pois diferentemente de alguns que colocam formas para copiar o desenho, este incentiva as crianças a desenharem algo a partir de uma frase ou ideia, a representação gráfica de cada um é livre.

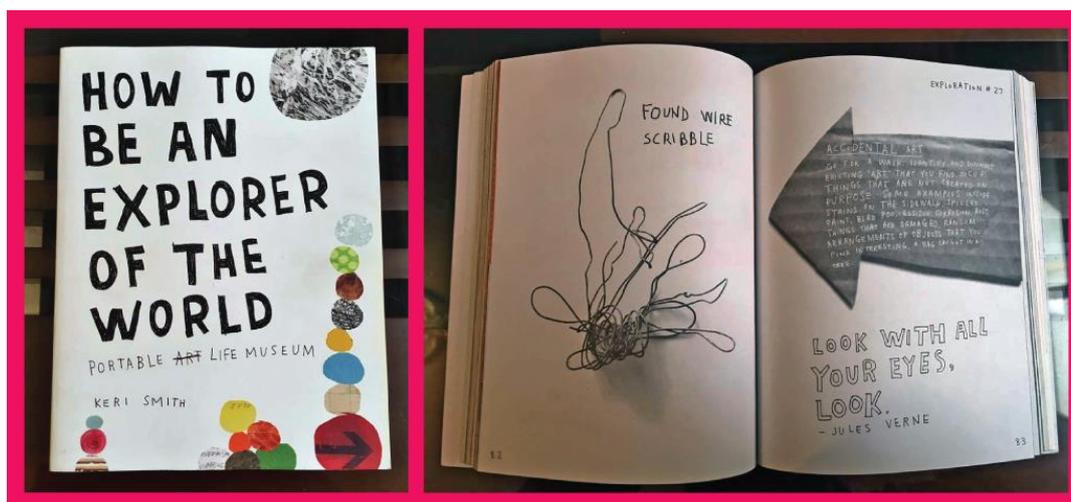
#### Quadro 9 – Análise do Livro “Imagine, Rabisque, Desenhe”

**Autor:** Frances Prior-Reeves  
**Ano:** 2015  
**Assunto:** Literatura Infantil/Juvenil/Adolescente  
**Páginas:** 224  
**Detalhes:** Brochura flexível  
**Formato:** Livro  
**Editora:** Catapulta  
**Idioma:** Português

Fonte: Livro Imagine, Rabisque e Desenhe, 2015.

#### e) How to be an Explorer of the World – Portable Art Life Museum

#### Figura 6 – Livro “How to be an Explorer of the World – Portable Art Life Museum”



Fonte: Livro “How to be an Explorer of the World – Portable Art Life Museum”, 2008

Esse livro tem como proposta ativar a percepção do usuário a partir de questionamentos sobre o cotidiano das pessoas. A partir da ideia de que artistas e cientistas analisam o mundo ao seu redor de maneiras surpreendentemente

semelhantes, por meio da observação, coleta, documentação, análise e comparação. Neste livro guia, os leitores encorajados a explorar o seu mundo como os artistas e cientistas. O autor dá ao leitor a missão de documentar e observando o mundo ao seu redor como se ele nunca tivesse o visto antes - tomando notas e recolhendo coisas que encontra pelo caminho.

#### Quadro 10 – Análise do Livro “How to be an Explorer of the World – Portable Art Life Museum”

<b>Autor:</b> Keri Smith
<b>Ano:</b> 2008
<b>Assunto:</b> Experimental Learning, Active Learning
<b>Páginas:</b> 208
<b>Detalhes:</b> Paperback (Brochura)
<b>Formato:</b> Livro 18 x 23 cm
<b>Editora:</b> Perigee Books
<b>Idioma:</b> Inglês

Fonte: Livro How to be an Explorer of the World – Portable Art Life Museum”, 2008

#### f) Desenho – Para descobrir o artista interior

#### Figura 7 – Livro “Desenho – Para descobrir o artista interior”



Fonte: Livro “Desenho – Para descobrir o artista interior”, 2008

Este livro tem como propósito auxiliar aqueles que desejam desenhar, apresentando esboços com assistência por todas as páginas, e espaço livre para que se possa testar a partir dos esboços, nas margens também contém conselhos sobre as formas de desenho e utilização de materiais. É um ótimo material de incentivo o desenho, porém mostrando uma base a ser seguida,

como se fosse um guia para os inseguros em criar suas próprias formas, é adequado para iniciantes.

**Quadro 11 – Análise do Livro “Desenho – Para descobrir o artista interior”**

<b>Autor:</b> Quentin Blake e John Cassidy
<b>Ano:</b> 2014
<b>Assunto:</b> Atividades para crianças
<b>Páginas:</b> 54
<b>Detalhes:</b> Brochura
<b>Formato:</b> Livro 24x27
<b>Editora:</b> Catapulta
<b>Idioma:</b> Português

Fonte: Livro “Desenho – Para descobrir o artista interior”, 2008

#### **4.1.1.2 Materiais didáticos sobre Arte-educação**

Foram analisados nesta sessão, materiais didáticos utilizados realmente em sala de aula para o aprendizado dos alunos, porém, percebeu-se que os materiais voltados para o Ensino Público, além de serem muito difíceis de se encontrar, pela sua escassez, não têm versões diferenciadas dos outros livros didáticos feitos para outras disciplinas, ou seja, eles seguem a mesma linha em que se coloca muito conteúdo escrito e algumas imagens para que o aluno entenda mais de história da arte do que sobre cultura artística. Há também o fator da maioria destes livros só serem feitos para alunos a partir do 6º ano, excluindo desta forma, os alunos das séries iniciais. Portanto nessa sessão analisamos algumas opções que foram criadas para a resolução de problemas de materiais didáticos para sala de aula.

- a) Sistema de Ensino Aprende Brasil

**Figura 8 – Kit Educação Infantil – Aprende Brasil**



Fonte: aprendeBrasil.com.br

Essa coleção de livros didáticos tem a proposta de privilegiar a integração vertical (os conteúdos de uma série dão continuidade aos da série anterior) e horizontal (os conteúdos de uma disciplina são inseridos no aprendizado de outra disciplina). Cada aluno recebe um Kit, contendo quatro volumes, cada um correspondendo a um bimestre. A coleção de Arte foi criada para proporcionar uma experiência estética, cognitiva e significativa para o aluno durante a construção da sua identidade, construindo uma concepção de ensino que articule teoria e prática e que promova a ampliação dos conhecimentos do aluno e também estimular a reflexão crítica acerca das quatro linguagens artísticas. Sua proposta, considera os diferentes contextos socioculturais, ambientais e étnicos e os gêneros artísticos próprios de cada linguagem, sem excluir um estilo ou abordagem diferente, apenas adaptando-as aos formatos do material.

**Quadro 12 – Análise Kit Aprende Brasil**

**Autor:** Professores do Grupo Positivo

**Ano:** 2004

**Assunto:** Didática Infantil

**Detalhes:** Brochura flexível

**Formato:** Livro

**Editora:** Positivo

**Idioma:** Inglês

**Presente em 600 escolas públicas**

Fonte: Aprende Brasil, 2004

## b) Livro Didático Eco Arte

Figura 9 – Coleção Arte e você



Fonte: Editora Positivo

Este material didático é voltado para os alunos de Artes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Ele foi montado para que não fosse apenas um simples caderno de exercícios, nem tampouco um resumo da História da Arte, pois isso já existe na maioria dos livros didáticos de artes. Os autores optaram então por falar de arte a partir do universo que nos rodeia, as coisas que estão nas ruas, os filmes, músicas e gibis que as pessoas conhecem. Cada capítulo é criado a partir de situações comuns do dia a dia e que serve de gancho para os conteúdos a serem abordados, voltando assim o ensino da Arte para o cotidiano do aluno, e ensinando aos poucos para que ele perceba que a Arte está inserida no nosso cotidiano diariamente.

**Quadro 13 – Análise Coleção Arte e Você.**

**Autor:** José Aguiar e Fernanda Baukat

**Edição:** 1

**Ano de publicação:** 2011

**Páginas:** 112

**Acabamento:** Lombada quadrada

**Formato:** Livro 27,5x 20,5 cm

**Editora:** Positivo

Fonte: Coleção Arte e Você, 2011

## c) Coleção Projeto Mosaico – Arte

Figura 10 – Coleção Mosaico



Fonte: Somos todos Educação - Issu

A coleção é composta de quatro livros, e cada um deles aborda um tema transdisciplinar: o corpo, a cidade, o planeta e a ancestralidade. Tendo um deles como fio condutor, em cada ano o aluno vai se aprofundar em uma das linguagens artísticas. Obra que trata de temas contemporâneos e propõe atividades interdisciplinares, proporcionando ao aluno o contato com as diferentes linguagens artísticas, enriquecendo seu olhar e estimulando sua criatividade. Nesta coleção, cada livro é acompanhado por um CD com músicas e *podcasts* relacionados à linguagem musical; Oferece propostas de atividades variadas: desenho, pintura, colagem, fotografia, escultura, filmagem, construção de objetos, de maquetes e de cenários, performances, jogos teatrais, encenações, coreografias, atividades sonoras e de composição. Foi um dos livros aprovados pelo governo para serem utilizados nas salas de aula a partir de 2015.

## Quadro 14 – Análise Coleção Mosaico.

**Autor:** Beá Meira, Silvia Soter, Ricardo Elia e Rafael Presto  
**Ano:** 2015  
**Assunto:** Artes: Ensino Fundamental  
**Idioma:** Português  
**Páginas:** 152 - 184  
**Detalhes:** Brochura  
**Formato:** Livro A4  
**Editora:** Editora Scipione

Fonte: Coleção Mosaico, 2015.

## d) Coleção Porta Aberta – Arte

Figura 11 – Coleção Porta Aberta



Fonte: Acervo pessoal da autora

A coleção é pautada por referenciais contemporâneos, trata dos conteúdos das diferentes manifestações artísticas como um direito de todos os cidadãos e apresenta um conjunto expressivo de exemplos de produção artística contemporânea e de atividades com as propostas didáticas. A coleção traz, informações, citações, imagens e outras referências sobre a produção artístico-cultural de épocas passadas, sugerindo os processos de constituição das diversas modalidades artísticas. As temáticas abordadas na coleção incluem todas as modalidades artísticas (Artes Audiovisuais e Visuais, Dança, Música e Teatro) Este livro foi recentemente aprovado para pelo PNLD para fazer parte do material didático das escolas em 2016, 2017 e 2018, é a primeira vez que são criados livros didáticos para 4º e 5º ano.

Quadro 15 – Análise Coleção Porta Aberta

**Autor:** Solange Utuari, Simone Luiz e Pascoal Ferrari

**Ano:** 2014

**Assunto:** Arte: Ensino Fundamental

**Idioma:** Português

**Páginas:** 54

**Detalhes:** Brochura

**Formato:** Livro A4

**Editora:** FTD

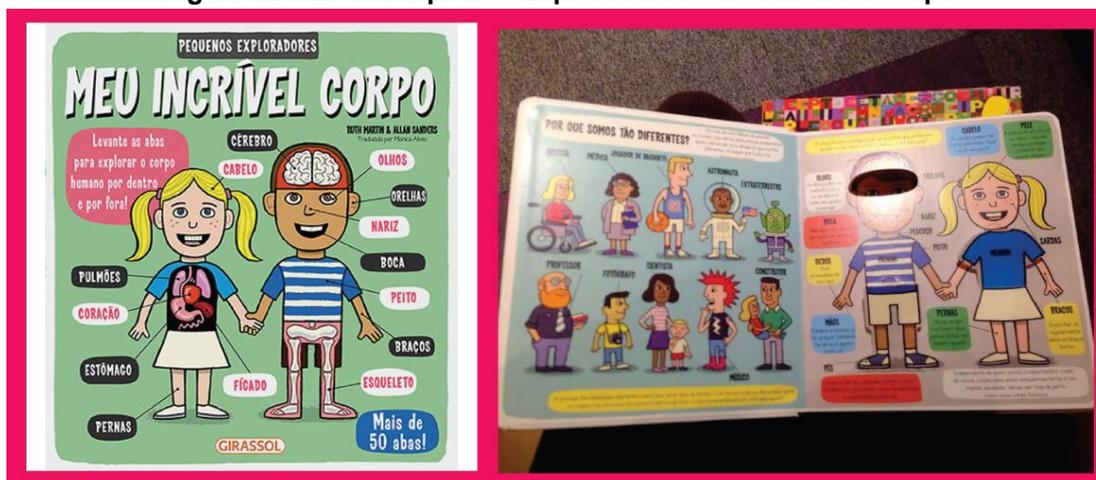
Fonte: Coleção Porta Aberta, 2014

### 4.1.1.3 Materiais Interativos

Entende-se por material interativo, aqueles formatos que possibilitem a resposta do suporte a uma ação do usuário, e é neste sentido que foram selecionados os materiais que estão nesta sessão, pois ensinam algo, são lúdicos, divertidos, chamativos e principalmente interativos pois possibilitam o uso e a resposta do material ao mesmo tempo, fazendo com que a criança se sinta estimulada a utilizá-lo mais vezes para testar todas as opções possíveis. Ao longo do uso desses materiais as crianças não só aprendem conteúdos diferentes como também se divertem ao descobrir a cada dia uma possibilidade diferente das anteriores.

#### a) Pequenos Exploradores - Meu Incrível Corpo

Figura 12 – Livro Pequenos Exploradores - Meu Incrível Corpo



Fonte: Meu Incrível Corpo, 2016.

Este é um livro com um propósito basicamente instrucional. Ele ensina com um formato lúdico e diferenciado dos demais, o que acontece no corpo humano, por exemplo: “com o que você come e bebe até virar xixi e cocô”. Para isto, o material se utiliza de abas que o usuário pode levantar e abaixar para ver como o cérebro trabalha, o que mantém você de pé, como os bebês crescem, como é o corpo humano internamente, entre outras possibilidades de descoberta que a criança vai tendo ao longo do uso do material. Utiliza-se de ilustrações infantis e cores

chamativas para chamar a atenção do seu público alvo também, pois além da parte interativa, também necessita inserir a aprendizagem do aluno no material.

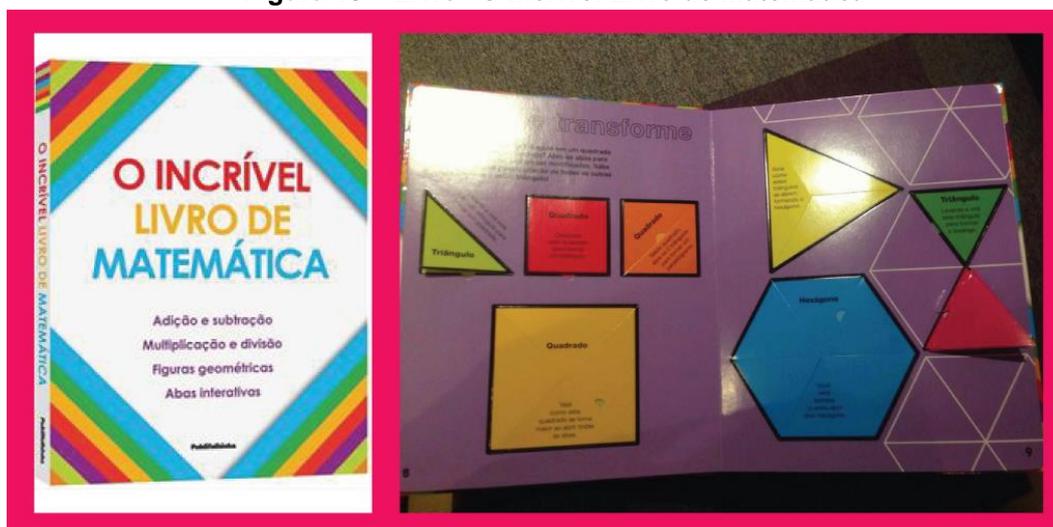
#### Quadro 16 – Análise Pequenos Exploradores – Meu Incrível Corpo

<b>Autor:</b> Ruth Martin
<b>Ano:</b> 2016
<b>Assunto:</b> Didático/Literatura Infantil/Educação Infantil
<b>Idioma:</b> Português
<b>Páginas:</b> 16
<b>Detalhes:</b> Livro capa dura
<b>Formato:</b> Livro
<b>Editora:</b> Girassol

Fonte: Meu Incrível Corpo, 2016.

#### b) O incrível livro de Matemática

Figura 13 – Livro “O incrível Livro de Matemática”



Fonte: O incrível livro da Matemática, 2015

Este livro tem o propósito de estimular as crianças a se envolverem com a disciplina por meio de figuras com conceitos matemáticos. Utilizando de recursos visuais, como abas para puxar e levantar e figuras geométricas em *pop-up*. Ele apresenta conceitos essenciais na linguagem matemática como adição, subtração, multiplicação, divisão, fração e noções de geometria são explicados de maneira clara e divertida, de forma a ajudarem a desenvolver a curiosidade das crianças

sobre a ciência. Incentivam o uso do raciocínio lógico durante a realização das atividades, e no final existe um glossário com os conceitos utilizados durante o uso do livro, este glossário tem uma vertente bastante lúdica pois vem acompanhado por ilustrações que facilitam a compreensão dos elementos.

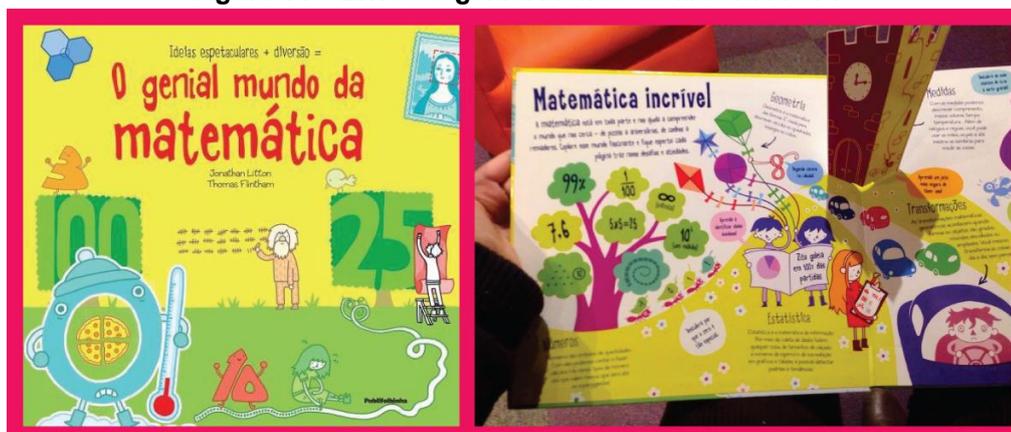
#### Quadro 17 – Análise “O incrível Livro de Matemática”

<b>Autor:</b> Darling Kindersley
<b>Ano:</b> 2015
<b>Assunto:</b> Didático/Literatura Infantil/Educação Infantil
<b>Idioma:</b> Português
<b>Páginas:</b> 18
<b>Detalhes:</b> Livro capa dura
<b>Formato:</b> Brochura grande
<b>Editora:</b> Publifolhinha

Fonte: O incrível livro da Matemática, 2015

#### c) O genial mundo da Matemática

Figura 14 – Livro “O genial Mundo da Matemática”.



Fonte: “O genial mundo da matemática”, 2014.

Este livro serve para aproximar crianças do mundo matemático, abordando a disciplina de maneira criativa e apresentando surpresas e curiosidades sobre o assunto da matemática de forma coloquial, inserindo-se na linguagem do usuário. Além desta linguagem acessível a idade do público alvo, esta obra traz ilustrações tridimensionais e abas desdobráveis que instigam as crianças a explorar cada canto das páginas em uma divertida brincadeira de descoberta. O livro busca explicar ludicamente os principais conceitos da matemática, como números, geometria,

medidas e probabilidade, ou com exemplos práticos e sugestões de atividades e jogos.

**Quadro 18 – Análise do Livro “O genial mundo da Matemática”**

<b>Autor:</b> Jonathan Litton, Thomas Flintham
<b>Ano:</b> 2014
<b>Assunto:</b> Didático/Literatura Juvenil
<b>Idioma:</b> Português
<b>Páginas:</b> 16
<b>Detalhes:</b> Livro capa dura
<b>Formato:</b> Encadernado
<b>Editora:</b> Publifolha

Fonte: “O genial mundo da matemática”, 2014

#### **4.1.1.4 Materiais de Museus e Bienais**

Muitos museus quando estão expondo uma nova mostra de Arte, colaborativamente com o autor e órgãos governamentais responsáveis pela cultura local, criam materiais didáticos para as escolas que virão visitar a exposição. A partir disso, professores de Arte que visitam museus com seus alunos coletam uma quantia significativa de materiais diferenciados para serem usados em sala de aula. Estes materiais geralmente falam apenas de aspectos relacionados as obras e exposição atual do autor em específico, porém acabam sendo úteis para uso em sala de aula de inúmeras formas.

Da mesma maneira que museus e casas de cultura produzem esses materiais didáticos, as Bienais também criam os seus, incluindo todos os artistas que farão parte da mostra. A seguir é apresentado alguns materiais coletados para análise.

- a) Quinta Bienal do Mercosul – Material do Professor

**Figura 15 – Material 5ª Bienal do Mercosul**



Fonte: Material 5ª Bienal do Mercosul, 2014.

Este material traz uma pasta simples, mas que internamente se encontram as obras dos autores que estavam expondo da Bienal, atrás de cada folha (A4) de obras, está o nome do autor, de que país ele veio e um pouco da sua história e da sua arte. Também existe uma sugestão de atividade em aula a partir daquela obra, e um poema de algum autor que se relacione com a imagem em questão.

**Quadro 19 – Análise do material da 5ª Bienal do Mercosul**

<b>Material da Pasta:</b> Triplex 300g
<b>Cores da Pasta:</b> 4x0
<b>Acabamento:</b> Faca da bolsa interna.
<b>Tamanho aberto:</b> 44x31,7 cm (pasta) + 17,4x10 cm (bolsa)
<b>Material imagens:</b> Papel Couchê Brilho A4 200g
<b>Cor das imagens:</b> 4x4
<b>Ano:</b> 2005
<b>Idioma:</b> Português
<b>Páginas (Folhas internas):</b> 19

Fonte: 5ª Bienal do Mercosul, 2005

b) Sexta Bienal do Mercosul – Projeto Pedagógico para o professor

**Figura 16 – Material 6ª Bienal do Mercosul**



Fonte: Material 6ª Bienal do Mercosul

Este material traz uma pasta fechada por uma cordinha, onde internamente se encontram algumas folhas de explicações sobre a Bienal e sobre o projeto educacional, logo depois as primeiras páginas de explicação, encontram-se as folhas com imagens das obras que foram expostas durante a bienal. Atrás dessas imagens, que podem ter tanto o sentido vertical quanto horizontal, se encontra o nome do autor e de onde ele vem, além de uma breve explicação sobre a sua obra. Logo depois um exercício proposto para ser feito com a turma a partir daquela obra.

**Quadro 20 – Análise do material da 6ª Bienal do Mercosul**

**Material da Pasta:** Triplex 300g  
**Cores da Pasta:** 4x0  
**Acabamento da Pasta:** Faca redonda pra o fechamento e encaixe.  
**Tamanho:** 1m 03x33,5cm (aberto) e 24cmx33,5cm (fechado)  
**Materiais Informativos:** Papel Reciclavel 200g  
**Impressão:** 4x4  
**Páginas:** 3  
**Material imagens:** Papel Couchê Fosco A4 200g  
**Cores das imagens:** 4x4  
**Ano:** 2006  
**Idioma:** Português  
**Páginas (Folhas com imagens):** 19

Fonte: Material da 6ª Bienal do Mercosul

## c) Iberê Camargo – Manual do Professor

**Figura 17 – Material Iberê Camargo**

Fonte: Material Iberê Camargo

Este material didático feito pela Fundação Iberê Camargo, traz dentro de uma pasta fechada, diversos tipos de materiais. Primeiramente se encontra um manual de uso pelo professor com sugestões de atividades e dinâmicas em aula; após encontramos imagens das obras, com seu detalhamento e explicação atrás da página, também encontramos trechos de falas do autor sobre a obra, detalhamentos mais próximos da imagem e uma sugestão “Para pensar”, onde o material traz questionamentos sobre a obra de arte que está mostrando; O material traz também quatro pequenas cartilhas, de tamanho menos que A5, contendo figuras, em um lado mostra uma das obras do autor e atrás suas especificações mais básicas, como aquelas que ficam abaixo das obras nos museus. Essas cartilhas têm sugestões de uso para atividades dentro do manual que vem junto na pasta.

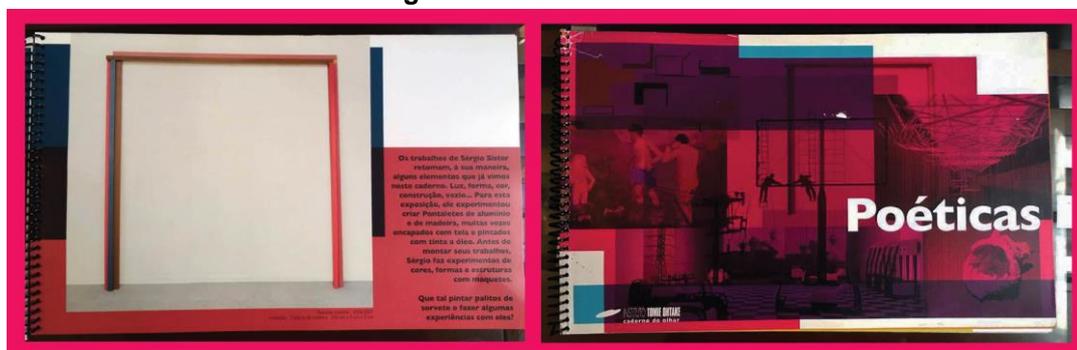
**Quadro 21 – Análise do material do Iberê Camargo**

**Material da Pasta:** Triplex 200g  
**Cores da Pasta:** 4x0  
**Acabamento:** Faca redonda e quadrada pra o fechamento e encaixe.  
**Tamanho:** 47,5cmx30,5cm (aberto) e 21,5cmx30,5cm (fechado)  
**Manual Didático:** Papel Offset 150g  
**Impressão do material:** 1x1  
**Páginas:** 2 páginas A3 com dobradura interna formando um caderno A4  
**Material imagens:** Papel Cartão Fosco A4 300g  
**Cores das imagens:** 4x4  
**Páginas com imagens:** 8  
**Material externo cartilha:** Sulfite 90g  
**Acabamento:** Recorte para retirada das imagens e colagem  
**Páginas imagens cartilha:**9  
**Ano:** 2008  
**Idioma:** Português

Fonte: Material do Iberê Camargo

#### d) Poéticas – Caderno do Olhar

**Figura 18 – Caderno Poéticas**



Fonte: Caderno Poéticas;

Neste livro/caderno do Instituto Tomie Ohtake, são apresentados diversos artistas brasileiros, trazendo sua obra e história para os usuários conhecerem, utilizando um conceito de “poética” que, como mencionado no livro, “poéticas também são as brincadeiras de crianças”. Em cada página se encontra um autor, sua obra, um poema e um questionamento que propõe um exercício para o aluno fazer. Incentiva de forma lúdica a leitura visual e criação própria do usuário.

**Quadro 22 – Análise do material Poéticas**

**Capa e folhas:** Couchê Brilho 120g  
**Contracapa:** Papel Paraná  
**Cores:** 4x4  
**Acabamento:** Espiral Simples  
**Tamanho:** 1mx19cm (aberto) e 30cmx19cm (fechado)  
**Páginas:** 18

Fonte: Caderno Poéticas

e) RS Contemporâneo – Leonardo Remor – Material de Apoio

**Figura 19 – Material “RS Contemporâneo”**



Fonte: Material RS Contemporâneo

Este livro que tem como apoio o Centro de Cultura - Santander Cultural, busca apresentar os artistas jovens do Rio Grande do Sul para os alunos, nas páginas do seu livro traz uma breve apresentações sobre alguns artistas e após isso algumas sugestões de atividades que podem ser feitas em aula. No final do livro existe uma bolsa de papel onde encontra-se um CD-ROM, 6 fichas A5 com obras dos autores mencionados no livro e um jogo para ser aplicado em aula que tem a didática explicada no livro. É um material de pequeno porte mas com um grande potencial.

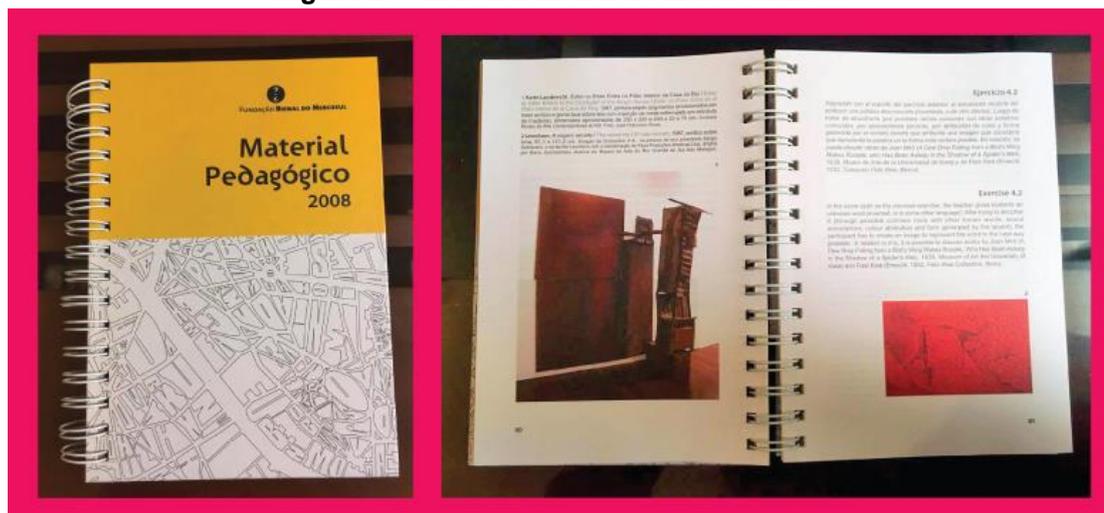
### Quadro 23 – Análise do material “RS Contemporâneo”

<b>Material da Capa:</b> Triplex 200g
<b>Cores da capa:</b> 4x4
<b>Páginas Internas:</b> 8
<b>Papel interno:</b> Offset 90g
<b>Acabamento:</b> Faca da bolsa interna com corte do cd.
<b>Tamanho:</b> 29,6cmx21,1cm (aberto) e 14,7cmx21,1cm (fechado)
<b>CD com Impressão 4x0</b>
<b>Cartões com imagens:</b> Couchê Fosco 90g
<b>Tamanho:</b> A5
<b>Páginas:</b> 6
<b>Impressão cartão:</b> 4x1
<b>Jogo impresso:</b> Offset 200g
<b>Impressão:</b> 4x0
<b>Acabamento:</b> 1 dobraduras com picote.
<b>Tamanho:</b> Aberto: 28,9cmx10cm Fechado: 10cmx20cm
<b>Ano:</b> 2015
<b>Idioma:</b> Português

Fonte: Material “RS Contemporâneo”

### f) Fundação Bial do Mercosul – Material Pedagógico 2008

Figura 20 – Material Bial do Mercosul 2008



Fonte: Material da Bial do Mercosul, 2008

Este livro/caderno da Fundação Bial do Mercosul, foi criado especialmente pelo fato de ter funcionado muito bem a criação de materiais educativos para as edições da Bial anteriores, de forma que muitas escolas conseguiram utilizar e inserir nos seus planos de aula os materiais que foram disponibilizados. A partir dessa métrica a Fundação resolveu criar um compilado de atividades propostas,

mesclando muitas edições e exercícios para colocar em um livro que possa auxiliar os professores em sala de aula. Os capítulos de exercícios sugeridos para a aula de Arte-educação estão separados em tópicos que são: Exercício Geral; A visão e a perspectiva; A representação do conhecido; O reconhecimento do significado; O reconhecimento do desconhecido; O desconhecimento do conhecido; A importância das conexões; A organização da informação; Os mapas.

**Quadro 24 – Análise do material “Bienal do Mercosul 2008”**

<b>Capa e Contracapa:</b> Couchê Brilho 120g
<b>Cores:</b> 4x0
<b>Folhas Internas:</b> Offset 90g
<b>Cores:</b> 4x4
<b>Acabamento:</b> Wire O – Capa Dura com seixa contraguarda.
<b>Tamanho:</b> 28cmx21,5cm (aberto) e 14cmx21,5cm (fechado)
<b>Páginas:</b> 138
<b>Ano:</b> 2008
<b>Idioma:</b> Português, Inglês e Espanhol

Fonte: Material Bienal do Mercosul 2008

g) 29ª Bienal de São Paulo

Este material didático da Bienal de São Paulo, traz consigo diversos elementos interessantes da cultura visual. Quando se abre a pasta, logo aparecem alguns questionamentos e explicações do que veremos a seguir, além de relatos dos criadores do material. Após esse momento, são mostradas 30 imagens de obras da Bienal contendo atrás dessas cartas, informações sobre o autor e sugestões de utilização daquela imagem. Além disso, o material vem com muitos pôsteres de obras em tamanho grande para ser mostrado em aula, e um jogo para incentivar a criatividade dos alunos.

O material também conta com um Caderno para o professor e um Glossário de palavras para o material e para o jogo. Todos esses aspectos se fundindo em uma identidade visual bastante marcante e presente em todos os itens desse material didático.

Figura 21 – Material da 29ª Bienal de São Paulo



Fonte: Material da 29ª Bienal de São Paulo

**Quadro 25 e 26 – Análise do material “29ª Bienal de São Paulo”**

**Caixa/Capa Externa:** Triplex 300g

**Cor caixa:** 4x4

**Acabamento caixa:** Facas variadas para fechamento do material e corda.

**Tamanho:** 50cmx57cm (aberto) e 21,5cmx21,5cm (fechado)

**Páginas de cartões de imagens:** 30

**Papel dos cartões:** Duplex Fosco 300g

**Tamanho dos cartões:** 21cmx21cm

**Cor dos cartões:** 4x4

**Acabamento:** Faca arredondada nas pontas

**Fichas do Jogo:** Duplex Fosco 200g

**Tamanho das fichas:** 21cmx21cm

**Cor do jogo:** 4x4

**Acabamento fichas de jogo:** Faca redonda para as pecinhas.

<b>Fichas do Patrocinador:</b> Couchê Brilho 90g
<b>Tamanho das fichas:</b> 21cmx21cm
<b>Cor das fichas:</b> 4x4
<b>Caderno do Professor e Glossário:</b> Couchê Fosco 120g
<b>Cor do caderno:</b> 4x4
<b>Tamanho do caderno:</b> 21cmx21cm (fechado) e 42cmx21cm (aberto)
<b>Páginas:</b> 16-21
<b>Acabamento:</b> Dobra com grampo no meio.
<b>Posters e Tabuleiro:</b> Tamanhos Variados – A3/A2
<b>Papel do poster e tabuleiro:</b> Couchê Brilho 120 cm
<b>Páginas:</b> 8
<b>Ano:</b> 2010
<b>Idioma:</b> Português

Fonte: Material da 29ª Bienal de São Paulo

#### **4.1.1.5 Considerações sobre Materiais de Artes**

Após avaliar cada material didático e suas diferenças, foram constatados alguns pontos em comum entre os materiais e os grupos que foram feitos. Os materiais sobre Arte e Desenho e os materiais Interativos acabam por ter um caráter mais lúdico e focado no estudante, se comparados aos materiais Didáticos e de Museus que em suma são mais sóbrios e focados no conteúdo para o professor, isso se reflete muito na estética do material, de certa forma aproxima e o afasta dos alunos de acordo com a abordagem, visto que materiais mais coloridos sempre vão atrair mais as crianças do que materiais sóbrios, que para eles reflete algo fora do seu mundo.

Os materiais de Arte e Desenho e os Interativos, em suma, ensinam o usuário algo em específico; ou a desenhar a partir de uma forma, ou a criar a partir de uma frase, ou a pintar a partir de uma obra. Eles colocam o desafio para os alunos testarem as suas capacidades e no meio disso inserem conteúdos de arte e desenho de forma lúdica mas não com foco na aprendizagem do conteúdo, apenas para pincelar e fazer uma cronologia de atividades.

Já os materiais didáticos de Museus trazem um incentivo à leitura própria do aluno e focam no intermédio do professor para criar as atividades, apesar de sugerir-las. Eles não trazem em seu conteúdo respostas prontas, já que não é esse o caminho da arte que pregam como correto, buscam a partir da visualização das imagens das obras incentivar o pensamento crítico dos alunos, porém muitas vezes

o material fica complexo demais para o entendimento do aluno, o que desestimula o uso, ou este material com pouco incentivo visual lúdico se comparado aos outros, acaba por parecer algo que não faz parte do mundo do aluno, principalmente quando fala de obras contemporâneas que são abstratas demais para o aluno, por este motivo muitas vezes há sugestões de jogos e atividades mais lúdicas para o uso desses materiais, por seu aspecto mais carregado de informações.

A maior parte desses materiais são livros com brochura, apenas os materiais de Museus fogem deste aspecto, buscando um material mais flexível para uso, com imagens em cartão, fichas, e pôsteres para uso, tornando o material mais prático do que os livros.

É bastante nítido o foco de abordagem dos diferentes materiais; enquanto alguns estimulam a percepção visual do aluno para a partir disso incentivar a produção, outros estimulam apenas a produção a partir de desafios, mas não focam na reflexão do usuário. Os livros didáticos acabam por ser um meio-termo entre os tipos de materiais, pois trazem abordagens de todos os temas da área de Artes (dança, teatro, música e artes visuais) e acabam por unir obras, dia a dia e ludicidade para o aluno conseguir refletir e produzir. Porém por seu aspecto grande, e não focado em atividades mas sim em conteúdo acabam por fazer os professores procurarem materiais mais fáceis de usar, e os alunos a não se interessarem tanto com seu uso, assim como já fazem com os livros de outras disciplinas.

#### 4.2 ANÁLISE DO LOCAL – OBSERVAÇÃO DE AULA

Com o intuito de compreender as práticas adotadas durante as aulas de Arte-educação, bem como de tomar conhecimento sobre os materiais utilizados durante as aulas, e os recebidos pelos colégios vindos da prefeitura/estado, realizou-se uma pesquisa de campo durante a manhã do dia 13 de Junho de 2016, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Jean Piaget, localizada na Zona Norte de Porto Alegre, bairro Parque dos Maias. A observação foi realizada na aula da professora Márcia Carneiro Neves, formada em Magistério, Artes Plásticas e Pedagogia e que por 24 anos ensinou Arte, tanto em escolas privadas quanto públicas. No atual momento ela coordena uma turma de terceiro ano escolar, onde leciona todas as matérias.

A aula de Arte-educação ministrada contava com 18 alunos. Após todos estarem sentados e em silêncio, a professora iniciou com uma atividade de relaxamento, onde cantava uma música e todos dançavam para espantar o frio. Depois disso a aula iniciou com ela buscando uma sacola estampada com ilustrações da pintora Frida Kahlo, de lá foi tirando quatro bonecos, Vincent Van Gogh, Pablo Picasso, Salvador Dalí e por último Frida Kahlo, como mostra a Figura 22.

**Figura 22 – Bonecos costurados dos pintores e professora apresentando a Frida.**

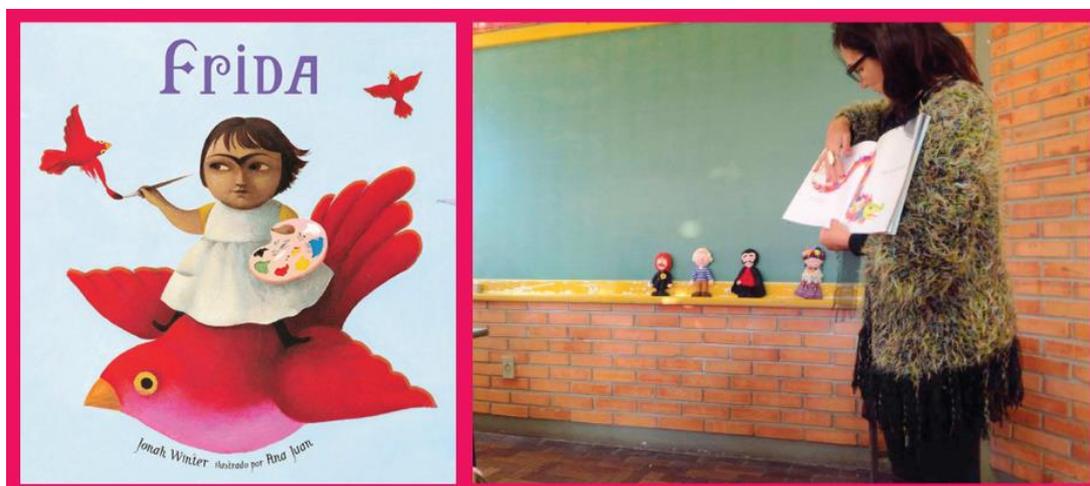


Fonte: Arquivo da Autora

A professora retirava um boneco por vez, e ao retirar contava seu nome, de onde ele vinha e o que gostava de pintar, após a explicação colocava-os na base no quadro negro para que todos pudessem enxergar. A última boneca a ser retirada foi a Frida, e foi nela que a professora se deteve, explicando um pouco sobre a sua vida, como mostra a Figura 22, contando sobre sua nacionalidade, sua preferência sempre forte por cores, suas obras que expressavam de forma clara suas emoções. Após isso ela contou a eles que naquela aula os alunos trabalhariam um pouco com os conceitos da Frida, e para isso ela lia um pouco da história da pintora para eles. Assim ela retirou da bolsa o livro de Jonah Winter, intitulado “Frida”, como mostra a Figura 23, dedicado ao público infantil e que conta a história da pintora de forma lúdica, pois é inteiramente ilustrado, com pouco texto, pois o foco dele são imagens. Foi assim que ela começou a ler a história ao mesmo tempo em que mostrava as imagens ilustradas do livro (Figura 23) alguns alunos faziam perguntas e ela

respondia, porém todos estavam muito concentrados na história da pintora. Alguns se entediavam de ficar sentados e levantavam para andar durante a leitura, mas sem deixar de prestar atenção ao que a professora estava contando.

**Figura 23 - Capa do livro de Jonah Winter e professora fazendo a leitura.**



Fonte: Arquivo da Autora

Ao término da leitura, a professora fez a proposta de trabalho da aula, que seria que cada aluno fizesse sua obra no estilo de Frida, com muita cor e emoção, ela pediu então que eles se unissem em grupos para dividir o material, juntando as classes. Após a união dos grupos, a professora entregou uma folha em branco A4 com a gramatura mais grossa para que eles pudessem criar, deixando claro que a orientação do desenho era uma escolha deles, assim como tudo o que eles fossem criar, explicando que nada era impossível naquele momento, todas as ideias eram relevantes. Foi entregue então às crianças folhas coloridas para recorte e colagem, como a professora explicou aquele trabalho seria apenas com cores, não poderiam haver desenhos, e foi assim que o processo criativo deles começou, como demonstra a Figura 24.

**Figura 24 – Disposição dos grupos e sala de aula no momento da atividade.**



Fonte: Arquivo da autora.

Cada aluno de maneira peculiar desenvolveu seu projeto de forma diferente, alguns começaram buscando as cores de papéis que mais gostavam, outros cortando formatos específicos porque já estavam planejando o que fazer, alguns já preferiam ficar medindo e testando por muito tempo o espaço da folha antes de resolverem colar. As meninas em suma, desenharam casas, mulheres, árvores, céu e terra, alguns meninos também, mas os que não tendiam para esse lado mais concreto acabavam fazendo desenhos absolutamente abstratos e diferentes, fugindo do comum, desenhando céus de cores diferentes, contrastes de formas e cores, relevos com dobraduras, papéis com texturas. Alguns achavam o desenho do colega bonito e resolviam copiar a ideia, trazendo pro seu elementos que acharam interessantes. Um aluno desenhou a bandeira de um time de forma diferente, outra aluna só colou papéis de cores distintas um em cima do outro. Em suma, todos encheram seus trabalhos de cores como a professora sugeriu no início.

Após a fase de criação, foi pedido a eles que colocassem os desenhos no fundo da sala para secar, pois vários tinham tanta cola que estavam moles e grudentos, como mostra a Figura 25. Enquanto secavam a professora dava avisos, após estes, ela chamava um aluno de cada vez para fazer a observação de todos os desenhos, seus e dos colegas no fundo da sala (Figura 27 e 26), muitos iam e repetiam o quanto o seu próprio desenho era feio; o julgamento deles consigo mesmo já aparece evidente nessa fase, eles olhavam e passavam, alguns escolhiam seus preferidos, mas a maioria observou em silêncio a obra dos colegas.

**Figura 25 – Desenhos em exposição**

Fonte: Arquivo pessoal da autora

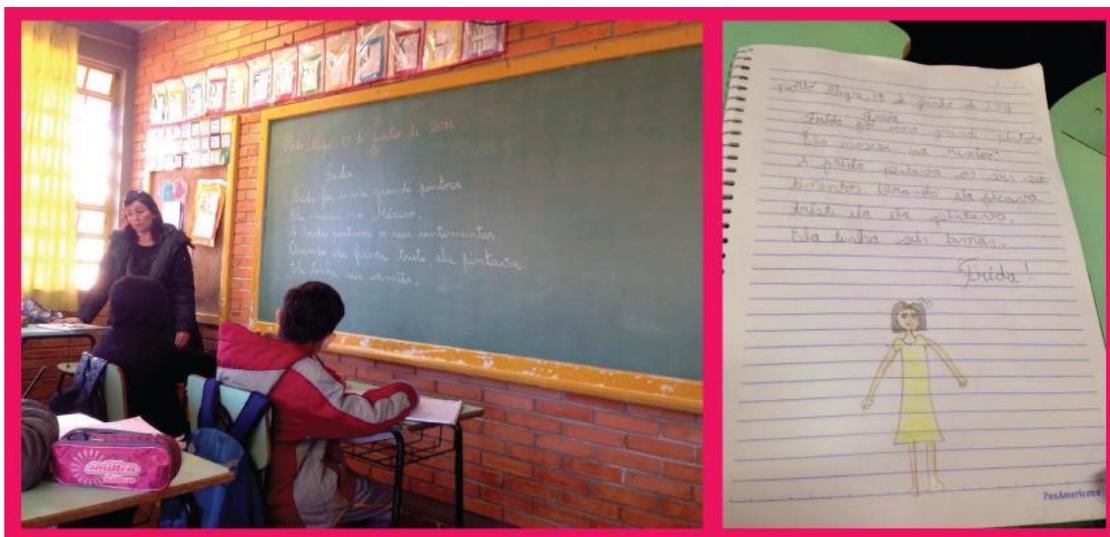
**Figura 26 – Observação das colagens**

Fonte: Arquivo pessoal da autora

No fim da aula, a professora sugeriu que eles fizessem a construção de um texto curto sobre o que foi aprendido naquela aula, e eles então em conjunto com ela que escrevia no quadro (Figura 27) contaram quem era Frida, o que ela fazia, e o que gostava de pintar, foi surpreendente a forma como eles mostraram que se apropriaram do conteúdo, repetindo sem esforço, frase por frase o que a professora contou no início da aula. Após a construção, todos copiavam no caderno (Figura 27) o pequeno texto; os primeiros a terminar eram liberados para o lanche, todos foram

extremamente receptivos, e com sugestão da professora doaram as suas colagens para que se pudesse usar neste trabalho, com isso a observação terminou.

**Figura 27 – Construção textual conjunta e caderno da aluna**



Fonte: Arquivo da autora

#### 4.2.1 Considerações sobre a Observação da Aula

A consideração mais interessante da observação realizada foi assistir na prática como é feita uma aula com a abordagem triangular, como forma de mediar a aprendizagem em sala de aula, e notar o quanto a sua efetividade é significativa para o ensino, pois foi perceptível ao fim da aula e da observação o quanto aqueles alunos tinham adquirido o conteúdo que a professora se propôs a passar, e que a aula poderia ter sido infinitamente diferente se a professora houvesse apenas sugerido que eles criassem algo a partir de uma obra “aleatória” que fosse colocada na sua frente, sem contextualização e sem leitura.

Outro aspecto importante retirado da observação foram os materiais utilizados em sala de aula; todos vinham da professora, tanto os bonecos que ela criou, o livro sobre a Frida, os papéis coloridos para a utilização dos alunos, tudo veio com ela para a aula pois, como a professora explicou, se fosse depender dos alunos a dificuldade de criar algo inovador com materiais diferentes, seria maior ainda.

Sobre os alunos, o que mais chamou a atenção da autora, foi o julgamento deles sobre si mesmo, e a percepção latente, antes mesmo de criarem algo, de que

fariam algo “feio”, ou “fora do correto”; este medo de errar os fez terminar por criar colagens tendenciosas e repetidas durante a dinâmica em aula, ou em alguns casos, cópias dos colegas. Muitos acabaram por criar desenhos que fazem diariamente pela segurança de não cometer um erro e serem julgados, repetem a casa, a árvore, a menina, a família, sem em nenhum momento cogitarem inovar.

#### 4.3 ENTREVISTA NÃO ESTRUTURADA COM PROFESSORAS

Para um aprofundamento maior do ambiente sala de aula e de como são aplicadas as aulas de Arte-educação, procurou-se o contato de professores desta área. Assim foi realizada uma entrevista com professoras que lecionam na Rede Municipal de Ensino, duas em Porto Alegre, outra em Canoas. As docentes foram entrevistadas separadamente. Foi explicado primeiramente a proposta do trabalho a elas, contando todo o processo de pesquisa que se desenvolveu para este encontro. Todas acharam a ideia bastante relevante para os dias atuais e relataram que utilizam a Abordagem Triangular da autora Ana Mae Barbosa em suas aulas, facilitando a compreensão de como é utilizado na prática a abordagem escolhida neste trabalho. Nenhuma das entrevistas foi gravada ou teve perguntas estruturadas, elas se desenvolveram na forma de uma conversa sobre como é o ambiente das aulas de artes, suas deficiências, necessidades e também qualidades. Buscou-se sempre dar liberdade para as professoras expressarem seu ponto de vista com relação ao ensino, pois a autora entende que é nesses pequenos detalhes que se encontram oportunidades de melhoria e avanço.

##### *4.3.1 Entrevista com Rosana Fachel de Medeiros*

Rosana é graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul com habilitação em Séries Iniciais e Educação Infantil, e também especialista em Educação Infantil e Mestre em Educação e Artes Visuais. Atualmente é doutoranda do Programa de Pós Graduação em Educação na UFRGS e atua como professora dos anos iniciais na Escola Municipal Doutor Nelson Paim em Canoas, além de participar da revista do Grupo de Pesquisa em Educação e Arte (GEARTE).

Foi realizada uma entrevista com a professora no dia 2 de maio de 2016 na

Faculdade de Educação da UFRGS. Neste momento a autora já havia lido seu livro intitulado “A Docência na disciplina de Artes: Compartilhando Experiências” (2014) onde ela relata como se desenvolveu a sua ligação com o ensino de Artes para crianças do 6 ano ao 8 ano. Apesar de sua formação inicial não ser Artes, ela teve que buscar este conhecimento para lecionar por não haver professores para ocupar esta disciplina naquele momento, cabendo a ela então a responsabilidade. A professora desenvolveu sua disciplina em sala de aula, com a Abordagem Triangular da autora Ana Mae Barbosa.

Rosana explicou que logo nas primeiras aulas buscou entender em primeiro lugar qual era o nível de conhecimento destes alunos com relação a Arte em geral, o quanto cada um deles ia a museus, a cinemas, a peças de teatro, etc. assim ela percebeu que a maioria tinha pouco ou nenhum contato com a Arte, fazendo-a buscar então por uma abordagem que ensinasse os alunos a enxergar a Arte no seu cotidiano, nas coisas do seu dia a dia, na televisão, no jornal, no ônibus, nas placas na rua, tentando sempre valorizar o ensino da Arte e mostrar aos seus alunos o quanto ela estava presente no meio deles também. Rosana trouxe então ao nosso encontro algumas das obras que seus alunos haviam produzido durante suas aulas, mostrando suas primeiras tentativas de faze-los criar algo sem fugir do seu contexto, incentivando-os a enxergar como as coisas do seu mundo se relacionam com a Arte, como por exemplo na proposta de desenhar a sua casa durante o dia e durante a noite, buscando mostrar as diferenças nas casas com e sem luminosidade, como demonstrada na Figura 28.

**Figura 28 – Casa por fora a noite e casa por fora de dia.**



Fonte: Arquivo da entrevistada Rosana.

Além disso Rosana mostrou diversos desenhos, colagens, pinturas e técnicas diferentes que utilizou para incentivar a Arte com seus alunos. Algumas ela disponibilizou para que a autora utilizasse neste trabalho, como por exemplo, o desenho de Auto Retrato, o Mosaico de colagens, onde os alunos utilizavam de recortes de revistas velhas para criar colagens em uma folha (Figura 29), o desenho com formas circulares (Figura 29), onde só se poderia utilizar círculos, o desenho com a borracha (Figura 30), pintando a folha de uma cor e apagando os espaços para formar um desenho com fundo colorido, e até o desenho cego, onde os alunos fechavam os olhos e criavam formas abstratas para depois pintarem tentando encontrar sentido nas suas linhas (Figura 30).

**Figura 29 – Desenho com círculos e colagem**



Fonte: Arquivo da entrevistada Rosana

Todos estes, segundo Rosana, foram propostas nas quais ela utilizou a Abordagem Triangular para lecionar, sempre contextualizando a história daquele movimento artístico, fazendo-os compreender e ler as obras do seguimento para depois incentivá-los a criar com a mente cheia de novas informações. Muitos desses materiais ela encontrou na internet, buscando em sites sobre o ensino da Arte, imprimindo e levando em aula para seus alunos; como acontece na maioria das escolas, os materiais acabam sendo sempre retirados de sites e livros xerocados para poderem ser passados aos alunos. Rosana também relatou sobre a dificuldade de fazer com que os alunos trouxessem esses materiais, porque a maioria não tem condições de comprar, ou quando são coisas simples, como jornais e sucata, muitos

esquecem de trazer, pois não dão a devida relevância ao ensino da Arte, sendo muitas vezes item supérfluo perante as outras disciplinas.

**Figura 30 – Desenho abstrato e desenho com a borracha**



Fonte: Arquivo da entrevistada Rosana

#### *4.3.2 Entrevista com Márcia Carneiro Neves*

A Professora Márcia Carneiro foi a mesma com a qual foi realizada a observação. Formada em Artes Plásticas pela Universidade Federal de Pelotas, no dia em que foi feita a análise na sua turma, ela explanou sobre seus 24 anos de docência em artes, alguns pontos relevantes são contados aqui. Em entrevista não estruturada com a professora, ela conta que sempre trabalhou com a Abordagem Triangular da Ana Mae Barbosa, que é a indicada pelo governo para as aulas de Arte-educação, porém que não é exatamente seguida, pois muitos professores acreditam que não é necessário utilizá-la, pois a aula de Artes pode ser ensinada sem a utilização de uma ordem. Ela discorda veemente dessa afirmação, e acredita que as fases de contextualizar, compreender e praticar são fundamentais para o aprendizado efetivo dos alunos. Ela relata que os materiais didáticos em Artes para as escolas públicas são poucos; no início do ano o governo envia uma remessa com materiais como tesoura, cola, papéis, pastas, etc.

Com isso as escolas montam kits para os alunos, que são dados a eles no início das aulas ou quando o material chegar, esses kits são bastante úteis pois muitos alunos não tem condições de adquirir esses materiais. De acordo com Márcia durante o tempo no qual ela lecionou na escola Anchieta, conhecida escola particular de Porto Alegre, quanto na escola Jean Piaget na qual está até hoje, e que

recebia muitas doações dos alunos da primeira escola para a segunda no final do ano, por isso conseguiu adquirir um grande estoque de materiais para serem utilizados em aulas diferentes com seus alunos. Caso dependesse de eles trazerem ou do estado investir, eles teriam aulas apenas teóricas.

Márcia mencionou que de 4 em 4 anos os livros didáticos são trocados no colégio e que este é um ano de troca, ou seja, ela recebe alguns livros para poder escolher com qual irá trabalhar. Surpreendentemente este ano apareceram materiais didáticos de Artes, apenas para os 6,7, 8 e 9 ano, mas que dificilmente seriam escolhidos porque os professores pouco utilizavam esses materiais.

A professora contou que muitas vezes as colegas da escola não aprovam a sua abordagem, pois é livre e incentiva as crianças a inventarem. Ela cita uma aula onde ela testou a capacidade dos alunos de criarem abstrações, começou a criar situações onde eles deveriam inovar, por exemplo “precisamos desenhar uma cidade chovendo, mas os prédios não podem ser de tijolo nem madeira, então do que serão? E a chuva não pode ser de água, nem neve, nem geada, o que vai cair do céu então? E se é isso que cai, de que é feita a nuvem?” ou com relação as cores “Temos uma árvore e ela está no meio do oceano, porém ela não pode ser verde, e ela não pode dar frutos, ela vai dar o que então?” enquanto ela fazia estas indagações os alunos iam pouco a pouco abstraindo das formas reais e testando novas possibilidades ao desenhar, fugindo da imitação da forma e criando arte abstrata sem perceber. Muitos professores desaprovam a didática adotada, porém Márcia diz que para ela é a melhor forma de tirá-los do conforto de sempre desenharem casas, pessoas, árvores, céus, e passarem a ver arte nos formatos mais simples da natureza. Márcia também conta que para os alunos das séries iniciais ela não adota avaliação sobre as obras, apenas observa a utilização correta dos materiais e a instrumentalização dos alunos, pois qualquer crítica nesta fase pode deixar o aluno intimidado frente a criação, por isso o mais indicado é que as fases de avaliação comecem a partir do 6º ano em diante, onde eles devem ter um conhecimento maior e mais seguro sobre suas criações.

#### 4.3.3 *Entrevista com Karine Storck*

A professora Karine Storck é docente da disciplina de Artes no colégio EMEF Judith Macedo de Araújo, da rede municipal de Porto Alegre. Ela é formada em Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e atualmente faz Mestrado em Educação pela mesma universidade. A entrevista se desenvolveu dentro do Campus Centro da UFRGS no dia 28 de setembro de 2016. Primeiramente foi explicado a professora a temática do trabalho e sua proposta de desenvolvimento, mostrando alguns pontos descobertos durante a pesquisa sobre a área, e algumas ideias parciais de ferramentas que podem ser desenvolvidas.

Karine primeiramente elogiou a proposta do projeto e contou que ferramentas de auxílio são sempre muito úteis para professores de artes, pois normalmente esses docentes não contam com livros didáticos para suas aulas, como a maioria dos professores, mas que apesar disso, existem muitos materiais sobre artes disponíveis ao professor que se interessar. A professora afirmou que existem atualmente museus e centros culturais que criam materiais didáticos sobre suas mostras e exposições para assim chamar a atenção das escolas para levarem seus alunos ao museu, os professores que se disponibilizam acabam tendo uma gama de materiais muito interessante doados pelo Museu. Existem também Bienais e Mostras que acontecem em lugares distantes mas que disponibilizam estes materiais online ou enviam para os professores que solicitarem. Ou seja, possibilidades de materiais diferenciados sobre obras contemporâneas ou antigas existem, o problema é aplicar esses conteúdos em aula, ou levá-los para dentro da sala de aula, pois muitas vezes as atividades propostas acabam sendo complexas para os alunos, ou não instigam o aluno ao uso, por seu caráter formal ou estilo gráfico focado no professor.

Karine cita que um dos principais problemas, que ela e os colegas sofrem com relação às aulas de Artes, é o fato de que pela Arte ser uma disciplina com poucos períodos dentro das escolas, o que faz com que a maioria dos professores acabe por ter que completar seus horários em mais de um colégio, e isso afeta fortemente o plano de aula desses docentes, pois criar atividades, organizar materiais e participar da programação escolar de muitas escolas simultaneamente afeta o tempo para organizar os cronogramas e atividades de aula. Essa falta de tempo para separar estes materiais e criar aulas interessantes sobre uma temática,

muitas vezes prejudica a didática, acaba sendo uma aula que tinha todos os materiais para ser interessante, tender para uma atividade mais simples e rápida, simplesmente pelo professor não ter um tempo disponível para criar as atividades com o material que tem disponível.

Foram feitas também perguntas à professora com relações aos tipos de materiais mais indicados para Escolas Públicas, apresentando as opções: Materiais Impressos (livro didático, livro paradidático, pranchas ilustrativas, mapas, guias, atlas, entre outros), Materiais Audiovisuais (programas de tv, cinema, vídeos, multimídias computacionais, trilhas sonoras, diálogos, animações, dramatizações) e Materiais Tecnológicos (hipermídia, CD-ROM, dvd, internet), ela responde que os dois primeiros tipos são interessantes, mas que os Materiais Tecnológicos eram mais difíceis pela falta de estrutura das Escolas Públicas no país, onde muitos colégios não têm computadores o suficiente, ou internet para a utilização de objetos de aprendizagem, vídeos, curtas, o que dificultaria uma didática que tivesse o foco nesse tipo de material.

No fim da entrevista, ela cita que em sua opinião, as principais dificuldades no ensino da Arte-educação nas escolas públicas são as condições de trabalho precárias, a falta de tempo para estudo e planejamento dos professores e a falta de formação continuada para estes profissionais.

#### *4.3.4 Considerações sobre as Entrevistas*

Após a realização das entrevistas foi feito uma releitura das respostas e anotados os principais pontos encontrados nos comentários das professoras sobre as aulas de Arte-Educação. Comprova-se primeiramente, o fato de existirem muitos professores lecionando Artes que não têm formação na área, e que apenas “tapam buracos” nas escolas pela falta de professores disponíveis, ou para fecharem suas próprias cargas horárias; os professores formados que dão aulas, acabam passando por situações de precariedade dentro das escolas, com falta de materiais, falta de computadores, vídeos, televisões, internet, classes, salas, etc. e também com relação à disciplina de Artes em específico, além de serem pouquíssimos materiais enviados para as aulas de artes, os livros didáticos que começaram a ser criados e enviados pela primeira vez nos últimos anos, não são utilizados pela maioria dos

professores, pois muitos não querem utilizar uma abordagem de aprendizagem específica ou seguir a linha didática do livro, mas sim seguir as suas dinâmicas próprias de aula, mantendo muitas vezes, um vício antigo de falta de abordagem educacional em Artes. Este fato se dá, principalmente, pela falta de formação continuada desses professores que se formam e ficam muitos anos sem se atualizar, mantendo os mesmos estilos de didática de anos atrás. Os professores mais jovens, ou aqueles com maior estímulo para inovar acabam tendo acesso a mais tipos de materiais, principalmente porque procuram esses materiais, sabendo que eles existem, porém que não são divulgados de forma abrangente para todos.

Sobre os alunos do ensino público, foi constatado que a maioria não tem um estímulo cultural forte; poucos conhecem museus além do que os professores falam ou os levam, teatro é raridade em seu meio, e o mais comum é a ida ao cinema, que nem sempre traz uma abordagem de aprendizagem para estes alunos; o que faz com que um dos principais focos destes professores de Artes ser ensinar aos alunos a arte do cotidiano, instigar que ele consiga enxergar essa arte no seu dia a dia.

Os alunos também apresentam grande dificuldade de trazer materiais para as aulas, cabendo em grande parte das vezes, essa tarefa aos professores, que algumas vezes são até criticados por inventarem atividades muito diferenciadas ou que exijam que os alunos se envolvam muito.

Um dos principais itens que foi encontrado na fala de todas as professoras é a falta de tempo para planejamento das estratégias de aula. Uma delas, por ser pedagoga, tinha que buscar conteúdos que não havia aprendido na graduação para ensinar aos seus alunos; a outra professora por dar todas as disciplinas do ano escolar, não tinha tempo para focar em atividades realmente inovadoras em artes, e a última por trabalhar em muitas escolas e estar cursando mestrado, apesar de ter uma quantia significativa de materiais, não tinha tempo para organizá-los em uma atividade efetiva para a aula. Portanto, as aulas necessitam de materiais mais práticos e fáceis de organizar em uma dinâmica de aula, algo que o professor possa usar de diversas formas sem perder o seu caráter de aprendizagem, que seja fácil no uso e no desenvolvimento da atividade educacional.

#### 4.4 DIRETRIZES E LISTA DE REQUISITOS

A partir de toda a contextualização sobre Arte-educação, da definição de usuários, das entrevistas, análise de aula e de similares, pode-se definir como se organizaria as diretrizes para as próximas etapas de projeto.

Para isso, foi constatado alguns itens importantes durante as análises e que compõem as necessidades dos usuários, pois durante a pesquisa esses itens se sobressaíram mais do que outros. Como proposto na metodologia, para a hierarquização usou-se a primeira parte do método QFD (Quality Function Deployment) de Back (2008).

A primeira parte deste método é estabelecer os requisitos do usuário, para tal, se elencou as necessidades de projeto descobertas com as pesquisas, observações, entrevistas, etc. uma acima da outra, em ordem. Posteriormente, se simplificou as necessidades em uma linguagem mais compacta, que é uma maneira de definir a real necessidade daquele usuário, de modo sucinto. São esses requisitos do usuário que estabelecem características mensuráveis que devem ser consideradas no desenvolvimento do projeto. A partir disso criamos os requisitos de projeto.

Estes requisitos por sua vez, definem as especificações reais de projeto, ou seja, as ações que precisam ser feitas para que o projeto atenda a todas as necessidades do usuário percebidas ao longo da pesquisa. Foi criada para este trabalho uma tabela contendo o processo de transformação das necessidades percebidas do usuário, até chegar nas especificações de projeto, observe esta transformação no Quadro 27 e 28:

**Quadro 27 – Transformação necessidades do usuário para requisitos do usuário**

Necessidades do usuário	Requisitos do usuário
O material precisa utilizar a metodologia adequada escolhida pelos PCN's (Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa, 1995);	Método de Aprendizagem
O material deve ser divertido e prazeroso para os usuários, eles aprendem mais participando e interagindo com o processo de aprendizagem;	Motivador
Deve incentivar a interação dos alunos uns com os outros e a troca de experiência entre eles.	Socialização
Este material deve levar em consideração as necessidades socioeconômicas, deficiências estruturais e culturais das escolas públicas.	Baixo custo
Este material deve ser um auxílio para o professor ensinar os conteúdos programáticos com maior facilidade, praticidade e dinamismo.	Didático
Este material necessita fazer parte do mundo da criança, e auxiliar o entendimento dela sobre a diversidade cultural da sociedade em que está inserida.	Lúdico
Usuários na escola gostam de mexer e manusear as coisas por si próprios, inventando suas possibilidades de uso.	Interação
Material que estimule no aluno aspectos críticos e de reflexão perante a sociedade	Reflexão e crítica
Auxiliar o uso de diversos tipos de materiais em sala de aula, como o livro didático, as fichas de obras, os materiais interativos e de museus e exposições.	Inserção de outros materiais
Deve ser flexível para uso, de forma a ser aplicado de diferentes modos, criando autonomia de uso por parte do aluno e do professor.	Autonomia

Fonte: Autora, 2016.

Neste quadro foi colocado primeiramente as necessidades dos usuários encontradas durante as análises de similares, as entrevistas com profissionais e a observação da aula. A partir desta fase que resumia uma necessidade latente, foi gerada uma palavra que definisse melhor essa necessidade, tornando-a um requisito do usuário para o desenvolvimento do projeto. Os requisitos de usuário encontrados

foram: que o material deve ter um método de aprendizagem; ser motivador; incentivar a socialização dos alunos; ter um baixo custo de produção; ser didático; lúdico e interativo; incentivar a reflexão e a crítica; proporcionar a inserção de outros materiais durante o uso e promover a autonomia dos alunos no uso. A partir destes requisitos do usuário, foram gerados os Requisitos de Projeto, no qual foi descrito o requisito em forma de diretriz para uma criação mais direcionada. Como pode-se ver no quadro 28:

**Quadro 28 - Transformação dos requisitos do usuário para requisitos de projeto e depois para especificações de projeto.**

Requisitos do usuário	Requisitos do Projeto	Especificações de Projeto
Método de Aprendizagem	Relevância do conteúdo e dinâmica de uso adequada para uma aprendizagem mais efetiva.	Incentivar o uso da Abordagem Triangular como método de ensino durante o uso do material.
Motivador	Ser visualmente adequado incentivando atividades divertidas durante o processo de aprendizagem.	Utilizar atividades motivadoras para que os usuários se divirtam durante a aprendizagem.
Socialização	Oferecer atividades que possibilitem a interação dos alunos uns com os outros e a troca de experiência entre eles.	Incentivar que atividades sejam feitas em grupo e discutidas, promovendo a interação dos alunos.
Baixo custo	Utilize material com um bom custo-benefício.	Utilizar materiais de boa durabilidade e fácil logística.
Didático	Despertar o interesse dos usuários, tanto professor quanto aluno, sem perder o caráter didático.	Criar material complementar para uso fácil do aluno e professor.
Lúdico	Apresentar através dos conteúdos, valores e ensinamentos sobre atitudes cotidianas das crianças.	Propor conteúdos que envolvam temas do dia a dia do aluno.
Interação	Facilitador no processo de aprendizagem, auxiliando na relação professor x aluno e material x usuário.	Tenha uma dinâmica simples que facilite tanto a criação de um plano de aula como o uso livre do material quando necessário.
Reflexão e crítica	Conter propostas que estimulem o aluno a instigar questionamentos durante as aulas.	Viabilizar conteúdos que abordem distintos pontos de vista.
Inserção de outros materiais	Trazer em suas atividades, estímulos que possibilitem a procura por outros materiais para complementar o uso.	Que o material tenha atividades que possam se complementar com o uso de outros materiais.
Autonomia	Buscar atividades que promovam a descoberta e a experiência de criar sozinho, sem precisar de ajuda em alguns momentos.	Criar atividades em que se promova o desenvolvimento autônomo da criança, podendo ela ler e interpretar sozinha.

Fonte: Autora, 2016.

Já as especificações de projeto, serão aqueles itens que irão direcionar o passo a passo para o desenvolvimento; ele especifica itens necessários tornando-os

obrigatórios para o desenvolvimento do mesmo, como por exemplo: “utilizar materiais de boa durabilidade e fácil logística” é uma especificação já que foi uma constatação a partir do desenvolvimento do método QFD.

## 5. CRIATIVIDADE E DESIGN

### 5.1 DEFINIÇÃO DE PÚBLICO ALVO POR ETAPAS ETÁRIAS

Segundo Back (2008) usuários são todos aqueles que estão de alguma forma envolvidos com o projeto ou com o produto, são as pessoas que podem influenciar na definição de características e atributos do produto de forma significativa. Quando buscamos escolher quem seria o usuário ideal, primeiro partimos para a análise das crianças, ou seja, como essa criança se desenvolve durante todas as fases da sua infância, e qual seria a mais adequada para que se pudesse focar este trabalho. Na definição do público alvo específico deste trabalho foi utilizado os estágios de aprendizagem de Piaget (1967) e as etapas de desenvolvimento de Luquet (1927).

Luquet dividiu o desenvolvimento da criança em quatro estágios que são Realismo Fortuito, Realismo Fracassado, Realismo Intelectual e Realismo Visual, todas estas fases contêm características específicas, como mostra a Figura 7, abaixo:

Quadro 29 – Modelo de Luquet para desenvolvimento Infantil

fases	Idade	Característica
<b>Realismo Fortuito</b>	começa aos 2 anos	Põe fim ao período chamado rabisco. A criança que começou por traçar signos sem desejo de representação descobre por acaso uma analogia com um objeto e passa a nomear seu desenho.
<b>Realismo Fracassado</b>	entre 3 e 4 anos	Tendo descoberto a identidade forma-objeto, a criança procura reproduzir esta forma.
<b>Realismo Intelectual</b>	dos 4 anos aos 10-12	Caracteriza-se pelo fato que a criança desenha do objeto não aquilo que vê, mas aquilo que sabe. Nesta fase ela mistura diversos pontos de vista ( perspectivas ).
<b>Realismo Visual</b>	a partir dos 12 anos	Marcado pela descoberta da perspectiva e a submissão às suas leis, daí um empobrecimento, um enxugamento progressivo do grafismo que tende a se juntar as produções adultas.

Fonte: Adaptado pela autora de Luquet (1927)

O que Luquet (1969 p.145) quer dizer é que na fase do Realismo Fracassado por exemplo, quando a criança desenha “ o desenho não é um traçado executado para fazer uma imagem, mas um traçado executado simplesmente para fazer linhas”, porque em determinado momento ela vai começar a aprimorar este traçado, e aos poucos vai adquirir as suas faculdades gráficas necessárias para chegar ao Realismo Intelectual. Luquet também cita que aos doze anos já alcançamos o Realismo Visual alcançando noções como perspectiva no desenho, e a partir disso nossa análise crítica sobre o que fazemos aparece com mais força, e muitas vezes essa consciência crítica supera o desejo da criança de expressar-se criativamente, pois ela começa a acreditar que seus desenhos são infantis demais, sentindo-se incapaz de fazer desenhos como quereria fazer. Por isso é tão importante que exista um professor incentivando-o a evoluir e testar novas formas de desenho quando esse momento de decepção e apatia frente as suas obras chega, não deixar a criança se desestimular nessa idade terna é fundamental, pois a auto crítica excessiva pode se tornar um fator de desistência e afastamento completo do desenvolvimento de habilidades artísticas.

Já Piaget (1967) tem a sua teoria do desenvolvimento cognitivo, onde também separa os estágios em quatro fases, que são Sensório-Motor, Pré-Operatório, Operatório Concreto e Operatório Formal, como demonstrado na Quadro 30. Segundo Pereira (2005) a forma de uma criança reconhecer um objeto, muda significativas vezes durante sua evolução, pois em primeiro momento predomina a ação nas relações que ela desenvolve com o objeto, como acontece no período sensório-motor que se estende até por volta dos dois anos de idade. Já na fase seguinte, a ação é substituída pela representação, e nessa etapa, que pode ser chamada de pré-operacional ou de simbólica, pois é quando a criança ainda não opera mentalmente sobre os objetos, coisa que ela só conseguirá fazer a partir de aproximadamente os sete anos. A fase seguinte é o período simbólico, que significa a idade em que aparece o desenvolvimento da capacidade de representação, em suas diferentes manifestações, como por exemplo: a imitação. O brinquedo da imagem mental, o desenho e a linguagem verbal. Essas capacidades são fundamentais para a continuidade do processo de desenvolvimento, tornam possível, no período operatório, a transformação exclusivamente mental do objeto,

pois a criança vai evoluindo e com essa evolução mudando suas perspectivas sobre os objetos a sua volta.

**Quadro 30 – Modelo de Piaget de desenvolvimento cognitivo infantil**

Estágio	Idade	Característica
<b>Sensório Motor</b>	0 - 2 anos	Evolução da percepção e motricidade.
<b>Pré Operatório</b>	2 - 7 anos	Interiorização dos esquemas de ação, surgimento da linguagem, do simbolismo e da imitação deferida.
<b>Operatório Concreto</b>	7 - 11 anos	Concentração e descentração cognitiva; compreensão da reversibilidade sem coordenação da mesma; classificação, seriação e compensação simples.
<b>Operatório Formal</b>	acima de 11 anos	Desenvolvimento das operações lógicas matemáticas e infralógicas, da compensação complexa (razão) e da probabilidade (indução de leis).

Fonte: Adaptado pela autora de Piaget (1967)

Segundo Pereira (2005, p.2) “A evolução do desenho compartilha o processo de desenvolvimento, passando por etapas que caracterizam a maneira da criança se situar no mundo” ou seja o desenho na infância não representa apenas os rabiscos das crianças ao tentar acertar a forma do objeto, mas também são uma forma clara de representação do que as crianças enxergam no seu mundo e tentam passar em forma de desenho. Buscando entender o papel do desenho na construção de conhecimento, Pillar (1996, p. 51) afirma que “... ao desenhar, a criança está inter-relacionando seu conhecimento objetivo e seu conhecimento imaginativo”. E, simultaneamente, enquanto desenha e se desenvolve “...está aprimorando esse sistema de representação gráfica”, ou seja, quando a criança utiliza-se do desenho como forma de expressão gráfica, ela não evolui apenas no seu conhecimento sobre aquela coisa em si, mas no desenvolvimento do seu desenho e expressão também.

“O desenho, manifestação semiótica que surge no período simbólico, evolui em conjunto com o desenvolvimento da cognição. Compartilha mais

intimamente, por um lado, as fases da evolução da percepção e da imagem mental, subordinando-se às leis da conceituação e da percepção.” (PIAGET, 1973. p.52)

Dentro das fases de Piaget (1971), o desenho é precedido pela garatuja, que representa a fase inicial do grafismo, o desenho passa a ser conceituado como tal a partir do reconhecimento pela criança de um objeto no traçado que realizou. Na segunda fase inicial, predomina no desenho a assimilação, isto é, o objeto que é modificado em função da significação que lhe é atribuída, de forma semelhante ao que ocorre com o brinquedo simbólico. Após isso, o processo de desenvolvimento, e o movimento de acomodação vai prevalecendo, ou seja, vai havendo cada vez mais aproximação ao real e preocupação com a semelhança ao objeto representado. Derdyk (1989) comenta sobre o desenvolvimento infantil, e fala sobre o poder de evocação - e interpretação - da imagem visual. O desenho como forma de pensamento, propicia oportunidade de que o mundo interior se confronte com o exterior, a observação do real se depare com a imaginação e o desejo de significar. Assim, memória, imaginação e observação se encontram, passado e futuro convergindo para o registro da ação no presente. Como pensamento visual, o desenho é estímulo para exploração do universo imaginário. É, também, instrumento de generalização, de subjetividade e de classificação.

Portanto, de acordo com a análise sobre o desenvolvimento infantil (Luquet e Piaget) em cada etapa de progresso do desenho, e também de acordo com o Ministério da Educação que definiu os anos escolares segundo a idade das crianças, ficou definido que o foco deste projeto será criar um trabalho que auxilie um ano do Ensino Fundamental, que vai do 5º ano do ensino fundamental ao 2º ano do ensino médio, e as idades variam de 6 a 16 anos, cronologicamente um ano para cada série. Outro determinante na escolha é que este projeto gostaria de se focar em crianças e adolescentes que já desenvolveram a escrita, e que já estejam nas fases de desenvolvimento Operacional, pois é a partir deste momento que eles começam a perder a vontade de dar prosseguimento no desenho, ou seja, focar em turmas que vão de 5º ano ao 1º ano (10 a 15 anos).

Além dessas crianças também vamos considerar o papel do professor que vai ser quem irá articular toda a dinâmica de uso em sala de aula e organizar o material diante das suas próprias escolhas de dar aula.

Portanto, temos dois públicos alvos bem definidos, que apesar de terem perspectivas diferentes de aprendizagem dentro do modelo de trabalho e ambiente escola, convivem no mesmo espaço e interagem entre si para desenvolver o aprendizado. O professor busca por alternativas que o ajudem nas suas didáticas de aula, possibilitando que o conteúdo fique mais claro para o aluno. Já o aluno necessita de materiais que sejam mais lúdicos, interativos e educativos em arte-educação, algo que realmente o incentive a buscar mais informação e aprender.

## 5.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

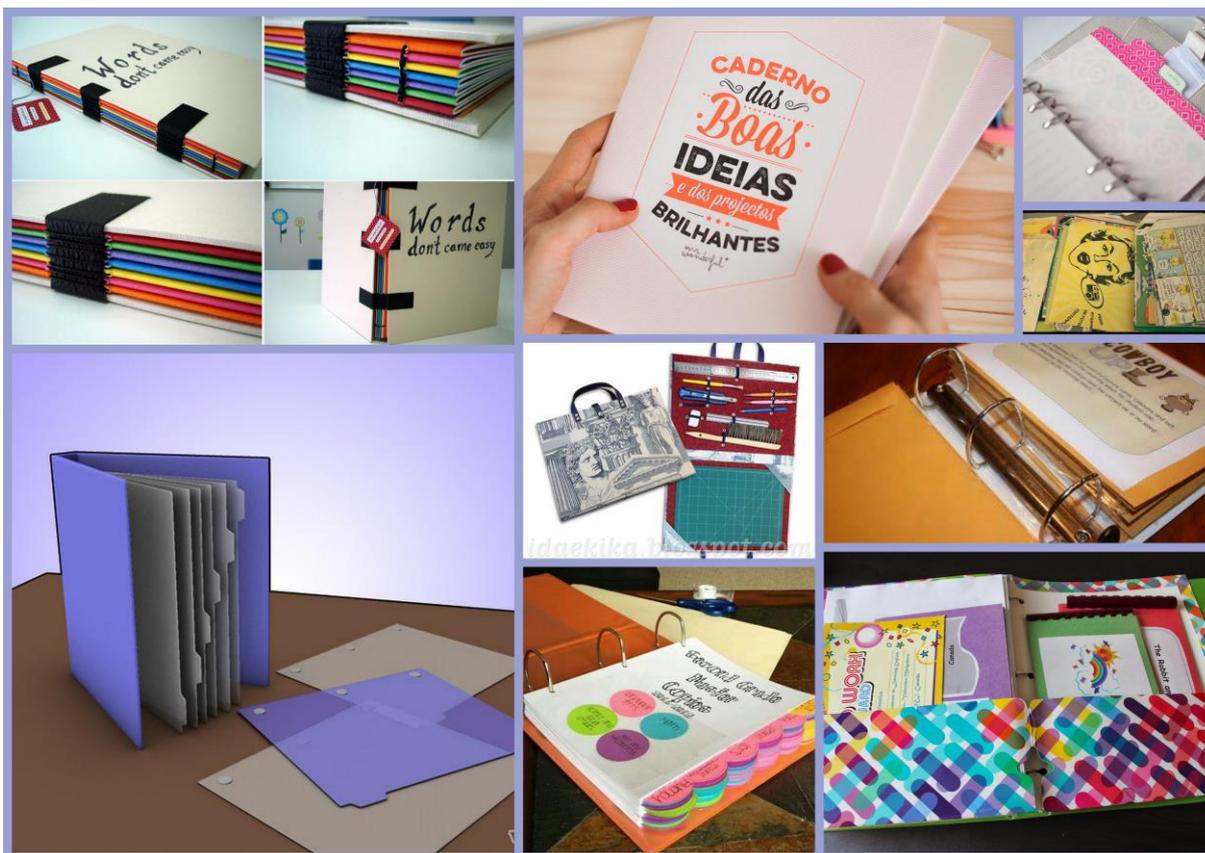
Com base nas etapas anteriores, de análise de similares, entrevistas com profissionais, observações de aula e especificações de projeto, tornou-se possível partir para a etapa de geração de alternativas. Nesta etapa foram geradas três alternativas de material educacional para as aulas de Arte-educação, todas considerando as necessidades dos usuários e principalmente o caráter educacional desse material, ou seja, a aprendizagem.

Para tal, foi utilizada a sequência da Abordagem Triangular em todas as simulações de uso para as alternativas, buscando em todas as atividades sugeridas enxergar onde a Abordagem poderia se encaixar na dinâmica de uso do material. Houve também o foco no desenvolvimento das atividades, conceito que surgiu das entrevistas com os professores, que diziam que a parte mais difícil para criar o plano de aula era propor alternativas de atividades diversificadas. A partir dessas ideias, se buscou aplicar essas ferramentas nas propostas desenvolvidas.

A seguir, serão apresentadas as alternativas desenvolvidas para este projeto.

### 5.2.1 *Fichário de Atividades*

**Figura 31 – Painel Visual da proposta Fichário**

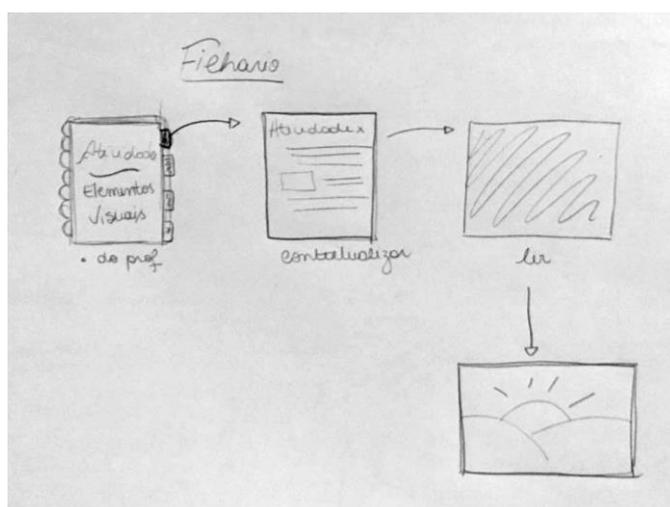


Fonte: Arquivo da autora

Em um primeiro momento se pensou na criação de um material onde fosse possível conter atividades diversas sobre conteúdos da mesma linha de cognição, porém em subitens diferentes para que fosse fácil de achar, por exemplo: “linha, ponto, cor” e cada um em um item diferente. Para isso se imaginou o uso de um fichário ou pasta, pois a atividade poderia ser retirada e colocada de volta com facilidade, além de poder ser inserida novas atividades a partir da vivência em sala de aula.

A dinâmica ocorreria de forma que o professor escolhendo a atividade daquela aula planejada no seu plano de ensino, partiria para a contextualização da atividade com os alunos, contando sobre a história daquela obra ou de algumas dicas que poderiam estar no próprio material e a partir disso com a representação de uma imagem os alunos poderiam fazer a sua leitura visual pessoal. E para finalizar a atividade, os alunos produziram algo com o que aprenderam.

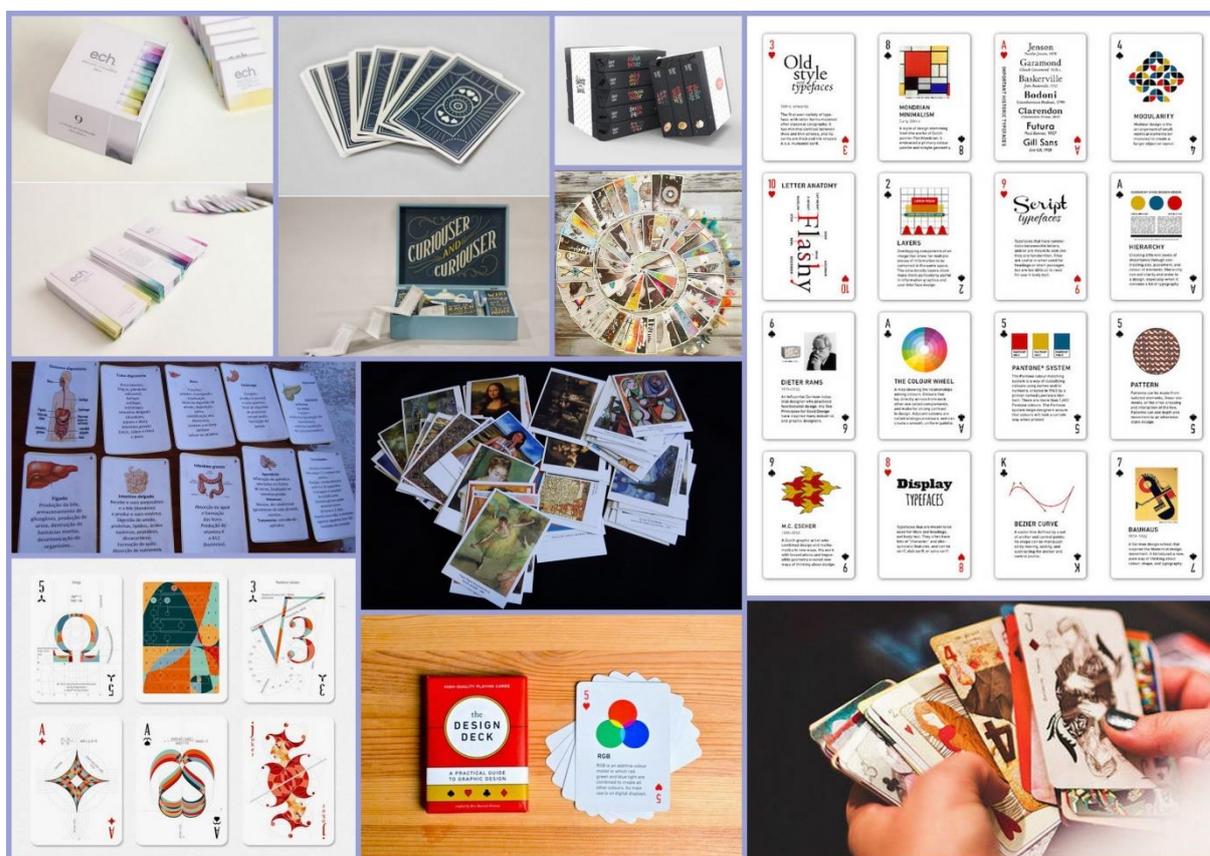
Figura 32 – Sketch da proposta fichário



Fonte: Arquivo da autora

### 5.2.2 Baralho de Atividades

Figura 33 – Painel Visual da proposta baralho

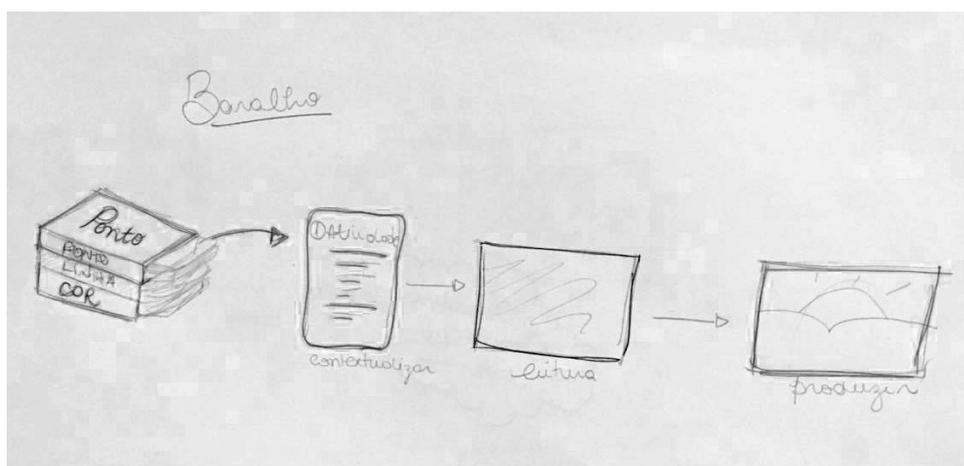


Fonte: Arquivo da autora

Após analisar alguns materiais similares, e a seguindo algumas referências, se pensou em um modelo de cartões que pudessem trazer atividades para a sala de aula. A partir disso e dos esboços, foi proposta uma ideia de baralho de atividades, onde cada baralho teria uma temática diferente, contendo de um lado uma obra para leitura visual do aluno, e do outro lado, contendo uma atividade para a aula.

A dinâmica da aula poderia ser variada, mas na proposta se seguiria de forma que, o professor escolhendo a temática da aula, poderia trazer o baralho e iniciar uma atividade com a turma retirando algumas cartas do baralho e contextualizando suas imagens com a história, fazendo assim, os alunos pensarem e aprenderem. Após isso, o professor poderia passar o baralho para a turma, onde cada aluno escolheria uma imagem e faria sua leitura própria (considerando que todas as cartas desse baralho teriam o contexto da aula proposta). Após a leitura das imagens no baralho, ocorreria a produção independente dos alunos a partir dos conceitos aprendidos em aula.

**Figura 34. Sketch da proposta do baralho**



Fonte: Arquivo pessoal da autora

## 5.2.3 Mapa de Atividades

Figura 35. Pannel visual da proposta mapa

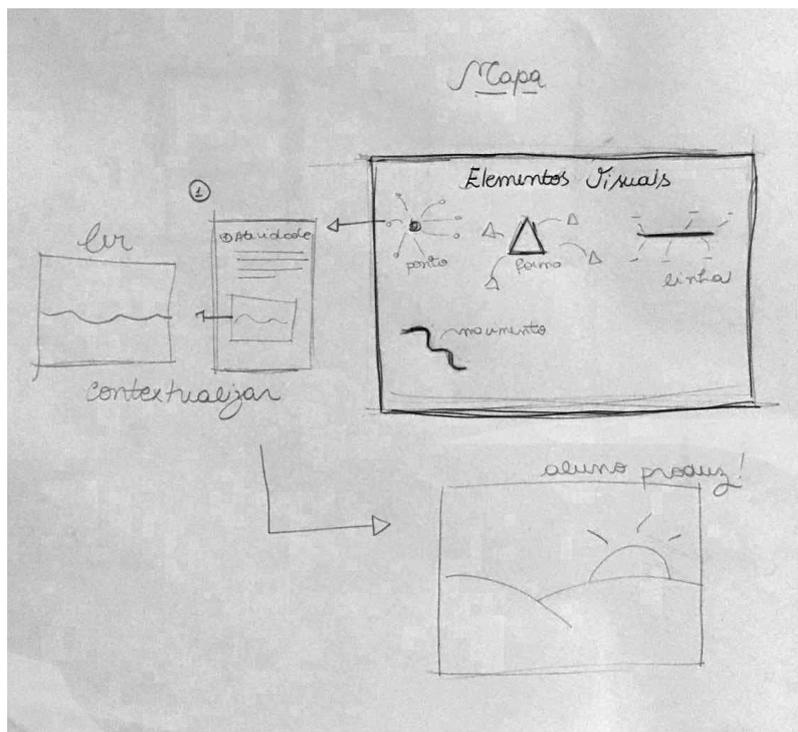


Fonte: Arquivo pessoal da autora

A última proposta foi criada a partir da visualização de uma constelação, onde existem inúmeros planetas diferentes e cada um com suas estrelas. Foi proposto, um material grande que pudesse ser colado na parede ou que pudesse ir ao chão para que os alunos interagissem, onde houvesse os conteúdos de aula como “Planetas” maiores, e suas estrelas, ou subdivisões, com atividades daquele planeta, criando assim um mapa de atividades diversas que se aproximasse de seus temas em comum, mas que também pudessem fazer parte de um ou mais temas principais.

A dinâmica se daria, quando o professor, escolhendo um tema para a aula, fosse ao mapa visual da sala, e escolhesse junto com seus alunos uma das atividades propostas para aquele tema, a partir disso ele contextualizaria a história daquele tema com os alunos a partir de seus materiais, e os ajudaria a fazer sua leitura visual, para posteriormente haver a produção independente dos alunos sobre a aula que foi feita

Figura 36 – Sketch da proposta mapa



Fonte: Arquivo pessoal da autora

### 5.3 ANÁLISE E SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

Para a seleção da alternativa final, foi realizado no dia 14 de outubro de 2016, uma reunião com o grupo de professores de Artes do Colégio de Aplicação da UFRGS, que se situa no Campus do Vale. No Colégio eles contam com uma equipe de 5 professores de Artes. Nesta reunião três estavam presentes, a Professora Simone Fogazzi, o Professor Michel Zozimo Rocha e a Professora Aline da Silveira Becker. Foi explicado a eles toda a proposta deste trabalho, e levado em folhas impressas as três alternativas junto com uma folha com as referências de cada alternativa proposta, enquanto a autora explicava a proposta de cada alternativa, mostrava estas folhas para os professores entenderem a lógica da ferramenta de aprendizagem que seria desenvolvida.

Após apresentar, os professores começaram a debater sobre as alternativas, sempre pensando no que melhor poderia ser aproveitada para suas turmas. Eles também aproveitaram e mostraram alguns materiais que tinham consigo e que

podiam servir de auxílio no desenvolvimento do trabalho. Desta forma foram citando os pontos que eram positivas e negativas nas alternativas desenvolvidas. Abaixo foi feito um quadro para melhor visualização das avaliações dos professores:

Quadro 31 – Pontos fortes x Pontos fracos

	Alternativa 1. <b>fichário</b>	Alternativa 2. <b>Baralho</b>	Alternativa 3. <b>Mapa</b>
Pontos Fortes	<p>Boa chance de juntar muitas sugestões de atividades para as aulas.</p> <p>Flexível para poder inserir materiais diferentes e categorias.</p> <p>Fácil de manipular</p> <p>Material próprio de cada professor mas poderia ser repassada.</p>	<p>Pequeno e portátil, possibilitando fácil carregamento.</p> <p>Pode virar um jogo</p> <p>Múltiplas possibilidades de uso com atividades.</p> <p>Aluno pode criar atividades com as cartas.</p> <p>Baralhos podem ter temáticas distintas.</p>	<p>Possibilidade de muitas atividades</p> <p>Visualmente atraente.</p> <p>Chama a atenção da turma e os motiva para o momento da atividade.</p>
Pontos Fracos	<p>Peso, problemático em carregar todas as aulas.</p> <p>O professor pode acabar se perdendo na quantidade de folhas que o material pode ter, perdendo o sentido do material.</p> <p>Acabar se tornando mais um material guardando Como inserir as obras para a leitura?</p>	<p>O baralho pode ser limitado.</p> <p>Espaço pequeno para elaboração de algo complexo.</p> <p>Fácil de perder as cartas se não houver cuidado.</p>	<p>Tamanho pode ser um problema em salas de aula.</p> <p>Se o aluno interagir pode estragar o material grande demais.</p> <p>Teria que ter muitos suportes para a atividade ficar completa.</p>

Fonte: Professores, adaptado pela autora, 2016

Neste quadro, foi comparado as informações que os professores foram sugerindo a respeito de cada material enquanto conversavam, ítems interessantes como o peso e o tamanho desse material foram bastante citados. Também foi comentado sobre a possibilidade de reutilização e de customização que estes materiais pode ter.

Os professores citaram que apesar de terem e receberem muitos materiais interessantes que estão disponíveis na internet, em museus e feiras, a falta de tempo e de incentivo para se buscar essas alternativas e trazer para a aula torna muitas propostas inviáveis, além do fato de que, incentivar alunos a trazerem

instrumentos é sempre difícil. Portanto, uma alternativa que fosse compacta e incentivasse o uso de outras ferramentas de forma direta poderia ser uma boa possibilidade de auxílio para aulas de artes, sendo prática e ágil.

Dentre as alternativas disponíveis, a que mais agradou aos professores foi o Baralho de atividades, pelo seu caráter flexível e reutilizável.

Também foi realizado pela autora, duas matrizes comparando as alternativas geradas x os requisitos dos usuários, e outra com as alternativas geradas x requisitos de projeto. Nelas foi utilizado uma escala de 1 a 5, sendo 5 equivalente a “concordo totalmente” com a afirmação e 1 “discordo totalmente” da afirmação.

O resultado das matrizes segue abaixo:

**Quadro 32. Requisitos do usuário x Alternativas**

Requisitos do usuário	Alternativa 1. <i>fichário</i>	Alternativa 2. <i>Baralho</i>	Alternativa 3. <i>Mapa</i>
Método de Aprendizagem	5	5	5
Motivador	4	5	5
Socialização	4	5	5
Baixo Custo	4	5	3
Didático	5	4	4
Lúdico	5	5	4
Interação	4	5	3
Reflexão e Crítica	4	5	5
Inserção de outros materiais	4	5	5
Autonomia	3	5	3
<b>Total</b>	42	49	42

Fonte: Autora

Quadro 33. Requisitos de projeto x Alternativas

	Alternativa 1. Fichário	Alternativa 2. Baralho	Alternativa 3. Mapa
Relevância do conteúdo e dinâmica de uso adequada para uma aprendizagem mais efetiva.	5	4	3
Ser visualmente adequado incentivando atividades divertidas durante o processo de aprendizagem.	4	5	4
Oferecer atividades que possibilitem a interação dos alunos uns com os outros e a troca de experiência entre eles.	5	5	5
Utilize material com um bom custo-benefício.	4	5	3
Despertar o interesse dos usuários, tanto professor quanto aluno, sem perder o caráter didático.	5	4	4
Apresentar através dos conteúdos, valores e ensinamentos sobre atitudes cotidianas das crianças.	5	5	5
Facilitador no processo de aprendizagem, auxiliando na relação professor x aluno e material x usuário.	4	5	4
Conter propostas que estimulem o aluno a instigar questionamentos durante as aulas.	5	5	5
Trazer em suas atividades, estímulos que possibilitem a procura por outros materiais para complementar o uso.	5	5	5
Buscar atividades que promovam a descoberta e a experiência de criar sozinho, sem precisar de ajuda em alguns momentos.	4	5	3
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>48</b>	<b>41</b>

Fonte: Autora

Com base nas matrizes mostradas acima, das avaliações de pontos negativos e positivos, e também de conversa feita com os professores de Arte-educação, a alternativa escolhida foi o Baralho de Cartas de Artes, que se mostrou a ferramenta mais flexível para uso tanto dos professores quanto dos alunos, pois faz parte do “mundo” de todos, assim como é também o material de mais fácil transporte e carregamento dentre as três opções, e da mesma forma que possivelmente será o material que na sua finalização irá gerar o mais baixo custo de produção.

Portanto, as Cartas de Artes serão desenvolvidas neste projeto e terão seu desdobramento de criação e detalhamento explicados nas próximas etapas projetuais.

#### 5.4 DEFINIÇÃO DA UNIDADE DE APRENDIZAGEM

Durante as pesquisas, foi observado que o ensino da arte durante os anos escolares apesar de ter indicações de conteúdos anuais pelo governo, não obriga que os professores sigam a pauta de ensino, pois a Arte-educação é um conteúdo abstrato de se entender e avaliar, deixando por conta do professor a escolha do próprio plano de aula. Portanto, muitos professores escolhem os conteúdos para serem ensinados de acordo com o nível da turma. Muitos destes conteúdos são ensinados em todos os anos escolares, porém com níveis de profundidade diferentes de acordo com o conhecimento anterior do aluno e a sua idade e série escolar.

Deste modo, as matérias são muito mais fluidas e multidisciplinares dentro das escolas e dos anos escolares. É possível, por exemplo, que o aluno estude “cor” e “história da arte” tanto no terceiro ano do ensino fundamental quanto no nono ano do ensino fundamental, fazendo com que os professores utilizem apenas abordagens e estratégias de ensino e aprofundamento do conteúdo diferentes.

Como a proposta, deste TCC, é a criação de um material didático que incentive o ensino da arte já tão defasado em nossas escolas, foi pensado que se pudesse encontrar um conteúdo que fizesse com que os alunos buscassem entender a arte do seu dia a dia, e que por consequência desse entendimento do mundo que os cerca isso influenciaria a visão que eles têm até dos outros conteúdos curriculares. Visto que, inserindo uma visão mais preparada para a arte é possível que se consiga tornar até mais fácil o aprendizado de outras matérias.

Para tal escolha, foi perguntado aos professores do Colégio de Aplicação da UFRGS, quais conteúdos eles achavam mais interessantes serem inseridas e exploradas neste material, e eles unanimemente responderam que, especificar conteúdos como “forma, cor, ponto” seria limitador para o trabalho, pois só se utilizaria aquele material quando o professor estivesse explicando aquele conteúdo,

e que a sugestão mais apropriada para os professores de artes, que são muito mais multidisciplinares, seria criar temáticas para os baralhos, onde cada carta com sua obra pudesse trazer atividades para diversos conteúdos, pois uma obra artística contém inúmeras possibilidades de interpretações, o que faz com que ela possa ser trabalhada em diversos conteúdos didáticos.

Portanto, para o desenvolvimento desse projeto, ficou especificado que seria escolhida uma temática central, que foi sugerida pelos professores do Colégio de Aplicação, local onde podem ser feitas posteriormente as avaliações, e que vão abranger conteúdos de vários anos escolares, dependendo como o professor escolher utilizar este material. Eles citaram durante as conversas que é importante que o professor tenha a liberdade de utilizar o material do modo que achar mais conveniente para si e para a turma. Sugestões de uso são sempre importantes, mas ferramentas que se limitam a apenas um tipo de uso acabam ficando monótonas e cansativas se aplicadas muitas vezes em aula.

Logo, o Baralho de Cartas, por seu aspecto versátil pode ser utilizado em muitas atividades diferentes pelo professor, de acordo com o programa de aula que ele resolver criar. Tendo em vista estes aspectos, a temática escolhida para o desenvolvimento do presente trabalho foi:

- a) Arte Urbana – 52 cartas (manifestações artísticas desenvolvidas no espaço público ou também fechado que envolva o externo, podem ser reconhecidas como grafite, estátuas vivas, intervenções no espaço público, estêncil, lambes, instalações, *flash mobs*, teatro e música de rua, entre outros).

Além dessa temática, outras foram criadas, tendo em vista que a proposta pode se desenvolver para além deste trabalho. Desta forma, o material terá módulos e cada um destes terá uma temática específica.

Os módulos criados como suporte deste trabalho, e que não serão desenvolvidos neste projeto, mas que podem existir posteriormente, são: Arte Contemporânea, Arte Clássica, Arte Latino-americana e Arte Brasileira, o último seria Arte Urbana, que será desenvolvido. Além desses podem existir muitos outros

módulos, a ideia é que possa se expandir e abranger o maior número de atividades e temáticas artísticas, trazendo outros temas à tona.

A escolha por 52 cartas foi feita baseada no tamanho de um baralho de cartas comum, para que assim ele se parecesse mais com um objeto, de tamanho, peso e aparência, cotidiano.

## 5.5 MATERIAIS E TECNOLOGIAS

Para esta etapa, foi pesquisado os tipos de cartas existentes para que fosse possível escolher o que mais se adequasse a proposta do material didático. Uma das maiores empresas Brasileiras na produção de cartas para diversos jogos é a COPAG, e no seu site oficial encontramos informações sobre os modelos de cartas que existem e são produzidas. Para este trabalho, pensando na facilidade de carregamento e de quantidade de informações que o material deve conter, portanto, escolhemos dois formatos para testar, que são: o formato mais utilizado para os baralhos, que é o Bridge (57x89mm), e o formato Extra gigante (69x115mm), ambos parecem ter um tamanho adequado, porém apenas com os testes será possível definir o melhor para este tipo de material.

**Figura 37 – Modelos de cartas de baralho**



Fonte: Site da Copag<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Disponível em: <http://copag.com.br/>

Para os métodos de impressão e fechamento de arquivo, é indicado que seja criado dois arquivos diferentes para frente e verso no programa Adobe Indesign, facilitando a impressão. O material também contará com uma faca para os cantos arredondados das cartas. As cores da impressão serão 4x4 frente e verso coloridos.

No site oficial da COPAG, encontramos também os tipos de papeis mais utilizados para a impressão das cartas, que serão testadas na fase de experimentação do material. Estes papeis são:

**Figura 38 – Papeis e gramaturas indicados para cartas de baralho**

Tipos de material	Especificações
Cartão couché Standard	270 g/m <sup>2</sup>
Cartão couché 139	290 g/m <sup>2</sup>
ECOPAG (reciclado)	230 g/m <sup>2</sup>
PVC Standard	100% plástico

Fonte: Site da Copag<sup>7</sup>

Todos estes são os papeis indicados para impressão, o papel escolhido também receberá um acabamento de verniz total para que melhore a durabilidade das cartas, aumentando a vida útil do produto.

## 6. PROJETO VISUAL E MODELO PROPOSTO

Definido a proposta do material que será desenvolvido neste projeto, que são: Cartas para serem utilizadas em aula por alunos e professores, que tenham conteúdos que incentivem a aprendizagem de forma significativa e divertida, foi iniciado o planejamento de como essas cartas deveriam ser visualmente.

A partir da identidade visual desenvolvida, das cores principais e auxiliares escolhidas para o projeto, além dos ícones criados para cada módulo, foi pensado primeiramente em quais informações iriam estar presentes nas cartas. De onde elas viriam e de que forma poderiam estar dispostas na diagramação.

A principal questão pensada foi de como obras e informações didáticas poderia aparecer em uma pequena carta de forma a chamar atenção dos alunos e professores. De acordo com Litz (2009):

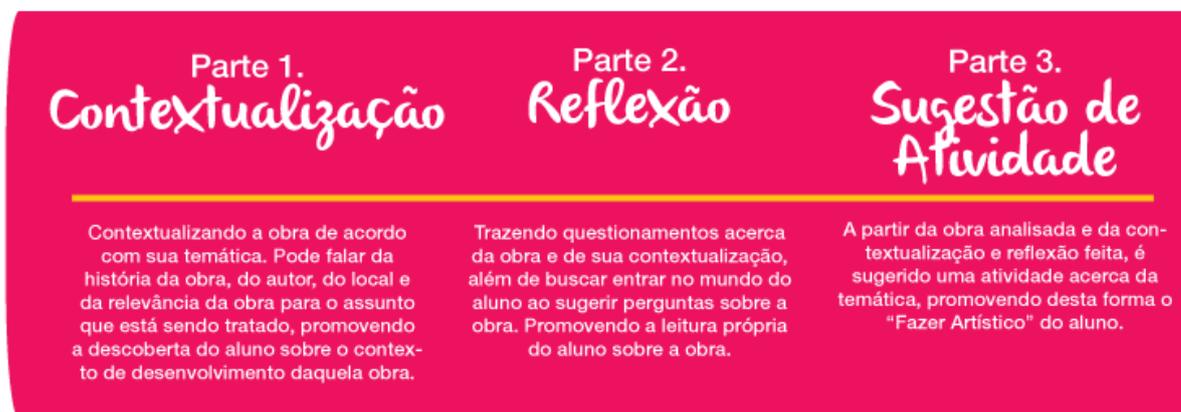
Trabalhar com a análise de fotos, slides, transparências, filmes, músicas, mapas, imagens que sejam significativos e relacionados aos assuntos que estão sendo estudados, instigam o senso da observação e da percepção. Quando se apresenta uma imagem ao aluno (fotografia, pintura, gravura etc), ele pode associar a imagem que está vendo às informações que já possui, levando em conta seu conhecimento prévio. (LITZ, 2009, pg.6)

Partindo do princípio de que é mais fácil estimular alunos a aprender utilizando imagens, e que estas estejam contextualizadas com o assunto ao qual a atividade será proposta, foi pensado para este trabalho que as cartas poderiam ter duas abordagens: uma imagética, com a foto de uma obra, e outra textual, com um texto onde pudesse ser explorado aspectos da obra de forma escrita.

Estas duas abordagens poderiam estar dispostas em lados diferentes das cartas, deixando de um lado a imagem da obra, onde a reflexão é livre acerca da arte, e do outro lado uma contextualização sobre esta obra, que pode ser histórica e reflexiva. Desta forma, o material pode propiciar diferentes usos da carta, pois um lado é independente do outro, e pode ser utilizado sozinho para variadas atividades em sala de aula, mas também pode-se utilizar os dois lados em uma proposta de atividade de aula completa.

Para o desenvolvimento da parte textual da carta, que será também o lado onde haverá um foco maior na aprendizagem, foi pensado em como trazer a Abordagem Triangular da autora Ana Mae Barbosa para este momento de ensino. Para alcançar este requisito, foi definido a face textual da carta, será dividido em três partes:

**Quadro 34. Etapas de aprendizagem das cartas**



Fonte: Autora baseada na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa

Desta forma, as cartas conseguem abranger os três pilares da Abordagem Triangular (voltar à página 42/43), método de aprendizagem desenvolvido pela autora Ana Mae Barbosa, que é indicado para ser utilizado nas escolas pelos PCN's do Governo Federal.

Após a tomada de decisão sobre a dinâmica de uso e desenvolvimento das cartas, foi pesquisado quais conteúdos seriam inseridos nas cartas e quais obras se relacionariam com eles.

### 6.1 Conteúdo das cartas

Por conta do cronograma de projeto, não haveria tempo hábil para fazer uma pesquisa de conteúdos programáticos de determinados anos escolares, e conversando com os professores, eles também não teriam tempo para preparar este material para que a autora criasse as cartas de forma ideal para cada tipo de didática e professor. Apesar de ser possível pedir para cada um contribuir com obras

e atividades sobre Arte Urbana que considerassem relevantes, isto levaria um longo tempo e faria com que o trabalho dependesse da boa vontade de cada professor.

Portanto, alguns professores emprestaram livros e materiais didáticos para que a autora pudesse desenvolver este trabalho, e buscar nestes materiais, que já tem conteúdos prontos, o conteúdo necessário para o prosseguimento do projeto.

## 6.2 Identidade da Marca

Neste subcapítulo, será criado e explicado o desenvolvimento do Naming para as Cartas, o Logotipo do projeto, o Padrão Cromático e as Fontes que serão utilizadas durante todo o trabalho. Essas escolhas foram baseadas no público alvo escolhido e nos requisitos do usuário e de projeto definidos anteriormente.

### 6.2.1 Naming

O processo de criação do *naming* do material educacional iniciou com um *brainstorming* de palavras que se relacionavam ao contexto e objetivos do projeto. Foi decidido que estas palavras deveriam ser apenas da língua portuguesa para que fosse entendido por todo o público alvo, tanto alunos quanto professores.

As seguintes palavras foram descritas: arte, escola, baralho, pensar, observar, ver, refletir, criar, montar, desenhar, aprender, ler, contextualizar, produzir, colaborar, cultura, cor, obras, atividades, percepção, notar, enxergar, descobrir, conhecer, unir, agrupar, interagir, ampliar, visão, ponto de vista, aula, carta. A partir dessas palavras foi feito um trabalho de relacioná-las entre si, formando novas palavras, para que assim, pudesse ocorrer a geração de relações semânticas que formassem nomes interessantes e que representassem os objetivos do projeto.

Buscou-se prioritariamente nessas relações nomes que tivessem uma pronúncia fácil, principalmente por termos no público alvo crianças e adolescentes que tem dificuldade de falar algumas palavras. Também se priorizou palavras que representassem com facilidade os elementos fundamentais do projeto, como aprendizado, criatividade, obras, etc. Na figura 39 pode-se ver as uniões de palavras que foram feitas para que o nome ideal emergisse das ideias.

Figura 39. Criação e seleção de *naming*

atividarte	Criescola	Conotar
arte na escola	Montescola	Enxergarte
baralharte	Desenhar na escola	Enexergacor
pensarte/pens-arte/pensar-te/pense arte	Intergir na escola/Escolagir	CC-Cor&Criar
observarte/observ-arte/observar-te/observe arte	Pensabaralhar/Baralhepense/Baralho&pense	Montacor
Arte de ver/Ver a arte	Baralho na escola	Cartacor
Refletirarte/Refletarte/Reflexarte	Obraralho/Baralhobra	Obradade/Ativobra
Culturarte/Culturar-te/	Baralhatividades/baralho de atividades	Percobra/Percubra/Descubra
Arte e cor/Cor&arte/corar-te!	Baralher/Baraler/Boraler	Descobrir obras
obrarte	Baralho da interação	Lerobra
percepção da arte/perceber arte	Pensa arte! Arte de pensar	contextobra/obralizar
notar-te/nota à arte/note a arte/note arte!	Pensar cultura/Cultura do pensar	produzobra
Exergarte/enxergar-te/enxergue arte/enxarte	<b>Pensacor/Corpensa/compensa</b>	Colobra
descobrate/descubra a arte!	Pensobra/Penobra/Obrapen	Interobra/Interagirobra
conheça a arte/conheçarte	Pensar e criar	Integrobra
Criar-te/criar arte/criar à arte/	Pensacarta/Carta do pensamento	Visobra
Montarte/Monte-arte!	Culturoservar	Cartobra
Desenhar-te/Desenhar a arte	Observacor	Atino/notarativida
Aprender arte!	Observobra	<b>Criative</b>
Ler arte	Observarecriar/Observar e desenhar	<b>Ponte da Arte</b>
<b>Produza arte!</b>	Ampliavista/amplavão	<b>ponte para arte</b>
Unarte/ Arte de unir	Verobras	<b>Jogo da Arte</b>
Agrupar-te	Notaver/Venotar	<b>Cardarte</b>
Interagir com arte!	veder/Ver e Aprender	So.Arte
Apliar-te!	Refletir a cultura	Serarte /Ser.arte
Visarte	Reflecor/Corefle	Atiler
<b>Ponto de arte!</b>	Criarefle	Colaborativar
<b>Aularte/Arte na aula.</b>	Carta da reflexão/Refleca	Unitividade/Agrupatividade
Notar a escola/Enxergar a escola/Descobrir a escola/Conhecer a escola/	Culturobra	Atingir
Carte de atividades	Nota cultural	Interativar
<b>Criação/Criação</b>	Descobrir a cultura/Conhecer a cultura	Ativisão
Unino	Interagir com a cultura	Pontos de atividade
notagir	Cartades	notaula/aulanote
<b>Estuarte</b>	Lecarta	Notarta
	Ativaula	Eduarte
	Despertarte/Despertar	Pensar escola/Pensarola
		Escolacor

Fonte: Autora

Dentre esses nomes gerados, algumas palavras se destacaram, como é possível ver na Figura 39, onde elas estão selecionadas, são elas: Arte na escola, Baralharte, Arte&Cor, Notar-te, Criarte, Visarte, Ponto de Arte, Ativaula, Pensacor, Criative, Ponte de Arte e Ponte para Arte. Os nomes escolhidos foram analisados pela autora de acordo com sua sonoridade, facilidade de escrita, por ser compacto e de fácil aplicação em uma identidade visual.

O nome escolhido foi Criative, pois além de ser compacto e fácil de ler, escrever e falar, traz em si conceitos importantes do projeto que são: Criar e Atividade, além de lembrar muito a palavra “Ative” como se o material fosse um incentivador da “ativação” da criatividade para todos que o utilizam.

Para completar o *naming* escolhido, foi criado uma frase de acompanhamento ou um “*slogan*” da atividade desenvolvida, deixando mais claro ainda a proposta do material. O *naming* final ficou: Criative – Atividades de Artes

## 6.2.2 Logotipo

Para o desenvolvimento da identidade visual do projeto, foram criadas diversas alternativas, muitas buscando pontos de cor que chamem a atenção das crianças e adolescentes para o nome e a identidade gráfica do material, pois apesar de padrões cromáticos mais neutros chamarem menos a atenção e serem mais elegantes esteticamente, quando se trata de incentivar crianças no uso de algo, materiais coloridos fazem um bom trabalho de atratividade e motivação.

Também foram testadas fontes que fossem de fácil leitura e tivessem uma proposta mais divertida, facilitando o entendimento do *naming* por parte de todos os alunos e professores e criando atratividade e reconhecimento com o material.

As primeiras alternativas criadas tinham símbolos compondo a identidade visual, porém foi percebido que por conta do tamanho do suporte onde essa identidade visual deverá ser impressa, que é uma área bastante pequena, é um pouco inviável se utilizar de símbolos e formatos muito diferentes, pois eles podem ficar muito pequenos e difíceis de visualizar nas cartas impressas. A seguir (Figura 40) encontram-se algumas alternativas geradas a mão, onde pode-se observar as tentativas de criação de um símbolo que conseguisse trazer a ideia de criatividade e de atividades voltadas para as artes.

**Figura 40. Sketches de alternativas de identidade visual**



Fonte: Autora

Por conta disso, foram selecionadas ideias mais simples e diretas para a identidade, dando preferência para opções onde a fonte fosse o destaque do logo, mas que tivesse como composição visual, cores chamativas na paleta de cores.

Trazendo para o computador, foram desenvolvidas mais opções visuais, envolvendo muitas cores e alguns elementos que compõe as Artes Visuais, como pincéis, tintas, pinceladas, molduras, etc., alguns foram sendo refinados para ficarem mais de acordo com a necessidade atual do projeto. As alternativas abaixo (Figura 40) foram desenvolvidas e analisadas.

Para a escolha da opção ideal, foi analisado qual das alternativas teria um caráter amplo para representar todos os módulos temáticos que este material pode ter, sendo ela representante de muitas formas de arte. Pensando nessa representatividade foram excluídas as alternativas que tinham elementos como mancha de tinta e moldura, pois elas compõem apenas uma parte das possibilidades que a arte pode fazer, ainda mais se considerarmos a arte contemporânea e urbana que não envolvem necessariamente tinta, muito menos molduras; usar esse tipo de elemento para a identidade representacional de todo o material poderia fazer com que ele ficasse estereotipado como muitos outros materiais de arte educação já são hoje em dia.

Outro detalhe analisado na escolha da identidade foram as formas infantis, pois apesar do material ser dedicado ao público infanto-juvenil, alguns elementos remetem o conteúdo a algo muito infantilizado, como nuvens, paletas, etc.

**Figura 41. Opções desenvolvidas de identidade visual**



Fonte: Autora

Portanto, a partir destas reflexões e análises acerca das alternativas escolhidas, poucas opções sobraram, e dentre elas foi escolhida a que tinha um aspecto mais abrangente visualmente, pois ao utilizar cores diferentes para criar o formato das letras, a fonte se mostra como uma “montagem”, um resultado visual que para se fazer inteiro utiliza de formatos diferentes e menores para concretizar o resultado final, conceito que também faz parte deste trabalho quando se pensa em todos os módulos que poderão ser trabalhados nas escolas, e que quando todos os objetivos são atingidos no ensino o resultado final, ou a identidade, aparece como uma representação dos conteúdos aprendidos ao longo do ano ou período escolar.

A união destas diferentes partes que se unem se chama aprendizagem, completa e efetiva. Na figura 42 a seguir, a versão escolhida em seu formato principal:

**Figura 42. Versão principal**

Fonte: Autora

Esta versão será a utilizada quando houver fundo branco, porém, como o material terá áreas coloridas, foi pensado que era necessário criar um formato para quando a identidade aparecer nestes casos.

Para resolver esta temática, primeiramente foi escolhido o padrão cromático que será utilizado nos módulos, para assim distingui-los; foi determinado que cada um deles tivesse uma cor diferente, assim como a identidade visual tem cores diferentes. Além das cores para cada módulo, foi desenvolvido juntamente ícones que representam cada um dos respectivos temas. Na figura 43 pode se ver a cor de cada módulo (em transparência) e seu ícone:

**Figura 43. Ícones desenvolvidos**

Fonte: Autora

Os ícones respectivos são: Arte Urbana é um Spray, Arte Latinoamericana é um mapa da América do Sul e Central, Arte Clássica tem o símbolo de um quadro, Arte Brasileira tem a bandeira do Brasil, e o módulo Arte Contemporânea tem uma seta de mouse.

A escolha por estes símbolos foi feita pela autora durante uma busca por referências de imagens para cada módulo de arte que seria proposto. Lembrando que, a referência deveria sofrer uma adequação para o público-alvo escolhido. Portanto, foram selecionadas gravuras como: uma lata de spray, demonstrando uma dos maiores representantes da arte de rua, o grafite; o mapa da américa latina representando a arte-latinoamericana; um quadro com figura, relacionando a arte clássica, porém trazendo um aspecto moderno de imagens com borda na tela do computador; a bandeira do brasil, porém com um coração, para que não ficasse exatamente igual a bandeira original; e um mouse, representando a arte contemporânea, que pode ser uma arte tanto física quanto virtual.

Os Módulos, com seus respectivos ícones, cores, lettering e versão para uso, são mostrados na figura 44.

Figura 44. Módulos



Fonte: Autora

Foi desenvolvida então a versão para a marca quando utilizada nas cores das temáticas. Como a identidade é colorida e pode contrastar muito com o fundo dependendo da aplicação, foi feito apenas uma borda branca que contorne o formato das letras para aplicação em fundos coloridos, mostrado na Figura 45:

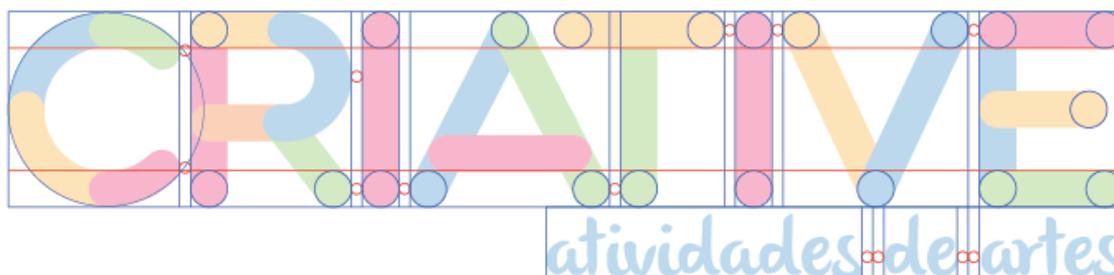
Figura 45. Aplicação da marca em cor



Fonte: Autora

Como a marca é feita basicamente em *lettering*, o *grid* foi muito baseado nas formas arredondadas da fonte escolhida, que tem uma base feita totalmente em círculos. Foi escolhido um espaçamento entre as letras para que houvesse harmonia e união entre a palavra. Para a frase de apoio foi utilizado um espaçamento maior para que a leitura não ficasse confusa, por ser uma fonte cursiva.

Figura 46. Grid da marca



Fonte: Autora

### 6.2.3 Tipografia

Para este trabalho foram escolhidos cinco fontes tipográficas para compor o estilo gráfico do trabalho. Para o logotipo foi usada a fonte Multicolore, feita pelo tipógrafo Ivan Filipov, que tem muitos trabalhos tipográficos envolvendo fontes. Essa em especial traz um caráter bastante lúdico e divertido para o material no qual for usado, da mesma forma em que é uma fonte arredondada, em caixa alta e com boa legibilidade. Suas cores chamam a atenção apesar de seu estilo básico. Para compor o logotipo com a frase de auxílio, e também o nome dos módulos foi utilizada a fonte Oliver Regular, que é uma fonte cursiva porém com um aspecto infantil, então a legibilidade não é prejudicada, pois ela é bastante arredondada e lembra bastante as letras infantis.

Já para os textos das cartas, assim como para os textos auxiliares onde houver uma leitura mais contínua, foi escolhida a fonte Helvetica e sua família, que é bastante extensa. Por causa da sua infinidade de possibilidades, foram selecionadas três fontes da família para este trabalho, a Helvetica Medium como principal em textos, a Helvetica Light para subtítulos, e a Helvetica Normal para outros destaques necessários que não se enquadrem nos anteriores. As três fontes foram utilizadas na confecção de todo o material gráfico deste trabalho.

#### Multicolore by Ivan Filipov

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890!?.&%\$€£

#### Helvetica - Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789 !?@#%`&\*}]

#### Oliver Regular

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnpqrstuvwxy z  
0123456789 !?#%`&\*}]

#### Helvetica Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789 !?@#%`&\*}]

#### Helvetica Normal

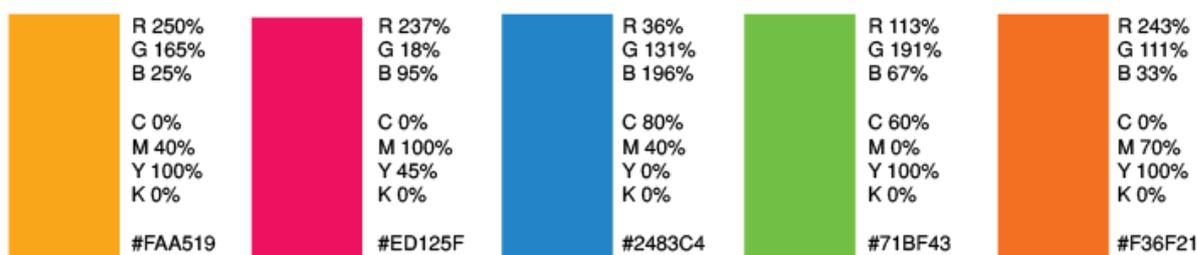
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789 !?#%`&\*}]

## 6.2.4 Padrão Cromático

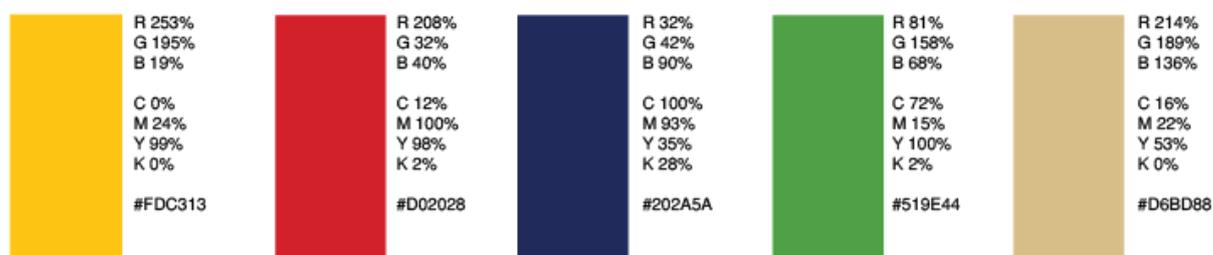
O padrão cromático escolhido para este trabalho foi pensado primeiramente para a composição das unidades temáticas que foram desenvolvidas. Foram selecionadas cinco cores que faziam parte do logotipo do trabalho, decompostas nas cores dos módulos.

A partir disto, foram utilizadas cores complementares para gerar destaques ou sombras em determinados aspectos do trabalho. Para tal, foram escolhidas cinco cores auxiliares, que tem tonalidades muito semelhantes as cores principais, apenas trazem aspectos mais saturados ou menos das cores principais.

### Cores das Unidades



### Cores Auxiliares



## 6.2 Desenvolvimento Gráfico

Para o desenvolvimento gráfico do material e sua diagramação, primeiramente foi pensado que ao utilizar imagens de obras artísticas que tem que

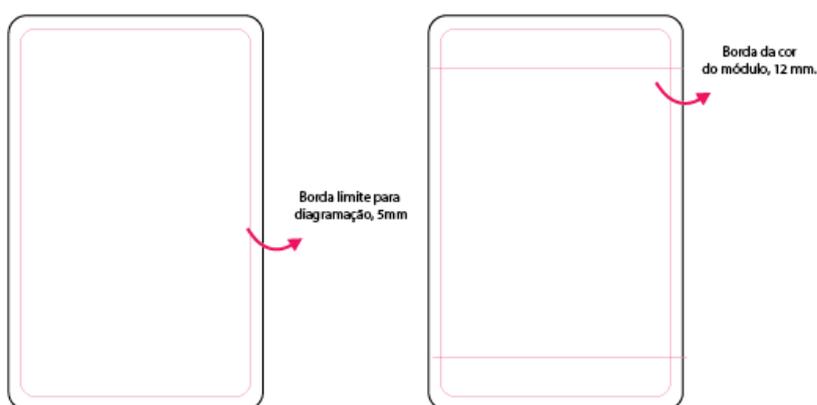
chamar a atenção do aluno, tanto para a imagem quanto para o conteúdo textual, é necessário que o *layout* da carta seja visualmente menos destacado do que as informações que serão inseridas nela, pois se houver muitas cores ou muitos elementos gráficos contrastando com as informações, a atenção do aluno pode variar para outros itens que não são os especificados.

Portanto, foi decidido que se usaria uma estética visual mais minimalista e *clean* no material, principalmente se tratando do lado da carta onde a obra aparece, pois nesse lado é necessário que ela seja o único destaque.

Também foi necessário levar em consideração, o fato de que cada carta terá uma diagramação diferente na frente e no verso, tornando todas únicas, com imagens das diversas obras e com conteúdo textual próprio em cada uma. Para estabelecer alguma padronização, foi pensado um elemento gráfico que se relacionasse com o Módulo temático das cartas, e que se repetisse em todas as cartas daquele módulo, padronizando-as. Independentemente do conteúdo decidiu-se então, que se usaria uma borda nas pontas das cartas com a cor do módulo na qual ela pertence.

Para a impressão correta das cartas, considerando os ganchos das impressoras e a faca de corte para cantos arredondados, é indicado que todas elas tenham uma borda interna de 5mm de afastamento em todos os lados para a arte da carta. Tornando a diagramação do *layout* mais similar para todos, pois haverá duas bordas padrão que limitarão o conteúdo diagramado de cada carta.

**Figura 47. Borda interna e borda do módulo**



Fonte: Autora

Na face em que houver a obra artística a ser estudada, os limites da imagem que será colocada serão os limites da borda (5mm), e esta imagem será centralizada de acordo com as margens existentes. Todas as 52 cartas desenvolvidas neste trabalho terão imagens de alturas e larguras diferentes, tornando a diagramação de cada uma distinta das demais, como

**Figura 48. Colocação das imagens**



Fonte: Autora

Num primeiro momento, foi pensado que o nome da obra e autor deveriam estar na face textual da carta, junto da contextualização, porém isso poderia limitar este lado para ser usado com outras imagens e contextos, além de deixar a obra sem nome e autor na face da imagem. Portanto, foi decidido e diagramado para que o nome da obra e do autor, além de outras informações relevantes, estivessem logo abaixo da imagem de forma discreta, esta escolha também faz uma referência direta a forma como as obras são expostas em museus, geralmente com fundo branco e com o nome e autor em um pequeno quadro logo abaixo da obra.

A numeração foi outro elemento que apesar de ter sido planejado que só serviria para o lado textual da carta, acabou por ser necessário nos dois lados para facilitar a organização das cartas e detectar a falta ou perda de uma. Além de torná-las mais independentes para o uso em possíveis dinâmicas.

**Figura 49. Nome do autor, da obra e numeração**

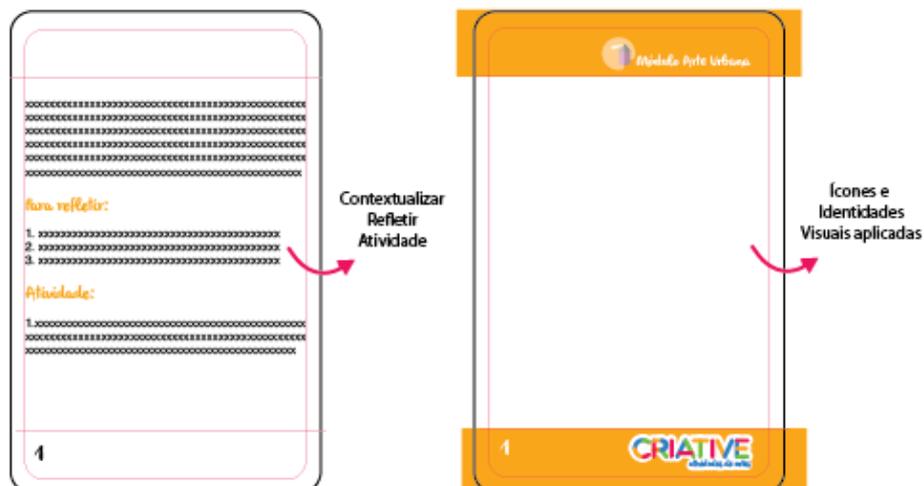


Fonte: Autora

No lado textual da carta, como já foi citado anteriormente, é necessário que tenham os tópicos: Contextualização, Reflexão e Sugestão de Atividade, conteúdos que serão de acordo com a temática da carta. Além disso, temos a numeração das cartas. Para completar a identidade visual do projeto, foram criados ícones para identificação da carta, já que apesar da cor na borda remeter a temática, é interessante afirmar o módulo para que o aluno tenha essa lembrança constante de onde ele está e o que está sendo estudado naquele momento.

No canto direito também foi testada a utilização do logotipo do material, para desta forma, trazer à mente do usuário de qual atividade e material está sendo desenvolvido em aula, incentivando a permanência e força da marca na mente do consumidor e usuário, assim como a lembrança, pois quando alguém externo observar as cartas de longe ou em uso, pode com facilidade descobrir do que se trata e principalmente, qual a marca que pode ser procurada para se descobrir mais coisas sobre este material.

**Figura 50 – Diagramação na face textual das cartas**



Fonte: Autora

#### 6.4 Modelo da unidade de aprendizagem urbana

Portanto, de acordo com as especificações explicadas anteriormente para o desenvolvimento deste trabalho, o modelo padrão final de *Layout* das cartas será o da figura 51, onde é possível perceber o resumo de todo o desenvolvimento do trabalho, e o seu resultado final. Os outros módulos também seguirão o mesmo padrão deste modelo, apenas utilizarão a cor especificada para o seu módulo, assim como o ícone criado para tal.

**Figura 51. Imagem do padrão das cartas, face Imagem e face texto**



Fonte: Autora

Abaixo estão alguns modelos de cartas desenvolvidos para este trabalho, o material completo das 52 cartas de temática Arte Urbana, você pode encontrar no Apêndice 1, onde elas se encontram em escala (1:2).

Figura 52. Modelos finais das cartas de arte urbana



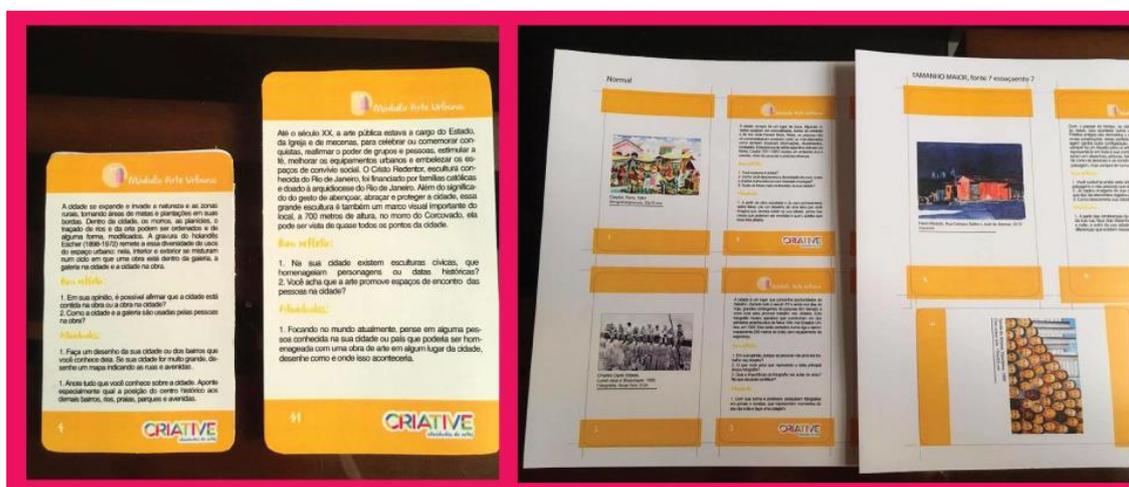
Fonte: Autora

## 7. EXPERIMENTAÇÃO

Nesta fase de projeto, após termos a identidade visual e gráfica definida, foi necessário realizar alguns testes para que dúvidas projetuais fossem sanadas, como por exemplo: o tamanho das cartas; das marcas que elas devem ter e se estas aparecem legivelmente; se as cores escolhidas ficam bem na impressão e em contraste com os outros elementos gráficos; se o tamanho da fonte escolhida estava adequado; assim como a organização do texto no layout. Para esse momento decisório, foram impressas algumas cartas de teste com medidas, formatos, tonalidades, papel e fontes diferentes.

Durante a impressão dos testes para avaliação, a primeira dúvida, com relação ao tamanho da carta foi visualmente esclarecida. Os formatos que foram impressos são o Bridge (55x89mm) e o Extra Gigante (69x115), e entre eles a diferença foi notável, pois no formato Bridge a visualização das informações fica bastante comprometida pela escala menor, a obra acaba aparecendo com pouco espaço na carta. Apesar das informações estarem legíveis, o tamanho fica pequeno quando se pensa em crianças e adolescentes como usuárias. Já o tamanho Extra Gigante, fica mais adequado ao uso, pois apresenta mais detalhes da obra e tem uma altura que propicia um melhor espaçamento para a diagramação do verso das cartas e das informações. Portanto, foi escolhido como tamanho final desde material, o tamanho Extra Gigante.

Figura 53. Diferenças de tamanhos das cartas



Fonte: Autor

Dúvidas como cor, tamanho de fonte e marcas que deviam aparecer nas cartas, ficaram de acordo nos dois modelos durante a impressão, mas se apresentaram com mais relevância no formato de carta Extra Gigante, pois há mais espaços entre os elementos, não ficando nada apertado ou muito pequeno no material. Porém, foi constatado algo que não havia sido notado durante a confecção dos materiais: o espaçamento das fontes no verso das cartas, eles estavam muito apertados e com o teste foi possível fazer esta alteração para melhorar a leitura do material.

**Figura 54. Fotos tiradas dos testes de impressão**



Fonte: Autora

Os modelos também foram impressos em materiais diferentes e de gramaturas distintas, para este protótipo foi experimentado os seguintes papéis: Couchê 250g, Couchê 150g e Papel Cartão 300g.

Com os testes, foi percebido que o papel 150g era muito frágil para comportar um material que necessita de uma boa durabilidade; já o papel cartão fez as cartas perderem um pouco de qualidade. Portanto, a melhor opção se tornou o papel Couchê 250g, que tem uma gramatura adequada e uma boa qualidade, e que pode receber acabamentos que ajudem a manter a sua durabilidade, tais como o prolan, que foi a escolha utilizada.

## 8. AVALIAÇÃO E VALIDAÇÃO DA PROPOSTA

Para a fase de avaliação, foi planejado com alguns professores que participaram do projeto desde o início, que o resultado obtido desta pesquisa poderia ser utilizado em sala de aula com seus alunos, sendo possível dessa forma avaliar os dois públicos alvos ao mesmo tempo, avaliando o uso do material pelo professor e pelos alunos. Porém, por conta de greves, ocupações e do fato da Secretária da Educação estar dificultando a entrada de estranhos nas escolas nestes últimos períodos sem um longo processo de análise, a avaliação em sala de aula foi realizada em apenas uma turma.

Antes da avaliação em sala de aula ser confirmada, foi realizada uma conversa com alguns professores que colaboraram ao longo do desenvolvimento do trabalho, e estes aceitaram ajudar na finalização do projeto avaliando o material desenvolvido por meio de uma Ficha de Avaliação do Material criada pela autora e enviada por email, em que numa tabela estão relacionados os Requisitos do Projeto e os Requisitos do Usuário, com o resultado final atingido. A seguinte ficha (Figura 53) foi enviada a 6 professores de arte-educação, porém só 2 responderam

**Figura 55. Ficha de avaliação enviada aos professores de arte-educação**

	A	B	C	D
1	<b>Ficha de Avaliação</b>	<b>Sim</b>	<b>Não</b>	<b>Alguma observação sobre a questão/material:</b>
2	Este material utiliza um método de aprendizagem?			
3	Este material é motivador?			
4	Este material promove a socialização dos alunos?			
5	Este é um material de possível baixo custo?			
6	Este pode ser considerado um material didático ou paradidático?			
7	Este é um material lúdico?			
8	Este material promove a interação dos alunos?			
9	Este material promove a reflexão e crítica dos alunos?			
10	Este material incentiva o uso de outros materiais para complementar o uso?			
11	Este material promove autonomia de uso?			
12	Este material contém relevância do conteúdo uma dinâmica de uso adequada para aprendizagem?			
13	É visualmente adequado ao seu público-alvo?			
14	Este material desperta, de alguma forma, o interesse dos usuários?			
15	Este material trás ensinamentos sobre as atitudes cotidianas das crianças e adolescentes?			
16	Você acredita que essa proposta é facilitadora da interação do professor com o aluno e do aluno com o material?			
17	Este material instiga questionamentos profundos para o aluno durante a aula?			
18	Este material promove a ideia de que pode ser utilizado sozinho ou apenas em sala de aula?			

Fonte: Autora

Junto da ficha, foram enviadas as cartas desenvolvidas neste projeto e uma explicação resumida do material feito e do projeto como um todo, sempre considerando que esses professores selecionados fizeram parte do desenvolvimento do projeto, ou seja, já tinham um certo conhecimento acerca do que havia sido desenvolvido pela autora. As perguntas que foram enviadas aos professores tinham como resposta “sim” ou “não” para facilitar o preenchimento pelo usuário, além disto havia uma área onde poderia ser inserido alguma consideração adicional sobre o item. As perguntas desenvolvidas, que foram retiradas dos Requisitos de Projeto e de Usuário, são as seguintes:

- a) Este material utiliza um método de aprendizagem?
- b) Este material é motivador?
- c) Este material promove a socialização dos alunos?
- d) Este é um material de possível baixo custo?
- e) Este material pode ser considerado um material “didático” ou “paradidático”?
- f) Este é um material lúdico?
- g) Este material promove a interação entre os alunos?
- h) Este material promove a reflexão e crítica dos alunos?
- i) Este material incentiva o uso de outros materiais para complementar o uso?
- j) Este material promove autonomia de uso?
- k) Este material contém relevância do conteúdo e uma dinâmica de uso adequada para a aprendizagem?
- l) É visualmente adequado ao seu público alvo?
- m) Este material desperta de alguma forma o interesse dos usuários?
- n) Este material trás ensinamentos sobre as atitudes cotidianas das crianças e adolescentes?
- o) Você acredita que esta proposta é facilitadora da interação do professor com o aluno e do aluno com o material?
- p) Este material instiga questionamentos profundos para o aluno durante a aula?
- q) Este material promove a ideia de que pode ser usado sozinho, ou apenas em sala de aula?

Duas professoras enviaram suas respostas, e estas estão no Apêndice 2. Suas respostas foram compiladas no subitem abaixo.

### 8.1 CONSIDERAÇÕES DAS FICHAS DE AVALIAÇÃO

Dentre os professores aos quais foi enviada a ficha de avaliação, três responderam o email e duas mandaram suas respostas na ficha. As respostas completas estão no Apêndice 2. A professora Luciana Brum do Colégio de Aplicação da UFRGS enviou: *“Teu material está belíssimo e a ideia é ótima. Parabéns! Abração e sucesso.”*

Já a professora Vanessa Costa, que leciona em uma escola municipal para anos iniciais, avaliou o material pelo seu ponto de vista: *“Quanto a tua proposta do baralho com as cartas, achei bem interessante e instigante aos alunos. Acredito que ele pode ser um disparador para se trabalhar uma temática, um artista ou uma proposta; porém, acho que a futura testagem nas escolas deverá ser com turmas maiores, de preferência do 5º ano em diante, já que eles têm um domínio maior da leitura e interpretação”.*

Ela também respondeu a ficha de avaliação, marcando “sim” na maior parte das perguntas e “não” em duas que são: “Este é um material lúdico?” onde ela adicionou um comentário *“Em partes sim, mas depende muito da turma a ser aplicada. Creio que com turmas nos anos finais ele funciona melhor, de modo que o aluno possa ter maior autonomia sem o auxílio do professor durante toda a atividade”.*

E na questão sobre promover a autonomia de uso ela marcou “Não” e respondeu: *“Penso que ele estimula a autonomia do aluno, mas sem um trabalho anterior com a turma, acredito que as propostas perderiam um pouco o foco, principalmente, com turmas menores em termos de idade; já que o mesmo apresenta textos e palavras que o aluno possa não conhecer.”*

Já sobre promover a socialização dos alunos ela responde: *“Acredito que promove, mas vejo que a presença do professor é necessária para a mediação de cada proposta a ser realizada.”*

A segunda respondente foi a professora Simone Fogazzi do Colégio de Aplicação da UFRGS. Na sua ficha, ela marcou quase todas as alternativas em “sim” ou em ambos, mas em uma ela votou em não, que foi a pergunta no qual dizia “esse material instiga questionamentos profundos para os alunos durante a aula? E a resposta foi “quem instiga é o mediador”, explicando que durante a aula, o papel principal de incentivador continua sendo o professor.

Ela cita alguns aspectos positivos do material *como “promove um olhar sobre a diversidade cultural e promove a interação com o meio através de atividades”, “faz refletir sobre atitudes” “tem transporte fácil e é bastante colorido”,*

Junto com a avaliação a professora Simone sugeriu que as cartas fossem testadas com seus alunos no dia 23 de Novembro de 2016, sugerindo uma atividade com leitura de imagem e inserção de temas cotidianos de arte no mundo do aluno.

## 8.2 AVALIAÇÃO EM SALA DE AULA

Foi realizada a avaliação do material por conta de alunos e professores, no dia 23 de novembro de 2016 no Colégio de Aplicação da UFRGS, que fica no Campus do Vale. A professora ministrante foi a Simone Fogazzi, e a aula foi realizada com uma turma de 1º ano do ensino médio que tinha em média 12 alunos, pois no Colégio de Aplicação os alunos escolhem a área que querem estudar das quatro abordagens (Artes, Música, Teatro, Dança), fazendo com que as turmas fiquem reduzidas em relação ao seu tamanho original.

As aulas estavam tendo horário reduzido por causa de um protesto que estava sendo realizado por alunos e professores, portanto esta aconteceu das 9:30 às 10:30, na sala de Artes, pois neste colégio os professores tem salas de artes, onde os alunos se direcionam para ter aula e não o contrário, como na maioria das escolas públicas.

A dinâmica que a professora propôs foi de que, naquela aula eles estudariam Antropofagia, trazendo questões da Semana de 22 para debate. Para isto, faria uma breve explicação histórica sobre o termo e seus entendimentos e depois proporia aos alunos que utilizassem o material para escolher uma obra do seu interesse e propusessem algum manifesto pessoal baseado na obra escolhida, trazendo a ideia

da carta para o seu cotidiano, ou cotidiano da sua cidade, como fazer com que uma releitura se torne atual no mundo no qual vivemos?

Para tal desenvolvimento, a professora entregou as cartas para os alunos e eles ficaram olhando e interagindo com elas, como mostra a Figura 54:

**Figura 56. Alunos escolhendo as cartas**



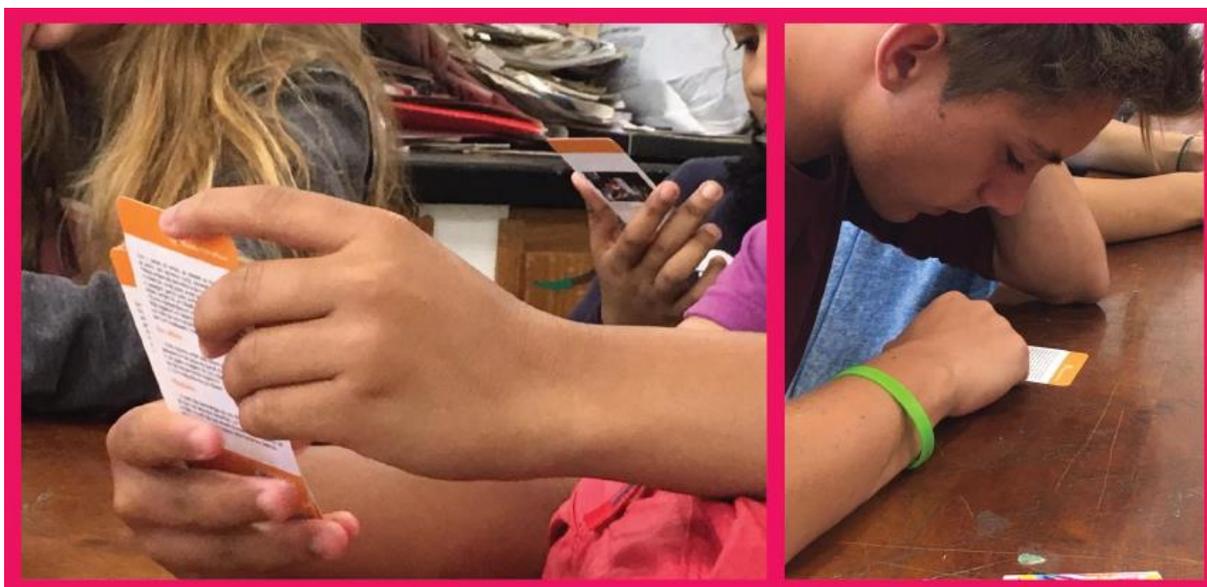
Fonte: Arquivo da autora

Os alunos se mostraram interessados e principalmente curiosos desde o início, pegavam várias cartas e ficavam olhando, comparando, mostravam aos colegas as obras e alguns paravam para ler as informações atrás como suporte. Durante a dinâmica se ouviram risadinhas sobre algumas obras, mas também falas como *“não sei escolher uma só!”* e *“olha essa, troquei!”*, eles pediam para ver as escolhas dos colegas e comparavam com as suas. Essa etapa durou cerca de 20 minutos, onde eles se divertiram decidindo escolhendo sua carta.

Em seguida, a professora finalizou a escolha das cartas e pediu para que eles um a um mostrassem sua obra e explicassem o porque da sua escolha e qual a sua ideia de releitura para o aspecto atual. Nesse momento cada uma pegava sua carta, mostrava a turma, lia a contextualização que havia no verso para os colegas e dizia o porque de ter escolhido a carta. Foi bastante interessante perceber que nesse momento, cada aluno escolheu aquela obra que representava mais a sua personalidade, e principalmente curiosidade. Muitos citavam que a sua escolha

havia sido feita pela leitura da sugestão de atividade no fim da carta, que era uma atividade interessante e que pensou em fazer, outros não queria falar e alguns deram ideias muito diferentes do habitual, propondo revoluções no espaço externo para criar a partir daquela carta.

**Figura 55. Alunos lendo para os colegas as cartas escolhidas**



Fonte: Autora

Depois disso, o horário da aula já estava se encerrando, então a professora solicitou que todos tirassem uma fotografia da sua carta pois a autora teria que levar o material embora, e aquela aula seria mais desenvolvida na próxima data, onde eles iriam criar a sua proposta.

O aspecto mais relevante encontrado durante a dinâmica desenvolvida pela professora, foi o fato de o aluno ao escolher uma carta diferente, e de épocas e vertentes artísticas diferentes. A aula acabou por passar por muitas fases da história da arte, sem perder o foco de estar falando de Arte Urbana. Uns escolheram instalações, outros pinturas, outros fotografia, e mesmo assim, todos podiam pensar em como trazer aquela obra para o seu mundo.

Os alunos pareceram gostar bastante do material, principalmente pela forma como ficaram concentrados em olhar as cartas e escolher a sua e o que fazer com a mesma. No final da aula, alguns alunos falaram que ficavam tristes por ter que devolver o material, pois ele podia ser utilizado em outras aulas.

A professora Simone comentou no fim da aula que gostaria de imprimir para deixar na escola e ser um material didático de auxílio nas dinâmicas de aula de artes. Ela também citou que achou muito interessante o fato dos alunos não terem ficado apenas na imagem da obra como é de costume, eles procuraram ler as informações e tentar entender o que era aquilo e de onde veio, e principalmente, o que poderia ser feito com aquela escolha.

Ela também disse que para o Colégio de Aplicação que é uma escola onde se tem salas de artes, o material poderia ser maior, pois poderia ficar guardado nas salas dos professores de Artes e ser utilizado por todos eles. Mas para escolas públicas com menos recursos, o tamanho das cartas ficava adequado pois a portabilidade ajudava no transporte, além de ter ficado muito visível as informações e a impressão.

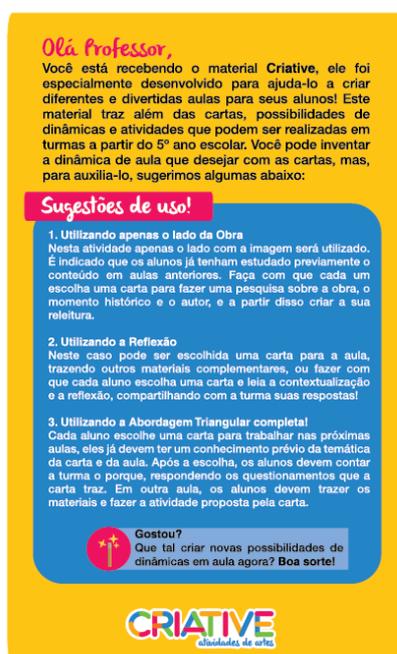
## 9. ESPECIFICAÇÕES - SOLUÇÃO E DETALHAMENTO FINAL

Foram geradas 52 cartas com a temática Arte Urbana, que se encontram no Apêndice 1. Todas trazem a mesma base de desenvolvimento explicado nos ítems de desenvolvimento de projeto anteriores. Para preencher todos os aspectos de fechamento visual, foi desenvolvido um pequeno “Modo de Uso” das cartas, que virá dentro da embalagem. Esta embalagem também foi desenvolvida pensando no uso das cartas e sua disposição.

### 9.1 SUGESTÕES DE USO

Para auxiliar o professor durante o uso do material, foi desenvolvido um pequeno manual. Nele se encontram sugestões de uso das cartas, maneiras de utilizá-las em aula e dicas com relação a materiais e níveis de conhecimento para determinadas atividades. O manual vem dentro da caixa e é apenas uma sugestão de uso. A versão em escala maior está no Apêndice 3.

Figura 58. Sugestões de uso



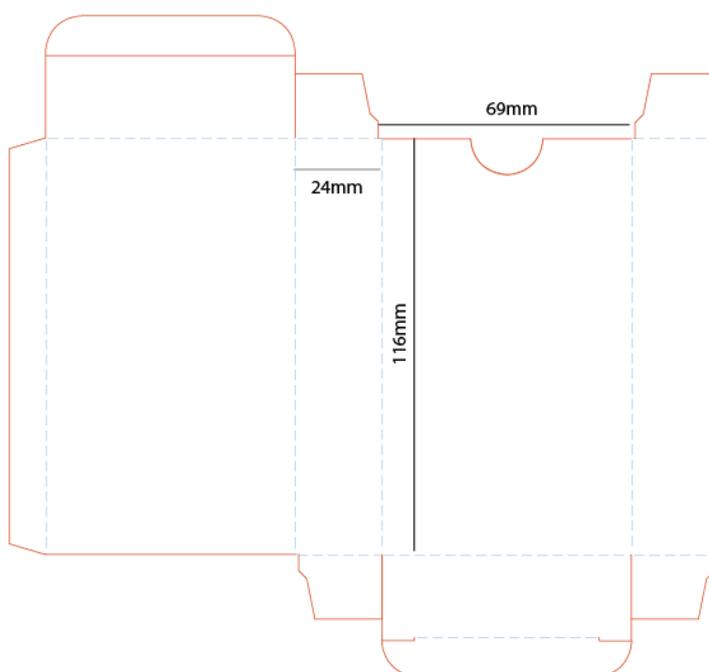
Fonte: Autora

## 9.2 EMBALAGEM

Cada unidade temática terá sua caixa própria, onde serão colocadas as cartas daquele módulo. Estas caixas foram desenvolvidas seguindo a identidade visual da marca, utilizando as cores do módulo e seu ícone, além de uma imagem representativa do módulo em questão. A caixa desenvolvida para o módulo de Arte Urbana traz uma obra urbana conhecida, assim como a caixa da Arte Contemporânea irá trazer uma obra de arte contemporânea conhecida e assim por diante. No campo superior da carta, fica descrito nome e autor da obra que estampa a caixa.

As dimensões foram pensadas para abranger as 52 cartas necessárias para esta atividade. O tamanho final desenvolvido foi: Altura de 116mm e Comprimento de 69 mm e Profundidade de 24mm.

**Figura 59. Modelo de dimensões da caixa extena**

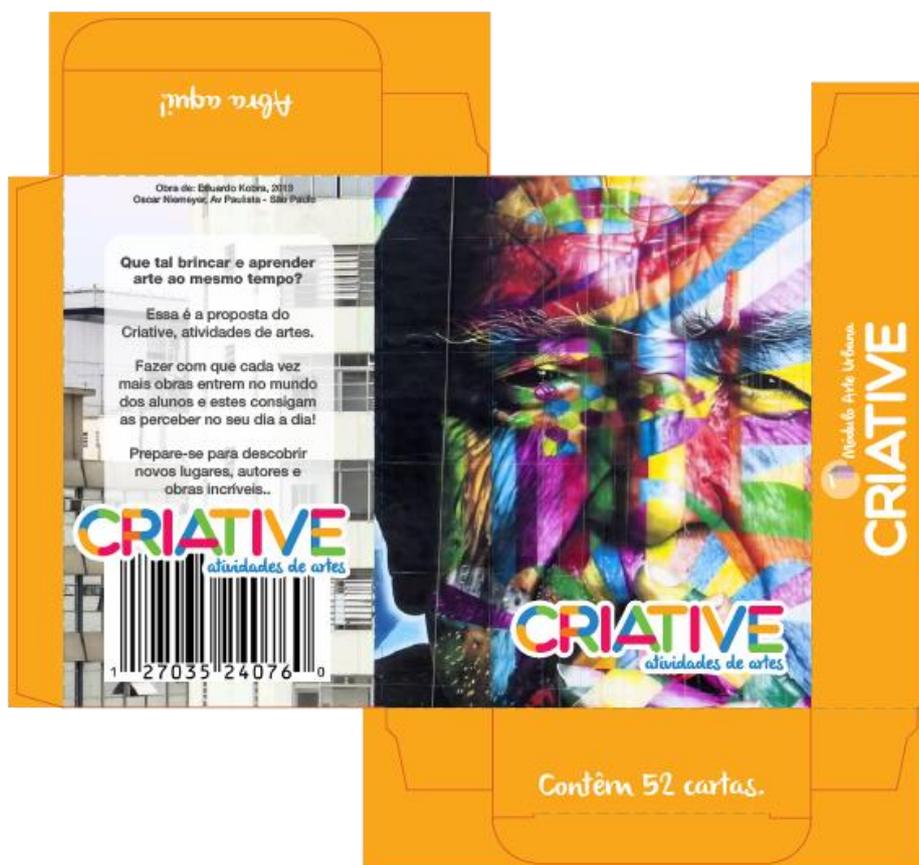


Fonte: Autora

A concepção visual foi visando a natureza didática da proposta, de explorar obras de arte em sala de aula, para externalizar na embalagem. Para isto foi em

colocado uma obra da temática artística na face externa da embalagem, junto com os elementos visuais que compõe o módulo, como nome e ícones, além de uma breve explicação sobre o que é o material. O resultado gerado é apresentado na Figura 58:

Figura 60. Caixa Arte Urbana



Fonte: Autora

Também foram desenvolvidas as embalagens para os outros módulos, que são apresentados no Apêndice 4.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema escolhido para o desenvolvimento deste trabalho, teve desde o início a intenção de buscar soluções para problemas identificados em diversas salas de aula pelo país, pois a carência no ensino de Arte-educação nas escolas públicas do Brasil é latente. A partir desta percepção buscou-se formas de contribuir para minimizar as situações deste contexto criando um projeto que conseguisse entender o modelo atual de ensino e projetar um material didático aos professores e instituições escolares que lidam diariamente com as dificuldades de se lecionar em uma escola pública neste país. Além de, contribuir para a aproximação do aluno da escola e do “mundo da arte”, incentivando este interesse desde a base escolar.

Num primeiro momento, foi feita uma pesquisa sobre a revisão bibliográfica sobre a Arte, desde os desenhos rupestres nas paredes das cavernas, até o formato modernista de ensinar arte, que é um pouco do que visualizamos até hoje nas salas de aula. Estas pesquisas foram importantes para o desenvolvimento do projeto, pois foi durante o estudo delas que se percebeu de onde vieram os preconceitos naturalizados na sociedade com artistas e profissionais de áreas artísticas ou similares, além da descoberta de como a arte foi influenciada e moldada por escolhas políticas e econômicas durante toda a sua expansão no país. Também foram estudadas as leis e os dados sobre arte-educação no Brasil, como por exemplo os dados sobre a quantidade de professores que lecionam Artes e não são formados nesta área, e a sua evolução ao longo dos últimos anos. Muitas foram as mudanças curriculares e de obrigatoriedade do ensino da arte, que ora estava nos currículos, ora não era mais obrigatório; estas mudanças, por mais insignificantes que fossem, alteraram todo o percurso da arte-educação no país.

Durante a pesquisa teórica foram apontados métodos específicos para o ensino da arte, como o divulgado no Brasil pela autora Ana Mae Barbosa que é a Abordagem Triangular. Se estes fossem realmente empregados nas escolas, possivelmente teríamos mais alunos fruidores desse tema, assim como incentivaria, cada vez mais pessoas a verem o poder transformador que a arte pode significar para cada indivíduo.

O ensino da arte é necessário na base curricular dos estudantes, pois são nos primeiros anos que as crianças começam a expressar suas habilidades artísticas. Para haver um acompanhamento e desenvolvimento artístico desta criança, é preciso que a formação de Artes se torne integral durante todos os anos do ensino fundamental e médio, pois só assim poderemos formar pessoas com olhos e corações mais sensíveis ao mundo e melhores formadores de opinião na sociedade, que possam usufruir, entender a arte como uma disciplina transversal, que ultrapassa uma proposta conteudista.

Também foi verificado que é necessário que se desenvolva formação continuada e mais completa para os profissionais de Arte-educação, pois são estes professores que irão incentivar os alunos a terem um olhar reflexivo sobre a arte. Como diz Eliane lung (2012), é preciso “reconhecer a criatividade como regra e não como exceção. Como um fenômeno que perpassa por toda a espécie humana, sendo diferenciado em alguns, mas existente em todos os indivíduos”, desta forma conseguiremos com que mais crianças e adultos deixem de achar que “não sabem desenhar” e arrisquem o seu fazer artístico e estilo próprio, sem se auto julgarem por sua forma de expressão pessoal.

Para o desenvolvimento do presente trabalho, foram estabelecidos objetivos de projeto, e a partir destes objetivo foram escolhidas as metodologias para a elaboração do projeto. Associando suas similaridades e diferenças, Munari (2008), Calori (2007) e Bonsiepe (1984) delas, foi adaptado um método para este projeto em especial.

O desenvolvimento do trabalho se deu por meio de análises e entrevistas, e, ao mesmo tempo em que eram analisados materiais similares existentes, também eram entrevistados professores de arte-educação para que eles pudessem fazer suas considerações sobre o projeto. Foi a partir destas análises e entrevistas, utilizando do método QFD, que foi gerada uma lista de requisitos projetuais. Com estes requisitos descritos, foi iniciado a fase de geração de alternativas, em que foram criadas três opções, um Fichário de atividades, um Baralho de atividades e um Mapa de atividades. Para a escolha do material foi feita uma avaliação com professores do Colégio de Aplicação da UFRGS, sendo a solução final escolhida, o

Baralho de atividades, material didático focado em alunos a partir do quinto ano escolar.

Na etapa criativa foi desenvolvida a identidade visual do trabalho, no qual foi criado logotipo, ícones, paleta cromática, fontes, formatos, entre outros. Também foi feito uma longa busca por conteúdo a ser inserido no material, fase em que os professores contatados ajudaram bastante sugerindo materiais que pudessem ser usados como conteúdo base do projeto. Foi a partir dessa seleção de conteúdo e da esquematização de como se desenvolveria a dinâmica das cartas que foram criadas as 52 cartas do Módulo de Arte Urbana. Todas estas com conteúdos diferentes uns dos outros, e com propostas de atividades para a sala de aula, facilitando a didática por meio de um material auxiliar.

As cartas foram enviadas e avaliadas por alguns professores, contatados ao longo do projeto, gerando boas respostas a respeito do material e de seu uso, e incentivando a busca pelo aperfeiçoamento constante de materiais didáticos para sala de aula.

Portanto, de acordo com os objetivos iniciais do projeto, foi possível utilizar o design como ferramenta de incentivo visual e lúdico para o ensino de crianças, a partir do momento em que se tem um material que foi projetado por meio de metodologias de Design e focado em alunos de sala de aula. O objetivo de se apropriar de ferramentas do currículo escolar para criar materiais mais fáceis de se entender e utilizar, assim como o de compreender como eram os materiais e as aulas de artes atuais, foram cumpridos.

O contato direto com professores da área de Arte-educação ao longo do projeto também foi um objetivo realizado, pois os professores contatados estiveram presentes em praticamente todas as fases de projeto, sendo entrevistados ou consultados sobre como o material vinha se desenvolvendo. A abordagem triangular, proposta de ensino de arte de Ana Mae Barbosa, também foi estudada e materializada nas cartas, trazendo o caráter de aprendizado para o material e concluindo o objetivo projetual de estudar as ferramentas de ensino existentes para só assim propor algo que envolva uma vertente educacional.

E finalizando, o material desenvolvido foi testado e avaliado em sala de aula, comprovando que pode ser útil no auxílio ao professor durante suas aulas, e que

tem conteúdo didático suficiente para trazer consigo uma aprendizagem mais completa e significativa para o aluno.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Aires **Definição de Arte: Compêndio em linha de problemas de filosofia Analítica**, 2014, Disponível em: <[http://www.compendioemlinha.com/uploads/6/7/1/6/6716383/almeida\\_definicao\\_art\\_e\\_artigo.pdf](http://www.compendioemlinha.com/uploads/6/7/1/6/6716383/almeida_definicao_art_e_artigo.pdf)> Acesso em: 15 de junho de 2016.

ARAÚJO, R.M; FRATARI, M.H.D. **O olhar do educador infantil frente ao desenho infantil e suas contribuições**. Revista da Católica, v.3, n.5 - jan/jul. 2011.

BACK, Nelson [et al]; **Projeto integrado de produtos: Planejamento, concepção e modelagem**. Manole , Barueri SP, 2008.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da Arte - Anos 1980 e Novos Tempos**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

BARBOSA, Ana Mae Tavares de Bastos. **Arte: educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo : Cortez, 2005.

BARBOSA, Ana Mae Tavares de Bastos. **Arte-educação no Brasil: 6ª ed.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte Educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

BARBOSA, Ana Mae. **Teoria e Prática da Educação Artística**. São Paulo: Cultrix, 1995

BONSIEPE, G; KELLNER, P; Poessnecker, H.. **Metodologia experimental: desenho industrial**. 1ª ed. Brasília: CNPq/Coordenação editorial, 1984.

BRASIL, **Censo Escolar Da Educação Básica 2013: Resumo Técnico**, MEC/INEP/DEED, Brasília, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Sinopses Estatísticas da Educação Superior – Graduação**. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/superior-censosuperior-sinopse> Acesso em: 10/04/2016.

BRASIL.. **Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação em Artes Visuais**. CNE/CES/MEC, Nº: 280, Brasília, 2007.

BRASIL, **Diretrizes Nacionais da Educação Básica**. MEC, Brasília 2013. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=15548-d-c-n-educacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15548-d-c-n-educacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: 24 de abril de 2016.

BRASIL,. **Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio**. Brasília: Ministério da Educação e Desporto/MEC, 2000.

BRASIL, **Parâmetros curriculares nacionais (PCNs)**, Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, MEC/SEF, 1997.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília : MEC/SEF, 1997.

BRASIL, Todos pela educação. **Sem licença para ensinar**. 2014, Disponível em: <<http://www.todospelaeducacao.org.br/educacao-na-midia/indice/30283/sem-licenca-para-ensinar/>> Acesso em: 05/05/2016.

BRASIL, Todos pela educação. **51,7% dos professores do EM não têm licenciatura na disciplina que lecionam**, 2014. Disponível em: <<http://www.todospelaeducacao.org.br/reportagens-tpe/30096/483-dos-professores-ensino-medio-tem-licenciatura-na-disciplina-que-ministram/>> Acesso em: 30 de abril de 2016.

BUENO, Francisco da Silveira. **Dicionário escolar da língua portuguesa**. 11.ed. Rio de Janeiro: FAE, 1986.

BUJAN, Frederico. **La construcción de un observatorio latinoamericano de la formación de profesores de artes en las universidades**. Revista Educação, Artes e Inclusão, volume 8, número 2, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/4104/2934>> Acesso em: 20/05/2016.

CALORI, Chris. **Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems**. Hoboken. 1ª ed. Estados Unidos: John Wiley & Sons, 2007

COLLINGWOOD, R. G. **The principles of art**. Oxford: Clarendon Press, 1938.

CUNHA, Susana; BORGES, Camila. **A arte é para as crianças ou é das crianças? Problematizando as questões da arte na educação Infantil**. Porto Alegre, 2015

DAVIES, Stephen. **Definitions of Art**. Ithaca: NY, Cornell University Press. 1991

DERDYK, E. **Formas de pensar o desenho**. São Paulo: Scipione, 1989.

DICKIE, G. **Art and the aesthetic: An Institutional Analysis**. - Ithaca: Cornell University. 1974.

DINELLY, Francinely. **Ensino de Arte no Brasil: uma análise dos conteúdos do Ensino Fundamental**, 2011. Disponível em: <<http://www.arcos.org.br/artigos/ensino->

[de-arte-no-brasil-uma-analise-dos-conteudos-do-ensino-fundamental/](#)> Acesso em: 02 de maio de 2016.

FERRAZ, M. H. T. e SIQUEIRA, P. I. **Arte-Educação: vivência, experimentação ou livro didático?** Edições Loyola São Paulo, 1987.

FUSARI, M. F. de R; FERRAZ, M. H. C. de T. **Metodologia do ensino de arte.** 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1993.

GATTI, Bernadete Angelina. **Licenciaturas: características institucionais, currículos e formação profissional.** In: PINHO, Sheila Zambello de. (org). Formação de educadores: dilemas contemporâneos. São Paulo: Editora UNESP, 2011.

GAUT, Berys. **“Art’ as a cluster concept”** In: CARROL, Noel, 1ª ed. Theories of art today. Madison: The University of Wisconsin Press, 2000

IUNG, Eliane. **Oficina-Escola de Artes de Nova Friburgo: Práticas interdisciplinares em uma Escola Pública de Artes.** Rio de Janeiro, 2012.

IUNG, Eliane; SADDI Maria Luiza. **Práticas Culturais e Experiências em Artes.** 2012 Disponível em: <http://culturadigital.br/politicaculturalcasaderuibarbosa/files/2012/09/Eliane-Jordy-lung-et-alii.pdf>> Acesso em: 10 de abril de 2016.

KOSLOWSKI, Adilson. **Acerca do problema da definição de arte.** Revista Húmus, Maranhão, v. 3, n. 8, Mai/ ago 2013.

LEVINSON, Jerrold. **Music, art and metaphysics.** Ithaca: New York: Cornell University Press, 1990.

LOSADA, Terezinha. **A interpretação da Imagem: subsídios para o ensino de arte.** Rio de Janeiro, Mauad X / FAPERJ. 2011

LUQUET, George-Henri. **O desenho infantil.** Porto: Ed. Minho, 1969.

MACHADO, Regina Stella. **Sobre mapas e bússolas: apontamentos a respeito da Abordagem Triangular.** In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira (orgs.). Abordagem Triangular no ensino da artes e culturas visuais. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G. **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura.** 2. ed. São Paulo: Intermeios, 2012.

MARTINS, Miriam Celeste; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, M. Terezinha Telles. **Teoria e prática do ensino da arte: a língua do mundo**. 1. Ed. – São Paulo: FTD, 2009.

MEDEIROS, Rosana. **A docência na disciplina de Artes: Compartilhando experiências**. 1ª ed. Porto Alegre, 2014.

MEIRA, M.E.M.. **Construindo uma concepção de Psicologia Escolar: contribuições da Pedagogia Histórico-crítica e da Psicologia Sócio-Histórica**. In: MEIRA, M. E. M. E ANTUNES, M. A. M. (Orgs.). *Psicologia Escolar: teorias críticas*. UNESCO – Bauru, São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

MOREIRA, Terezinha Maria Losada. **A Interpretação da imagem: Subsídios para o ensino de arte**. 1.ed. Rio de Janeiro: Mauad X : FAPERJ, 2011

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

PEREIRA, Lais de Toledo Krucken. **O desenho infantil e a construção de significação: um estudo de caso**. Portal da Unesco, 2005. Disponível em: <<http://portal.unesco.org/culture/en/files/29712/11376608891lais-krucken-pereira.pdf/lais-krucken-pereira.pdf> > Acesso em: 23 de maio de 2016.

PIAGET, Jean. **A equilibração das Estruturas Cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **A Psicologia da criança**. 1ª ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1973. Coleção Saber Atual.

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro, Record, 1967.

PILLAR, Analice. **Contágios entre arte e mídia no ensino da arte**, Porto Alegre, 2010.

PILLAR, A. D. P. **Desenho e construção de conhecimento na criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

ROCHA, Vera Lourdes Pestan. **Formação do professor - Perspectiva e Abordagem**. In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira (orgs.). *Abordagem Triangular e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

SANTOS, Denise. **Orientações Didáticas em Arte Educação**: Belo Horizonte: C/Arte, 2008.

VIGOTSKY, L. S. **La imaginación y el arte en la infancia**. Madrid: Akal, 1982.

WEITZ, Morris. **The role of theory in aesthetics.** The journal of aesthetics and artcriticism, 1956.

# APÊNDICE 1

## 52 Cartas Desenvolvidas para o Módulo Arte Urbana

### Figura 61. Compilado de cartas 1

<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Caryl Chesson, 1964 Sergrafia gravura, 50x70 cm</p>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Atividade sempre foi um lugar de troca. Algumas cidades surgiram em encruzilhadas, beiras de estradas e de rios onde haviam feiras. Nelas, as pessoas não só comercializavam produtos locais ou manufaturados como também trocavam informações, divertimentos, novidades. Esta gravura do artista argentino radicado na Espanha, Caryl Chesson (1911-1987) mostra um ambiente vivo e colorido, cheio de pessoas e produtos diversos.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você costuma ir a feiras?</li> <li>2. Como você descobriria a diversidade de sons, cores e cheiros numa feira ou num mercado municipal?</li> <li>3. Quais as feiras mais conhecidas na sua cidade?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A partir da obra estudada e do seu conhecimento sobre feiras, crie um desenho de uma feira que você imagine que deveria existir na sua cidade, pense nas coisas que poderiam ser vendidas e qual o público que teria mais acesso.</li> </ol>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Banksy, Florista, 2008 Gravura, Los Angeles, EUA</p>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Preocupados com a segurança, os cidadãos e o poder público misturam cada vez mais câmeras pela cidade. Assim, parecem a ser vigiados quando andamos pelas ruas, fazendo compras ou estamos numa festa. O grafiteiro britânico, que é conhecido como Banksy, cuja identidade é uma máscara, criou esta imagem em um posto de gasolina na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos. Nele, uma menina carregando uma cesta de flores é surpreendida por uma câmera que brinca de uma piada.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Em que você pensa ao ver esta imagem?</li> <li>2. Você já pensou ao andar em espaços públicos que havia uma câmera o observando?</li> <li>3. Quem você acha que está olhando por trás das câmeras?</li> <li>4. Você conhece a técnica Estêvão? Onde você já viu?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escolha uma imagem do seu interesse e crie um estêvão com seu professor e turma.</li> </ol>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Charles Clyde Ebbetts, Lunch atop a Skyscraper, 1932 Fotografia, Nova York, EUA</p>
<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>A cidade é um lugar que concentra oportunidades de trabalho. Durante todo o século XX a grande maioria das horas grandes contingentes de pessoas têm deixado a zona rural para procurar trabalho nas cidades. Esta fotografia mostra operários que constroem um dos primeiros arranha-céus de Nova York, nos Estados Unidos, em 1902. Eles estão sentados numa vigia a aproximadamente 250 metros do chão, sem equipamento de segurança.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Em sua opinião, porque as pessoas vão procurar trabalho nas cidades?</li> <li>2. O que você acha que representa a ideia principal dessa fotografia?</li> <li>3. Qual a importância da fotografia nas aulas de arte? No que ela pode contribuir?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Com sua turma e professor, pesquisem fotografias em jornais e revistas, que representem momentos do seu dia a dia e faça uma coleção.</li> </ol>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Maurice Cornelis Escher, The Print Gallery, 1956 Litografia gravura, Holanda</p>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Atividade se expande e invade a natureza e as zonas rurais, tornando áreas de mata e pastagens em suas bordas. Dentro da cidade, os cinemas, as paradas, o tráfego de rua e de metrô podem ser ordenados e de alguma forma, modificados. A gravura do holandês Escher (1898-1972) remete a essa diversidade de usos do espaço urbano: mata, interior e exterior se misturam num ciclo em que uma obra está dentro da planta, a planta na cidade e a cidade na obra.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Em sua opinião, é possível afirmar que a cidade está contida na obra ou a obra na cidade?</li> <li>2. Como a cidade e a natureza são utilizadas pelas pessoas na obra?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faça um desenho da sua cidade ou dos bairros que você conhece dela. Se sua cidade for muito grande, desenhe um mapa indicando as ruas e avenidas.</li> <li>1. Anote tudo que você conhece sobre a cidade. Aponte especialmente qual a posição do centro histórico aos demais bairros, ruas, praças, parques e avenidas.</li> </ol>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Flávio Ricardo Rua Campos Sales x José de Alencar, 2015 Acrylic</p>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Com o passar do tempo, as cidades se transformam e, às vezes, isso acontece numa velocidade muito grande. Prédios antigos são demolidos e são lugar a novos, diferentes e modernos construções, essas práticas são usadas e a paisagem ganha outra configuração. Representar uma cidade sempre foi um desafio para os artistas, porque não há como representá-la em toda a sua complexidade. Os artistas registram em desenhos, pinturas, fotografias e vídeos sua visão de como as pessoas e as construções se relacionam com a paisagem, mas sempre de forma fragmentada.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você costuma andar pela cidade prestando atenção nas paisagens e nas pessoas que ali vivem?</li> <li>2. Já captou imagens de sua cidade? Em caso afirmativo, que tipo de elementos registrou?</li> <li>3. Como descobriu sua cidade?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A partir das lembranças da sua cidade, do seu bairro ou da sua rua, faça dois desenhos, um da sua cidade durante a noite e outro de sua cidade durante o dia, mostrando as diferenças que existem nesses dois momentos distintos.</li> </ol>
<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>O Projeto Morinho, instalado na favela Pereira da Silva, no Rio de Janeiro, nasceu em 1987, quando Nelson Souza de Oliveira, aos 14 anos, começou a representar a favela usando fitas e outros materiais recicláveis. Com o tempo, outros jovens se uniram ao projeto e, para documentar, organizaram uma produção de vídeo: a TV Morinho. Hoje a maquete mede 300 metros quadrados e recebe visitas diárias. Uma parte da maquete está sempre viajando em exposições pelo mundo. O trabalho é um processo contínuo, não tem fim.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já tentou de construir cidades? Com que material e com que elementos as fez?</li> <li>2. Se você criasse uma cidade imaginária, como você a chamaria? Que nome daria aos bairros dela?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A partir da sua cidade imaginária, utilize materiais já descartados da sua casa, como: rolo de papel higiênico, canetas de feltro vazias, canas de sapato, etc. e crie uma maquete de sua cidade imaginária.</li> </ol>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Tereza de Azevedo, Operários, 1933 Cinco metros de tela, 1933/2010 cm</p>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Alguns artistas brasileiros que viveram no início do século XX, envolvidos com a estética modernista, tiveram um grande olhar e interesse para as desigualdades sociais, tanto no Brasil especificamente a partir da década de 1930, quando o mundo vivia uma crise econômica grave e se percebeu o importante papel da arte ao dar visibilidade às pessoas que estavam marginalizadas e às suas lutas. A sensibilidade dos artistas modernistas para os dramas vividos por essas pessoas foi uma novidade estética no Brasil.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Como a cidade é representada nesta imagem?</li> <li>2. Que habitantes da cidade são representados por estas imagens?</li> <li>3. Você acredita que as cidades mudaram desde a época em que essas imagens foram feitas?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A partir da obra, pense nas pessoas que vivem na sua cidade, como elas são fisicamente e por onde elas andam na cidade. Faça uma coleção de fotografias de pessoas reconhecendo elas e suas relações com os locais da cidade: praça, shopping, centro, etc.</li> </ol>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Oscar Niemeyer, Igreja de São Francisco, 1945 Lagoa da Pampulha, Belo Horizonte, Argentina</p>	
<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>A arquitetura é a arte de construir espaços que servem de abrigo e proporcionam conforto e segurança. Para ser chamada de arquitetura, entretanto, na construção de um arranha-céu, um palácio ou uma simples casa precisa incorporar valores estéticos como beleza e satisfação dos sentidos físicos e espirituais. Quando um espaço construído alcança esses requisitos, a arquitetura se aproxima da arte.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já notou obras de arquitetura e pensou no quanto elas podem estar relacionadas com a arte?</li> <li>2. Quais obras arquitetônicas da sua cidade você lembra quando pensa sobre arte?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escreva uma obra arquitetônica da sua cidade e faça uma pesquisa sobre ela, descubra quem a construiu, quando e com que finalidade. Se puder tire uma fotografia para o trabalho.</li> </ol>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Apresentação do Oclodum, 2016 Pelourinho, Salvador Fotografia</p>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>O Grupo Oclodum, que desde o início dos anos 1980 ocupa o bairro do Pelourinho, em Salvador, é uma organização cultural que trabalha a arte por meio da música. A cultura permeia a prática e é ensinada pelo Oclodum cultura, valores e tradições socio-culturais afro-brasileiras. O projeto é um grande exemplo de como a arte pode criar e fortalecer o vínculo com os moradores da cidade.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você conhece o Oclodum? O que você sabe sobre suas performances?</li> <li>2. Você já assistiu alguma apresentação, peça, projeção ou filme na rua? O que achou?</li> <li>3. As manifestações artísticas são frequentes em sua cidade? Você costuma participar delas?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formem grupos na aula, e citem com seus colegas uma performance que poderia ser apresentada nas ruas da sua cidade, envolvendo de outros colegas que estarão assistindo, durante a apresentação. (Sugestões: teatro, música, moda, dança, poesia, etc.)</li> </ol>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>José Resende, Olhos Abertos, 2005 Porto Alegre, RS Escultura em Aço, 30x20x20 cm</p>	
<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p>Em 2005, José Resende, um artista que estudou arquitetura e sempre se interessou pelo espaço público, foi convidado pelo PSBarral do Marquês para realizar um projeto na área do Casarão, em Porto Alegre. Ele optou por instalar uma estátua em homenagem ao PSBarral, que é, quando em apenas um dos lados, que se projeta em direção ao Casarão. A estrutura foi rapidamente amplificada pela população, que pôde usá-la como um mirante para observar a paisagem.</p> <p><b>Responda:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que palavras você associaria e lembraria ao observar esta obra?</li> <li>2. Como você acha que este trabalho artístico se relaciona com a cidade?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formem grupos e pensem em um lugar da sua cidade que poderia ser revitalizado ao ter uma obra artística com que a população possa interagir.</li> <li>2. Faça um desenho simulando como essa obra poderia ser encaixar no cotidiano da cidade.</li> </ol>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p><b>Módulo Arte Urbana</b></p>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p><b>Módulo Arte Urbana</b></p>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p><b>Módulo Arte Urbana</b></p>	<p><b>Módulo Arte Urbana</b></p> <p><b>Módulo Arte Urbana</b></p>

# Figura 62. Compilado de cartas 2

<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Paul Landowski, Cristo Redentor, 1931 Rio de Janeiro, RJ Escultura de concreto armado e Pedra Sabão, 30m de altura.</p> <p><b>11</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Até o século XX, a arte pública estava a cargo do Estado, da Igreja e da mecenagem, para celebrar ou comemorar conquistas, exaltar o poder de grupos e pessoas, estimular a fé, melhorar os equipamentos urbanos e embelezar os espaços de convívio social. O Cristo Redentor, escultura muito conhecida do Rio de Janeiro, foi financiado por famílias católicas e doada à arquidiocese do Rio de Janeiro. Além do significado do gesto de abençoar, abençoar e proteger a cidade, essa grande escultura é também um marco visual importante do local: a 700 metros de altura, no morro do Corcovado, ela pode ser vista de quase todos os pontos da cidade.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Na cidade que você mora existem esculturas civicas que homenageiam personagens ou datas historicas?</li> <li>2. Você acha que a arte promove espaços de encontro - das pessoas na cidade?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Focando no mundo altamente, pense em alguma pessoa conhecida ou famosa na sua cidade que poderia ser homenageada com uma obra de arte em algum lugar da cidade, descreva como e onde isso aconteceria.</li> </ol> <p><b>11</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Edgard de Souza, Sem Título, 2001 Inhotim, Brumadinho, MG Escultura em bronze, 84x60x34,5cm</p> <p><b>12</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Para trabalhar com esculturas, é preciso desenvolver o raciocínio espacial, isto é, a capacidade de visualizar mentalmente todos os lados de uma forma. Alguns escultores aproveitam as possibilidades do material e vão, aos poucos, durante o processo, concebendo a forma final. Outros fazem desenhos detalhados e fazem estudos com pequenas modelas antes de construir em tamanho real. Para apreciar uma escultura é preciso observá-la de todos os lados. É necessário perceber os efeitos de luz na escultura e notar como a sombra reforça as formas.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já visitou um museu onde haviam esculturas? Qual é a sua impressão?</li> <li>2. As esculturas que você conhece tem apenas um material ou vários?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faça uma escultura utilizando garrafas PET! Reúna o maior número de garrafas para fazer recortes. Analise suas possibilidades, considere sua forma e considere se existe alguma possibilidade de uni-las, encaixá-las. Vá aos poucos montando a sua obra.</li> </ol> <p><b>12</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Crálio, Brick Lane, 2014 Londres, Inglaterra, Grã-Bretanha</p> <p><b>13</b></p>
<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Intervenções Urbanas invadem as cidades, e são prioritariamente realizadas nos espaços de forma independente e em geral anônima, por artistas profissionais e amadores. Esses artistas desejam dialogar com a população, sem intermédio de governo, museus, galerias ou outros tipos de instituições. Muitas vezes seus trabalhos revelam problemas sociais, ambientais e políticos. Outros visam, estimulam relações afetivas com a cidade e propõe novas maneiras de perceber o cenário urbano.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já grafou um muro? O que pensa dessa forma de expressão?</li> <li>2. Já pintou uma árvore em seu bairro?</li> <li>3. Já viu uma calçada que fica em frente da sua casa?</li> <li>4. Já viu alguém fazendo essas coisas em seu bairro ou em sua cidade?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A partir dos grafites que você já viu, faça uma ilustração de um local na sua cidade ou bairro que ficaria mais bonito e chamaria mais atenção com uma intervenção urbana como o grafite. Desenhe uma simulação de como poderia ser feito.</li> </ol> <p><b>13</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Peter "Roadsworth" Gibson, 2007 Plug Finaes e Plug Machos, Camaldão, GrafiteEstêncil</p> <p><b>14</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Roadsworth, que é o nome artístico do carioca Peter Gibson, começou a pintar as ruas de Montreal, em 2001, usando a técnica do estêncil. Inicialmente como uma forma de questionar o uso exclusivo do carro nas sociedades contemporâneas e defender a criação de mais ciclovias, ele pintava sobre o asfalto elementos que interagiam com a sinalização de trânsito.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O que você entende por intervenção urbana?</li> <li>2. Você já viu alguma intervenção urbana que interagiu com o local onde estava? Qual e onde?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Divida a turma em grupos e nestes, pensem em que local da sua escola poderia haver uma intervenção urbana que auxiliasse a vida dos alunos. Crie um esboço com seus colegas, (com mistura de papéis ou papel acetato) buscando um sinal ou uma frase que auxilie na proposta, aplique em uma cartolina para ver o resultado.</li> </ol> <p><b>14</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Projeto Paredes Pinturas, 2008 Jardim Santo André, SP Pintura e Estêncil</p> <p><b>15</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Aimagem acima mostra os muros pintados pelo Jamarac, que é o sigla para Jardim Miriam Arte Cidadã - um coletivo fundado em 2003, na periferia de São Paulo, pela artista Mônica Nador. Nasceu em Florbeto Preto, Mônica se interessa pela criação de espaços, temas e enquadramentos em suas pinturas. Com o grupo Jamarac, ela realiza pinturas em muros e muros, com o uso de materiais de acrílico e técnicas tanto no interior quanto nas paredes externas das casas.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você gostaria de ter uma parede pintada pelo Jamarac em sua casa?</li> <li>2. Na sua cidade ou no seu bairro, existe alguma parte onde as paredes são grafadas criativamente dessa forma? Você já pensou em ajudar a criar e pintar?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Junto com a sua turma, escolha um local na sala onde poderá color cartazes. Após isso, separem grupos e especifique que cada grupo deve fazer uma pintura no seu cartaz que represente o grupo, após isso, cole todos eles lado a lado na parede e observem juntos as diferenças.</li> </ol> <p><b>15</b></p>
<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Paulo Bruscky, 1949 O que é arte? Para que serve? Performance/Fotografia</p> <p><b>16</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>As intervenções urbanas que surgem atualmente em muitas cidades do mundo têm origem na arte conceitual do final do século XX, quando os artistas expandiram o conceito de arte e questionaram: O que é arte? Para que ela serve? Essa nova geração de artistas, entretanto, não quer apenas questionar os limites da arte, quer incluir a população à busca por meio da arte, uma vida mais digna. O artista pernambucano Paulo que sempre trabalhou de forma conceitual em seus projetos, realizou uma performance em uma livraria de Recife em 1978.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O que é arte?</li> <li>2. Para que ela serve?</li> <li>3. Arte para quê?</li> <li>4. A arte pode melhorar a vida nas cidades?</li> <li>5. Como melhorar o bairro em que você vive usando a arte como instrumento?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pense com os colegas que tipos de performances poderiam ser interessantes para fazer na escola e qual o questionamento que ela poderia fazer para os colegas, sobre o bairro, a cidade, etc. Tentem fazê-la acontecer!</li> </ol> <p><b>16</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Keith Haring, Double Man, 1986 EUA Litografia, 65x76 cm</p> <p><b>17</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>O norte-americano Keith Haring (1958-1990) foi um dos pioneiros do grafite, levando a cultura de rua para o mundo oficial das galerias e dos museus. Ele desenhava figuras em movimento que refletiam o ritmo cotidiano da dança nas ruas e nos clubes da época. Em muitos de seus grafites de rua, usa pinturas feitas em tinta e em diversas esculturas, o artista representava coreografias de dupes em batalhas de break-dance, ou grupos de figuras dançando. Ele se interessou pela capoeira do Brasil e realizou trabalhos em que representava corpos interagindo com os movimentos característicos dessa arte.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já experimentou desenhar corpos em movimento?</li> <li>2. Você já assistiu a alguma dança de rua?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Separem grupos na sala de aula, cada grupo deverá escolher um estilo musical para dançar (pode haver um sorteio). Após isso, cada grupo deve se apresentar para a turma e para o professor. Durante a apresentação, os alunos deverão desenhar o grupo que se apresentará, mostrando os movimentos e o quanto o estilo musical interfere nos passos.</li> </ol> <p><b>17</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Charlie Chaplin Cena de "Tempos Modernos", 1936 Comédia, 27 min.</p> <p><b>18</b></p>
<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Em Tempos Modernos, Charlie Chaplin, além de dirigir e protagonizar o filme, é também ator do roteiro e da trilha sonora. O artista foi um dos responsáveis pelo desenvolvimento da linguagem do cinema. Ele conheceu, dirigiu e protagonizou diversas filmes mudos e falados, com seu personagem Carlito, cuja trajetória estava concentrada no gesto e na expressão corporal.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você conhece esse personagem? O que você sabe sobre Carlito?</li> <li>2. Você gosta de ver filmes? Qual o seu gênero cinematográfico preferido?</li> <li>3. No que os filmes que você mais gosta geralmente se baseiam?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faça um desenho do seu filme preferido, colocando no papel as cenas que você mais gosta desse filme, após isso desse seu desenho para outro colega (e aceite algum desenho de sugestão) sugerindo que ele assista também o filme e depois comente com você.</li> </ol> <p><b>18</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Pintura Rupestre, Piauí, Brasil Parque Nacional da Serra da Capivara Pintura</p> <p><b>19</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>A arte rupestre foi uma das primeiras manifestações artísticas do ser humano. Rupestre é o nome dado às imagens gravadas, desenhadas ou esculpidas nas rochas, que podem ser em cavernas ou ao ar livre, como em paredes ou em pedras à margem do rio, ou no meio de florestas e campos. No Brasil há vários sítios arqueológicos, alguns bem antigos, que datam de até milhares de anos atrás.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. As pessoas que fazem arte rupestre retratavam o que era mais importante para elas. Pense se as artes pintaram essas formas?</li> <li>2. O que você vê ao seu redor? O que o seu mundo? O que você desenharia se precisasse registrar o mundo atual para o futuro?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Busque materiais diferentes no pátio da sua escola ou da sua casa e tente fazer desenhos com eles em uma folha, pode ser pedras, carvão, folhas de árvore. Teste os materiais que encontrar e crie a sua arte rupestre!</li> </ol> <p><b>19</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Toshiko Horiuchi, Parque Infância, 2012 Instalação feita com crochê e nylon</p> <p><b>20</b></p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Espaço pode ser tanto a superfície de uma pintura como a de uma renda ou aranha, no caso da instalação de Horiuchi, uma sala em que as pessoas têm liberdade para andar e escalar as inúmeras formas coloridas feitas de linhas de crochê. O espaço na linguagem das imagens é bidimensional ou tridimensional. Instalação é uma forma de arte criada em um espaço onde todos podem não só olhar para a obra, mas também andar por ela. Há instalações em que é possível tocar os materiais e até brincar com eles.</p> <p><b>Res. reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você acha que existem muitas diferenças entre obras artísticas e artesanais? Há formas, linhas, e cores parecidas ou diferentes?</li> <li>2. O que você sabe sobre os elementos visuais? (ponto, linha, cor, forma, etc.) o quanto você acha que eles podem impactar nessa obra?</li> </ol> <p><b>Afinidades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilize linhas de lã de diferentes cores para criar colagens em um papel, tente criar formas diferentes dos usuais, utilizando como inspiração a obra de Horiuchi.</li> </ol> <p><b>20</b></p>

## Figura 63. Compilado de cartas 3

<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Candido Portinari, Futebol, 1955 Cao sobre tela, 30x30 cm</p> <p>24</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>A terra pode ter cores bem variadas, com tons diferentes de verde, cinza, vermelho, bege e marrom, variando até tons bem escuros, chegando à cor negra. De acordo com os elementos da natureza que existem em uma região, a terra vai ser de determinada cor. O pintor Candido Portinari retratou a cor da terra de sua cidade natal, Brodowski, São Paulo, LA, a terra é rica em minerais, como magnetita e ferro. Na obra, crianças jogam futebol na terra vermelha.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já reparou na cor da terra da sua cidade? Qual a cor que ela tem?</li> <li>2. Você já reparou que determinados elementos da natureza tem cores diferentes quando viajamos a outro lugar, como por exemplo, a areia da cidade e a areia da praia, que são diferentes, você conhece outro exemplo?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <p>1. Na escola ou em casa, separe pedrinhas pequenas e colele a terra de diferentes lugares, depois, pegue um papel e coloque um pouco de terra com cola; faça formatos com as diferentes tonalidades de terra no papel, depois observe as diferenças que eles tem.</p> <p>24</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Vik Muniz, Capa do CD Tribalistas, 2002 Pintura com chocolate e fotografia</p> <p>22</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Há artistas que utilizam materiais curtos para pintar, como foi o caso da artista Vik Muniz, que para fazer o retrato dos cantores Arnaldo Antunes, Carlinhos Brown e Marisa Monte, utilizou chocolate e água, para em seguida fotografar sua pintura e utilizá-la como capa do CD do grupo Tribalistas em 2002. Vik Muniz é especialista em usar materiais inusitados para criar imagens fantásticas, depois registradas por ele como fotografias.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já tentou criar desenhos com a tinta que algumas comidas tem? O que acha dessa ideia?</li> <li>2. Você tem o costume de tirar fotografias das coisas que faz? Como desenhos, poesias, danças? Por que?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <p>1. Para criar um desenho com chocolate, primeiro coque uma xícara de chá de chocolate em calda em uma vasilha. Acrescente água na quantidade que preferir, para ficar mais grossa ou mais líquida, para ficar mais ou menos, mais líquida. Escolha um suporte e comece as suas pinturas com chocolate, depois tire foto das suas criações!</p> <p>22</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Espectáculo Commedia, 2008 Morphoses/The Wheelbarrow, Londres Caraculagem</p> <p>23</p>
<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>A dança está presente em todas as culturas do mundo e talvez seja a manifestação artística mais antiga da história. As pessoas dançam por muitos motivos para se divertir, para expressar emoções, para fazer arte. A dança é uma arte que usa o movimento do corpo. Por isso, para fazer arte com o próprio corpo é preciso conhecê-lo bem. Aprender a dançar é perceber todos os recursos que seu corpo tem e usá-lo para criar passos e movimentos variados. Na arte da dança, o corpo é material necessário.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você gosta de dançar? Em algum momento já ouviu a expressão "balançar o esqueleto", o que acha dela?</li> <li>2. Você já notou os movimentos de um bebê? Como eles são? Já observou como você se move ao dançar?</li> <li>3. De que forma em geral as pessoas se movimentam?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Separe sua turma em grupos e peça que cada um deles monte uma coreografia de uma música que gostem. Depois eles podem apresentar a turma e explicar o porquê dos movimentos escolhidos.</li> </ol> <p>23</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Ronevões, Carnaval de Salvador, Bahia Papetele, tecido, tinta, etc.</p> <p>24</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Há diversas formas de se expressar na linguagem do teatro, entre elas as formas armadas (ou conhecidas como teatro de animação). Nessa modalidade de teatro o ator assume o papel de manipular de fantoches ou também marionetas, bonecos, marionetes. As vezes, usa a voz para dar vida a esses personagens.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já viu uma peça de teatro armada com fantoches? O que achou?</li> <li>2. Você já utilizou um fantoche? Conte a sua turma como foi a experiência!</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <p>1. Você pode criar um marionete usando cartões postais, Desenhos, olhos, nariz e boca em um papel-cartão; Recorte os olhos, o nariz e a boca e cole na garrafa pet. Para fazer os cabelos, use lã de lã, colando na base da garrafa PET com fita adesiva. Encape um cabo de vassouras na boca da garrafa, e deslice o fio grosso para o seu boneco com relâmpago de led.</p> <p>24</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Tarsila do Amaral, A família, 1925 Cao sobre tela, 78x101,5 cm</p> <p>25</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>O povo brasileiro é descendente de muitos povos: indígenas, portugueses e africanos são a base da nossa nação. Além desses, chegaram ao Brasil povos vindos da Ásia, do Oriente Médio, de países dos continentes americano e europeu e de muitas outras partes do mundo. A arte brasileira é rica em cores, ritmos, paisagens, gestos e movimentos. Desenhos, pinturas, poemas, espetáculos de teatro, danças, músicas, são linguagens das mais diversas expressões a cultura brasileira.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Como é a sua família?</li> <li>2. Você já pensou para pensar sobre os povos dos quais a sua família descende?</li> <li>3. A artista Tarsila do Amaral retrata uma família em uma das suas pinturas, que família seria aquela? Será a família da artista?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faça um desenho da sua família, coloque elementos que remetam as origens dela e de como ela foi formada, miste em muitas cores e formas que representem a cultura brasileira.</li> </ol> <p>25</p>
<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Constância Nery, Bumba meu Boi Pintura</p> <p>26</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>Constância Nery nasceu em Itaguai, em São Paulo. Quando criança, morou no campo e mais tarde estudou em Portugal. Seu trabalho em arte não é reconhecido, e a escolha das formas que faz mostra suas raízes da vida no interior. O termo não vem do latim nativa, que significa natural, originário. É uma arte espontânea nascida no riso do povo e expressão poética e percepção do mundo de modo simples e puro. Os artistas de arte não são autodidatas, são aprendizes a fazer arte observando e experimentando sem influência do aprendizado formal.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já aprendeu algo sem que precisassem o ensinar? sendo autodidata?</li> <li>2. Você já viajou para o campo? Notou que as cidades são diferentes, e que as cores de determinados lugares são diferentes do que na cidade? Porque você acha que isso acontece?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Relembra uma viagem que você fez e gostou muito, tente reproduzir as lembranças que mais gostou em um desenho bastante colorido, utilize colagens e materiais diferentes para demonstrar suas lembranças.</li> </ol> <p>26</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>CHIVITZ, 2011/2013 São Paulo, Brasil Gratite</p> <p>27</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>No século XXI, o grafite tornou conta de algumas cidades no mundo. A cidade de São Paulo se destaca no cenário mundial de arte de rua, circulando por entre muros, vitrines, avenidas e viduados, é possível se surpreender com grandes painéis de artistas anônimos e conhecidos, como OS-GEMEOS, Magnis, Spas, Tê Fleck e Chivitz.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nesta obra vemos a figura de um skatista. Esta imagem faz com que você se lembre de outras linguagens artísticas, quais?</li> <li>2. Você já andou de skate pelas ruas? O que achou? Tranquilo ou perigoso?</li> <li>3. Os skates, assim como as bicicletas têm espaço na sua cidade?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faça um desenho inspirado nas cores da obra de Chivitz explicando como você acredita que deveriam ser as ruas, calçadas e ciclovias da sua cidade, e quanto espaço cada elemento destas deveria ter. Depois mostre a turma e explique a sua proposta.</li> </ol> <p>27</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Carlos Vergara, Podet, 1972-1976 Série Cacique de Ramos Papelaria, 100x100 cm</p> <p>28</p>
<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>O artista gaúcho Carlos Vergara fotografou o Carnaval carioca em 1975. Ele documentou o mais tradicional bloco carnavalesco do subúrbio, o Cacique de Ramos. Nesse bloco os foliões usam com fantasias iguais, que são inspiradas em atores de povos indígenas do Brasil e também dos Estados Unidos. Todos são considerados caciques - ou seja, ninguém é visto como superior a ninguém, pois cacique é o nome dado por diferentes povos indígenas do tronco Tupi ao chefe político de cada tribo. A imagem de Carlos Vergara mostra que a suspensão de regras cotidianas que acontecem no Carnaval permite às pessoas manifestar seus desejos.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você acha esta imagem forte? Por que?</li> <li>2. Qual o impacto que causa a imagem estar em preto e branco? Quando se pensa em carnaval, isso é normal?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <p>1. A partir da ideia de que todos podem ser caciques, crie um desenho onde na sua escola todos sejam considerados caciques, ou seja, todos fossem iguais. Imagine como poderiam ser as salas e as roupas que cada um usa, deseme o que imagina.</p> <p>27</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>J. Carlos, Capas da revista Para Todos... 1919-1932 Ilustrações para impressão em off-set</p> <p>25</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>O designer cartola J. Carlos (1894-1960) foi um pioneiro das artes gráficas no Brasil. De 1926 a 1931, ele foi responsável pela elaboração das capas da revista Para todos... voltada para o público jovem feminino que vivia nas cidades. Um dos principais temas desta revista era a moda, e a maioria das capas ilustradas por ele tinha a figura feminina como elemento central. J. Carlos influenciou os costumes e a moda brasileira da época com suas ilustrações multicoloridas: mulheres elegantes que usavam cabelos curtos, chapéus e vestidos ou saias de cintura baixa.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veja como esses desenhos combinam traços simples e poucas cores, porque você acredita que foram feitas essas escolhas gráficas?</li> <li>2. Você já viu um filme ou uma novela ambientada nos anos 1920? Achou similar as capas?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crie uma capa de revista ilustrando como é a moda atual de se vestir: utilize traços de efeito e chamadas para contextualizar o porquê deste estilo estar na moda nesse momento. Apresente para o professor e para a turma depois de terminar.</li> </ol> <p>25</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p>  <p>Zuzu Angeli, Linda Candombê Vestido</p> <p>30</p>	<p><b>Modulo Arte Urbana</b></p> <p>A cultura popular brasileira e suas raízes também são fonte de inspiração para estilistas da chamada alta-costura. É o caso da mineira Zuzu Angeli (1921-1979) que muitas vezes utilizou tecidos, estampas e formas bastante populares em suas coleções. Nestas peças da linha Candombê, ela usou fantasias, rendas e detalhes de pratas que representam símbolos da religião afro-brasileira.</p> <p><b>Res reflexo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já havia ouvido falar de Zuzu Angeli?</li> <li>2. O que chama a atenção nestas roupas criadas por ela?</li> <li>3. Qual o conceito das peças que a estilista criou, para o que ela gostaria de chamar a atenção?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escolha um elemento da cultura brasileira, a partir dele crie alguma necessidade que as pessoas têm que envolva o elemento escolhido, pode ser um produto, uma roupa, um acessório, etc. O importante é fazer como conceito as características do elemento da cultura escolhido. Faça um desenho da sua escola e apresente para a turma.</li> </ol> <p>30</p>

# Figura 64. Compilado de cartas 4

<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Cristiano Mascaro escolheu a máquina fotográfica como sua fiel companheira. Ele passeia com ela quase todos os dias pela cidade. E é por meio da fotografia que ele registra detalhes que só um olhar muito cuidadoso pode ver. Ela "tira o que eu quero".</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>As fotografias de Cristiano têm uma luz muito especial. Em que horário do dia você acha que essa fotografia foi feita?</li> <li>Você já usou uma câmera fotográfica? Para você, quais as principais diferenças entre registrar uma paisagem por meio do desenho e da fotografia?</li> <li>Enquanto você caminha pela cidade, já reparou que dependendo da iluminação do dia, alguns lugares ficam mais bonitos? Comente um exemplo.</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Escolha um local da sua cidade ou de sua escola onde a luz está interessante para você. Desenhe por esse local e tente reproduzir como essa iluminação está incidindo sobre os elementos do ambiente.</li> </ol> <p>Cristiano Mascaro, M.C. Fotografia, 85x60 cm</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>As obras permanentes ao ar livre, são propostas que foram desenvolvidas para serem construídas na 9ª Bienal do Mercosul, são fundamentadas por um entendimento de uma arte pública atual. Essas obras foram pensadas como sendo necessariamente integradas ao espaço público, desafiando-se a trazer de qualquer outro contexto que não seja o do permitir que sejam "instaladas" pelo público.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pense no entorno da escola, em espaços abertos ou fechados, naturais ou construídos. Para você, como é possível provocar a interação e a participação dentro do espaço? 2. Como tomar o espaço urbano significativo e engajar para todas as pessoas? De que forma podemos fazer isso?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dividam-se em grupos e pensem em conjunto sobre o bairro da escola em que estudam. Quais são os espaços de interação que esse local oferece? (praças, praças, lojas, parques, etc.) e o que poderia ser criado para auxiliar esse uso dos espaços urbanos pelas pessoas? Pensem em uma proposta e apresentem a ideia em forma de desenho.</li> </ol> <p>Cristina Canale, Família em Férias, 2006/2007 Técnica mista sobre tela, 170x260 cm</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Apolica os trabalhos de Cristina Canale também está no cotidiano da arte. Ela parte de fotografias familiares para dar início às suas pinturas. Depois de um primeiro esboço, ela desce a pintura camada por camada e sua vontade não se perde às imagens, mas tenta ouvir o que a pintura está pedindo a ela. Assim, existem figuras na obra, mas bruta, proeminente, cor e matéria também aparecem fazendo parte do todo.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>O que mais lhe chama atenção na pintura? Você acha que esse tipo de pintura é comum?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Encontre uma fotografia de sua família, separe algumas folhas e uma folha de papel. Escolha uma cor que você goste e comece a sua pintura. Deixe de lado a fotografia, vá para a pintura e pinte o que por ela está pedindo mais a você, continue a trabalhar pensando sempre nisso.</li> </ol> <p>Franz Weismann, Grande quadrado vermelho, 1996 Aço pintado, 160x160x100 cm</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Hoje obra, a artista apresenta fotografada com diferentes acompanhantes homens mascarados e vestidos de maneira idêntica em todas as poses. Esta operação mescla com a individualização dos retratos e causa incômodo para o reconhecimento da diferença, uma armadilha que desafia a tudo dos processos de identificação.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Se perguntar, "quem sou eu?", "quem é o outro?" ou "eu" e "tu" as definições parecem?</li> <li>Como você acha que a temática da identidade de cada um pode ser explorada no contexto escolar?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Que tal brincar de troca de identidades? Com as roupas e os objetos presentes em sala de aula? Troque de roupa com seu colega e veja como fica, troque de lugar com o colega e veja se faz parte do seu estilo pessoal e se muito sua identidade visual. Dessa forma fique tentando as possibilidades de novas identidades com seus colegas. Depois escreva como foi a experiência e como os colegas se posicionaram com essas transformações durante a aula.</li> </ol> <p>Claudia Casarini, Monogramia, 2002 Fotografias digitais, 0,36x0,50</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Com seus "vivo vivos", Greco trouxera a importância que tradicionalmente se coloca no objeto de arte e a desconstruiu para o ato de desenhar algo como obra de arte. Greco assentava as pedras na rua como um artista assentava um quadro no apartamento de suas coisas e seu jeito e as declarações de arte. Assim como uma moldura nos obriga a olhar e encaixar como algo artístico e a representação de alguma coisa em um museu de arte nos faz supor que o exposto é arte, a assinatura de Greco ou o ato de apontar com o dedo levam a esse mesmo resultado.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Para você, o que faz um objeto ser considerado obra de arte? Quais as características que ele deve ter?</li> <li>Você já achou estranho objetos para você não serem comuns, mas que estavam expostos como obra de arte? O que pensou sobre isso quando viu? Por quê?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Que tal observar objetos não artísticos em casa ou na escola? Procure objetos que possam parecer sem graça, mas que para você tenham arte, coloque em sobre uma mesa se for possível, se não apenas aponte para eles e fotografe ou desene.</li> </ol> <p>Alberto Greco, Sem Título, 1963 Fotografia em preto e branco, 30x40 cm</p>
<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Franc Weismann também lida com diferentes espaços em seus trabalhos. Suas esculturas não são colocadas apenas em espaços expostos, mas também no espaço urbano. Este artista trouxe seu ateliê dentro da fábrica de cerâmicas de Urubici. Lá ele podia controlar suas esculturas de aço à vontade, e depois escolhia um lugar na cidade onde elas poderiam existir da maneira que ele havia imaginado, convivendo com a paisagem urbana.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>O que você vê através do vazio de sua escultura?</li> <li>Onde começa e onde termina esse trabalho?</li> <li>Quais as diferenças entre esculturas que ficam dentro do museu e espaços de arte, e esculturas que habitam a cidade?</li> <li>Qual a diferença entre monumentos com pedestais e esculturas que ficam no chão, no mesmo espaço que não ocupam?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Que tal trabalhar com o vazio? Em casa ou na aula, tente fazer trabalhos "vazios" com argila ou papel, depois, apresente à sua turma o que você criou.</li> </ol> <p>Carmelo Gross, 1948 Projeto para a 9ª Bienal do Mercosul Outra permanente</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>As obras permanentes ao ar livre, são propostas que foram desenvolvidas para serem construídas na 9ª Bienal do Mercosul, são fundamentadas por um entendimento de uma arte pública atual. Essas obras foram pensadas como sendo necessariamente integradas ao espaço público, desafiando-se a trazer de qualquer outro contexto que não seja o do permitir que sejam "instaladas" pelo público.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pense no entorno da escola, em espaços abertos ou fechados, naturais ou construídos. Para você, como é possível provocar a interação e a participação dentro do espaço? 2. Como tomar o espaço urbano significativo e engajar para todas as pessoas? De que forma podemos fazer isso?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dividam-se em grupos e pensem em conjunto sobre o bairro da escola em que estudam. Quais são os espaços de interação que esse local oferece? (praças, praças, lojas, parques, etc.) e o que poderia ser criado para auxiliar esse uso dos espaços urbanos pelas pessoas? Pensem em uma proposta e apresentem a ideia em forma de desenho.</li> </ol> <p>Claudia Casarini, Monogramia, 2002 Fotografias digitais, 0,36x0,50</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Belém altera e completa a realidade com as suas nostalgias. Floresta de plantas tropicais que não deixam cair folhas. Belém tem sua vida no outono, de seus muros e suas torres caídas. Para comemorar isso, ela fabrica folhas de papel moçambique que se integram bem às plantas, criando a impressão de um outono impossível. É um paralelo com os antigos brancos utilizados para simular a neve nos invernos de natal dos países onde em dezembro é verão e a neve é desconhecida. Neste caso, a nostalgia se mistura com a fantasia ou passa para fantasia pura.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você já tentou recortar alguma coisa que gasta de forma adaptada ao seu dia a dia? Por exemplo, você já viu uma camiseta que gasta no Internet e faz uma coisa própria para você? O que criou? E como foi a sensação de fazer algo por si?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Escolha uma lembrança que você sente saudade, tente inventar essa lembrança com algum objeto cotidiano que seja interessante para você. Após isso, tente descobrir este cotidiano e reproduzi-lo junto com a sua lembrança em um desenho ou uma maquete.</li> </ol> <p>Laura Belém, Anida Outono, 2005/2007 Instalação, 600x600 cm</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Belém altera e completa a realidade com as suas nostalgias. Floresta de plantas tropicais que não deixam cair folhas. Belém tem sua vida no outono, de seus muros e suas torres caídas. Para comemorar isso, ela fabrica folhas de papel moçambique que se integram bem às plantas, criando a impressão de um outono impossível. É um paralelo com os antigos brancos utilizados para simular a neve nos invernos de natal dos países onde em dezembro é verão e a neve é desconhecida. Neste caso, a nostalgia se mistura com a fantasia ou passa para fantasia pura.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você já tentou recortar alguma coisa que gasta de forma adaptada ao seu dia a dia? Por exemplo, você já viu uma camiseta que gasta no Internet e faz uma coisa própria para você? O que criou? E como foi a sensação de fazer algo por si?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Escolha uma lembrança que você sente saudade, tente inventar essa lembrança com algum objeto cotidiano que seja interessante para você. Após isso, tente descobrir este cotidiano e reproduzi-lo junto com a sua lembrança em um desenho ou uma maquete.</li> </ol> <p>Luz Zetreni, Eu paisagem, 1999 Acrílico sobre tela, 39x28 cm</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Meinelos tem uma produção que incorpora na arte reflexões sobre a circulação de informações e objetos no sociedade e no ambiente, além de reflexões sobre as relações de poder, sejam elas políticas, econômicas ou sociais. Essa circulação chama nossa atenção para o espaço onde estamos.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você já pensou que objetos comuns, como uma garrafa de Coca-Cola, podem ser uma maneira de se arte criar?</li> <li>Você já viu objetos cotidianos se transformarem em arte em alguma obra dentro de museus?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Faça uma composição com objetos similares, em sua casa ou na escola, selecione objetos que têm algo em comum e os coloque de uma forma que o agrado. Depois disso, faça uma ilustração do que, ou seja uma tela!</li> </ol> <p>Citlo Malmeiros, Inscrições e circuitos ideológicos: Projeto Coca-Cola, 1970 Garrafas de Coca-Cola e tinta em vergalão</p>
<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Luz Zetreni produz pinturas, esculturas e instalações pontuadas por familiares e amigos, além de depósitos coloridos que, além, são estódeos de si e dos outros, objetos que se estendem às frutas maduras, às árvores e pedras, a nitidez esbelta, como a si do de Janeiro, onde vive e trabalha.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Muitas vezes vemos nas nuvens desenhos de rostos. Onde mais na paisagem podemos encontrar imagens semelhantes?</li> <li>Finalize as coisas diferentes que consegue enxergar nesta obra, crie-as, crie-as e percepções que você notou ao observá-la.</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Vá até algum espaço aberto, e escolha um local onde você possa realizar uma pintura. Depois de pintar o que você está vendo detalhadamente, tente se misturar a paisagem, incluindo-se nessa imagem. Para completar, que tal adicionar objetos que não fazem parte desse lugar?</li> </ol> <p>Lygia Pape, Divisor, 1960, Rio de Janeiro Pano de algodão, tecido 20x21 cm</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Em Divisor, Lygia Pape confeccionou um tecido branco de 30 por 20 metros, com várias buracos por onde as pessoas podiam passar suas cabeças. Ao entrar no trabalho, essas pessoas deixaram de ser indivíduos para serem vistos como uma grande massa, que agora trabalhava em conjunto. Essa é uma obra, como outras de Lygia Pape, de sutileza muito simples e que pode ser repetida a qualquer momento, por qualquer pessoa, mesmo sem a presença do artista.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você acha que a obra de arte precisa ser do artista para existir? Por quê?</li> <li>Um projeto de arte pode ser coletivo?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Que tal criar seu próprio divisor? Invente uma maneira de fazer as fendas de uma com fita adesiva ou cola, até ter uma grande superfície. Faça buracos por onde possam passar partes do corpo de todos do grupo. Você tem que construir uma superfície que permita a essas intervenções. Vá para a área aberta mais próxima e divida-se com seus colegas e com quem mais quiser participar.</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Meinelos tem uma produção que incorpora na arte reflexões sobre a circulação de informações e objetos no sociedade e no ambiente, além de reflexões sobre as relações de poder, sejam elas políticas, econômicas ou sociais. Essa circulação chama nossa atenção para o espaço onde estamos.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você já pensou que objetos comuns, como uma garrafa de Coca-Cola, podem ser uma maneira de se arte criar?</li> <li>Você já viu objetos cotidianos se transformarem em arte em alguma obra dentro de museus?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Faça uma composição com objetos similares, em sua casa ou na escola, selecione objetos que têm algo em comum e os coloque de uma forma que o agrado. Depois disso, faça uma ilustração do que, ou seja uma tela!</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Meinelos tem uma produção que incorpora na arte reflexões sobre a circulação de informações e objetos no sociedade e no ambiente, além de reflexões sobre as relações de poder, sejam elas políticas, econômicas ou sociais. Essa circulação chama nossa atenção para o espaço onde estamos.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você já pensou que objetos comuns, como uma garrafa de Coca-Cola, podem ser uma maneira de se arte criar?</li> <li>Você já viu objetos cotidianos se transformarem em arte em alguma obra dentro de museus?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Faça uma composição com objetos similares, em sua casa ou na escola, selecione objetos que têm algo em comum e os coloque de uma forma que o agrado. Depois disso, faça uma ilustração do que, ou seja uma tela!</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Meinelos tem uma produção que incorpora na arte reflexões sobre a circulação de informações e objetos no sociedade e no ambiente, além de reflexões sobre as relações de poder, sejam elas políticas, econômicas ou sociais. Essa circulação chama nossa atenção para o espaço onde estamos.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você já pensou que objetos comuns, como uma garrafa de Coca-Cola, podem ser uma maneira de se arte criar?</li> <li>Você já viu objetos cotidianos se transformarem em arte em alguma obra dentro de museus?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Faça uma composição com objetos similares, em sua casa ou na escola, selecione objetos que têm algo em comum e os coloque de uma forma que o agrado. Depois disso, faça uma ilustração do que, ou seja uma tela!</li> </ol>
<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Luz Zetreni produz pinturas, esculturas e instalações pontuadas por familiares e amigos, além de depósitos coloridos que, além, são estódeos de si e dos outros, objetos que se estendem às frutas maduras, às árvores e pedras, a nitidez esbelta, como a si do de Janeiro, onde vive e trabalha.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Muitas vezes vemos nas nuvens desenhos de rostos. Onde mais na paisagem podemos encontrar imagens semelhantes?</li> <li>Finalize as coisas diferentes que consegue enxergar nesta obra, crie-as, crie-as e percepções que você notou ao observá-la.</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Vá até algum espaço aberto, e escolha um local onde você possa realizar uma pintura. Depois de pintar o que você está vendo detalhadamente, tente se misturar a paisagem, incluindo-se nessa imagem. Para completar, que tal adicionar objetos que não fazem parte desse lugar?</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Em Divisor, Lygia Pape confeccionou um tecido branco de 30 por 20 metros, com várias buracos por onde as pessoas podiam passar suas cabeças. Ao entrar no trabalho, essas pessoas deixaram de ser indivíduos para serem vistos como uma grande massa, que agora trabalhava em conjunto. Essa é uma obra, como outras de Lygia Pape, de sutileza muito simples e que pode ser repetida a qualquer momento, por qualquer pessoa, mesmo sem a presença do artista.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você acha que a obra de arte precisa ser do artista para existir? Por quê?</li> <li>Um projeto de arte pode ser coletivo?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Que tal criar seu próprio divisor? Invente uma maneira de fazer as fendas de uma com fita adesiva ou cola, até ter uma grande superfície. Faça buracos por onde possam passar partes do corpo de todos do grupo. Você tem que construir uma superfície que permita a essas intervenções. Vá para a área aberta mais próxima e divida-se com seus colegas e com quem mais quiser participar.</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Meinelos tem uma produção que incorpora na arte reflexões sobre a circulação de informações e objetos no sociedade e no ambiente, além de reflexões sobre as relações de poder, sejam elas políticas, econômicas ou sociais. Essa circulação chama nossa atenção para o espaço onde estamos.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você já pensou que objetos comuns, como uma garrafa de Coca-Cola, podem ser uma maneira de se arte criar?</li> <li>Você já viu objetos cotidianos se transformarem em arte em alguma obra dentro de museus?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Faça uma composição com objetos similares, em sua casa ou na escola, selecione objetos que têm algo em comum e os coloque de uma forma que o agrado. Depois disso, faça uma ilustração do que, ou seja uma tela!</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Meinelos tem uma produção que incorpora na arte reflexões sobre a circulação de informações e objetos no sociedade e no ambiente, além de reflexões sobre as relações de poder, sejam elas políticas, econômicas ou sociais. Essa circulação chama nossa atenção para o espaço onde estamos.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você já pensou que objetos comuns, como uma garrafa de Coca-Cola, podem ser uma maneira de se arte criar?</li> <li>Você já viu objetos cotidianos se transformarem em arte em alguma obra dentro de museus?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Faça uma composição com objetos similares, em sua casa ou na escola, selecione objetos que têm algo em comum e os coloque de uma forma que o agrado. Depois disso, faça uma ilustração do que, ou seja uma tela!</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Meinelos tem uma produção que incorpora na arte reflexões sobre a circulação de informações e objetos no sociedade e no ambiente, além de reflexões sobre as relações de poder, sejam elas políticas, econômicas ou sociais. Essa circulação chama nossa atenção para o espaço onde estamos.</p> <p><b>Resposta:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Você já pensou que objetos comuns, como uma garrafa de Coca-Cola, podem ser uma maneira de se arte criar?</li> <li>Você já viu objetos cotidianos se transformarem em arte em alguma obra dentro de museus?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Faça uma composição com objetos similares, em sua casa ou na escola, selecione objetos que têm algo em comum e os coloque de uma forma que o agrado. Depois disso, faça uma ilustração do que, ou seja uma tela!</li> </ol>

Figura 65. Compilado de cartas 5

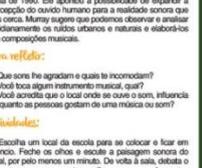
<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Eliconara Fabião, <i>Conversa sobre qualquer assunto</i>, 2008 Performance, São Apetres Caracás</p> <p>Em 2008, Eliconara Fabião levou duas cadeiras para um largo no centro da cidade do Rio de Janeiro. A performer sentou-se descalça em uma delas e escreveu em um cartão a seguinte frase: "converso sobre qualquer assunto". Com essa ação a artista propõe outra relação entre os habitantes daquela cidade, propondo aproximar pessoas que não se conheciam.</p> <p>Conversar na praça com uma desconhecida é também um convite para olhar de forma diferente os lugares pelos quais passamos todos os dias.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sobre quais assuntos você conversaria com Eliconara se a visse sentada na rua?</li> <li>2. O que você achou da performance da artista? O que chama a sua atenção nisso? Alguma coisa parece, para você, inadequada à situação?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Segurem-se na turma em duplas e sentem um de frente para o outro, façam perguntas para seus colegas sobre seus gostos pessoais e a partir disso comecem um desenho sobre seu colega, enquanto isso, ele faz o mesmo com você. No final, compare os resultados!</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Coco Fusco e Guillermo Gómez, <i>Dois Americanos não descobertos visitam o Ocidente</i>, 1992-1994 Performance</p> <p>Entre 1992 e 1994 os artistas Coco Fusco e Guillermo Peña apresentaram-se como se fossem indígenas de uma tribo isolada, de uma ilha imaginária na América. Na performance, que é chamada "Dois Americanos não descobertos visitam o Ocidente", os artistas faziam exposições para o público dentro de uma jaula. A performance percorreu museus de história e praças de cidades europeias e norte-americanas. O objetivo era criticar o fato de a cultura ocidental muitas vezes tratar pessoas que vêm de outras origens como objetos, ignorando sua humanidade.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Como os indígenas são vistos atualmente na sociedade brasileira? E segundo essa visão, como eles costumam ser representados?</li> <li>2. Em sua opinião, uma performance pode causar alguma transformação política?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que tal inventar uma performance sobre algo que você quer denunciar, problematizar e transformar. O grupo deve entrar em acordo e decidir o tema, após isso criar uma apresentação (performance) sobre ele.</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Gordon Matta-Clark, <i>Parade de lixo</i>, 1970 27ª Bienal Internacional da Arte de São Paulo Reconstrução feita com sucata e concreto</p> <p>Em 1970, o arquiteto norte-americano Gordon Matta-Clark fez uma parede de concreto e sucata. A instalação, chamada Parade de lixo, é uma parede pouco resistida, constituída de materiais incapazes de sustentar uma edificação. Matta-Clark procurou chamar a atenção para a questão do lixo, hoje, no entanto, enfrentamos esse problema de modo muito mais acurrido. Em 2006, a obra foi representada na 27ª Bienal Internacional da Arte de São Paulo.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já pensou em formas de reaproveitar material descartado?</li> <li>2. Quando visita a praça, as praças você repara nos lixos acumulados?</li> <li>3. Alguma vez já recolhido o lixo que se acumulou ao seu entorno em lugares públicos? De que tipo eram esses materiais descartados?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que tal reaproveitar materiais descartados para criar novos objetos? Imagine alguma coisa que você esteja precisando de muito. Traga coisas que vão para o lixo (impres) e tente com elas criar a coisa necessária que você precisa.</li> </ol>
<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>Uma história é capaz de ser enocada e realizada de várias maneiras pelo Brasil. Boi-bumbá, tamba meu boi, boi de mamão, boi-carioca: essas são algumas nomes dados a uma dança dramática que se repete anualmente tendo o boi como protagonista. O animal, feito de madeira ou vime, revestido de lã colorida e adornado com entalhes, ganha vida ao ser "vestido" por um dançarino. A festa é tradicional em grandes partes do Nordeste da Maranhão, onde costuma ser realizada no mês de Junho. Algumas celebrações do boi apresentam mais de cinquenta personagens e centenas de concertos.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você conhece a festa apresentada? Já participou?</li> <li>2. Por que podemos dizer que as danças populares são manifestações vivas? Como elas se relacionam com outras práticas artísticas?</li> <li>3. Essa dança parece exigir competências teatrais para você?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que tal cada aluno desenhar o seu boi, utilizando de muito criatividade? Use papéis coloridos, brico, colagens, tampinhas e crepe e seu boi favorito!</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Batalla do Passinho, <i>Evento de dança</i>, Rio de Janeiro, 2011</p> <p>Novas danças e músicas também se expresso dos jovens a cada geração. Por isso, a dança de que você gosta pode ser diferente daquela de que gostam seus pais ou avós. Na dança do passinho, desenvolvida nas favelas cariocas há mais de dez anos, misturamos referências de várias danças e manifestações culturais, como hip-hop, afreco, ludas, capoeira e mil e mais. Ela é dançada com muita energia por crianças e jovens que organizam competições chamadas "batallas".</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você e seus colegas gostam das mesmas danças?</li> <li>2. Você conhece a dança do passinho?</li> <li>3. Conhea algum outro tipo de dança urbana?</li> <li>4. Quais danças são praticadas no lugar em que você vive? Suas características, seus movimentos, a ocupação de espaço, a música que as acompanha e a forma como os participantes se relacionam?</li> <li>5. As danças urbanas podem ser consideradas um tipo de dança popular?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizem em sala uma batalha de danças. Cada grupo apresenta um estilo musical e de dança para a turma.</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>R. Murray Schaffer, 1990 Conceito de paisagem sonora Fotografia/Ondine de sala</p> <p>O músico e professor canadense R. Murray Schaffer (1930) propôs o conceito de paisagem sonora, no início da década de 1960. Ele apontou a possibilidade de expandir a percepção do mundo humano para a realidade sonora que nos cerca. Murray sugere que podemos observar e analisar cuidadosamente os ruídos urbanos e naturais e elaborá-los em composições musicais.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que sons lhe agradam e quais te incomodam?</li> <li>2. Você toca algum instrumento musical, qual?</li> <li>3. Você acredita que o local onde de vive o som, influencia no que ele transmite sobre uma música ou som?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escolha um local de escola para se colocar e ficar em silêncio. Feche os olhos e escute a paisagem sonora do local, por pelo menos um minuto. De volta à sala, discuta o assunto com os seus colegas. De sons que você escutou poderiam estar presentes em uma música? Que sentimentos você associa aos sons que ouviu?</li> </ol>
<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Lunifides, Mascardos, Pirenópolis, GO Museu do Pontal, Rio de Janeiro, RJ Escultura, 1990/2010 cm</p> <p>Chamamos de "arte popular" pinturas, esculturas e objetos que são a expressão artística autêntica da cultura de um povo. Muitas vezes a arte popular é anônima, e a produção artística pode ser feita por uma família ou um grupo que domina uma técnica ancestral e desenvolve uma forma particular de trabalhar com ela. O conhecimento é passado de geração a geração, e com isso a cultura dessa grupo é preservada. O Museu Casa do Pontal, no Rio de Janeiro, tem um grande acervo de arte popular. Com objetos feitos por artistas de diversas regiões, o museu apresenta uma visão abrangente da cultura brasileira.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você conhece os artistas e artesões da sua região? Faça uma pesquisa sobre eles!</li> <li>2. Eles utilizam alguma matéria-prima que seja abundante na sua região?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escolha um artista da sua região e realize uma pesquisa sobre ele para depois apresentar à turma. Mostre imagens de suas obras e um pouco da sua história, no final você pode criar uma ilustração sobre tudo que aprendeu durante a pesquisa.</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Aula de R. Murray Schaffer, 1990 Conceito de paisagem sonora Fotografia/Ondine de sala</p> <p>O músico e professor canadense R. Murray Schaffer (1930) propôs o conceito de paisagem sonora, no início da década de 1960. Ele apontou a possibilidade de expandir a percepção do mundo humano para a realidade sonora que nos cerca. Murray sugere que podemos observar e analisar cuidadosamente os ruídos urbanos e naturais e elaborá-los em composições musicais.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que sons lhe agradam e quais te incomodam?</li> <li>2. Você toca algum instrumento musical, qual?</li> <li>3. Você acredita que o local onde de vive o som, influencia no que ele transmite sobre uma música ou som?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escolha um local de escola para se colocar e ficar em silêncio. Feche os olhos e escute a paisagem sonora do local, por pelo menos um minuto. De volta à sala, discuta o assunto com os seus colegas. De sons que você escutou poderiam estar presentes em uma música? Que sentimentos você associa aos sons que ouviu?</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Al Weiwei, <i>Forever Bicycles</i>, 2011 Museu de Belas-Artes de Taipei, Taiwan Instalação feita com mais de mil bicicletas</p> <p>Todas as grandes cidades do mundo enfrentam, de alguma forma, problemas de mobilidade. Os carros tomam conta das ruas e os congestionamentos fazem com que as pessoas passem horas no trânsito. Na China, a bicicleta foi por muito tempo o meio de locomoção mais usado. Porém, com a abertura do país para o mercado de consumo, muitas pessoas a substituíram pelo automóvel. Na instalação Forever Bicycles, o artista juntou centenas de bicicletas de um modo que, embora estejam paradas, passam a impressão de estarem em movimento. A instalação evoca a força do coletivo, lembra agilidade e a economia propiciada pela bicicleta e remete à sensação de liberdade que ela transmite a quem a conduz.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A cidade em que você vive enfrenta algum problema de mobilidade?</li> <li>2. Como você se desloca na sua cidade? E como você preferiria se deslocar e por quê?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reflita e imagine como seria a sua cidade se os carros não existissem, como seriam as ruas e calçadas? Que meios de transporte as pessoas usariam e como eles funcionariam? Desenhe sua ideia e apresente à turma.</li> </ol>
<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Luis Carpeniente, <i>Sandália</i>, 2004. Escultura múltipla, toranacha, 7x15x3 cm</p> <p>Esta sandália é uma obra da dupla de artistas cubanos Luis Carpeniente, Marco Castillo e Dagoberto Rodríguez. A obra é um múltiplo, são 6, foram produzidos sessenta pares de chinelos de borracha com o mapa da cidade de Havana em relevo. O trabalho da dupla começa sempre com aquecimentos, que são usados para tocar ideias, em geral sobre arquitetura, design, cidade e conexão. Alguns desenhos podem vir esboços ou instalações. Em seus trabalhos, a dupla questiona a oposição que existe na sociedade contemporânea entre a produção de objetos utilitários e as artes visuais.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você acha que essas sandálias são objetos de arte ou apenas calçados com uma ornamentação vistosa?</li> <li>2. Você já teve algum objeto que podia ser utilizado para mais de um fim?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que tal criar um mapa da sua casa ou escola? Pode ser feito tanto em papel com lápis de cor, ou em outros materiais como argila, terra, lã, etc. Invete! Mostre os caminhos que a escola/casa tem e para onde eles podem levar, depois apresente para a turma!</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Mariana Camargo, <i>Cidade Planificada</i>, 2014 Mapa de cidade interativo</p> <p>A gaúcha Mariana Camargo (1960), no projeto Cidade Planificada, transforma o desenho de um mapa de cidade em peças que podem ser manipuladas. A cidade assim pode ser montada como um quebra-cabeça. Nesse jogo, porém, não existe resposta certa, há apenas tentativas e experimentações. A artista propõe um questionamento sobre o planejamento das cidades.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A cidade em que você vive foi planejada?</li> <li>2. Em sua opinião como seria uma cidade planejada?</li> <li>3. A capital do Brasil foi uma cidade planejada. Você já a visitou? O que achou de vê-la? Se não, o que você sabe sobre Brasília de interessante?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imagine que sua cidade fosse como neste jogo, muitas peças desorganizadas e você precisasse organizá-las! Como você acha que ela ficaria melhor? Que bairros mudaria de lugar? Que locais e espaços deixaria perto? Onde moraria? Desenhe a sua proposta de cidade planejada e apresente para a turma!</li> </ol>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p>  <p>Mariana Camargo, <i>Cidade Planificada</i>, 2014 Mapa de cidade interativo</p> <p>A gaúcha Mariana Camargo (1960), no projeto Cidade Planificada, transforma o desenho de um mapa de cidade em peças que podem ser manipuladas. A cidade assim pode ser montada como um quebra-cabeça. Nesse jogo, porém, não existe resposta certa, há apenas tentativas e experimentações. A artista propõe um questionamento sobre o planejamento das cidades.</p> <p><b>Para refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A cidade em que você vive foi planejada?</li> <li>2. Em sua opinião como seria uma cidade planejada?</li> <li>3. A capital do Brasil foi uma cidade planejada. Você já a visitou? O que achou de vê-la? Se não, o que você sabe sobre Brasília de interessante?</li> </ol> <p><b>Atividade:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imagine que sua cidade fosse como neste jogo, muitas peças desorganizadas e você precisasse organizá-las! Como você acha que ela ficaria melhor? Que bairros mudaria de lugar? Que locais e espaços deixaria perto? Onde moraria? Desenhe a sua proposta de cidade planejada e apresente para a turma!</li> </ol>

Figura 66. Compilado de cartas 6

 <p>Gian Lorenzo Bernini, Fonte dos Quatro Rios Roma Itália, 1651 Monumento, 35m de altura</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>A Fonte dos Quatro Rios, em Roma foi concebida pelo arquiteto e escultor italiano Gian Lorenzo Bernini, no período chamado de barroco. Naquela época, os chafarizes eram um elemento essencial para a decoração urbana. Nesse famoso conjunto, o escultor celebra o encontro da natureza com a cidade com figuras alométricas que representam os rios mais importantes de quatro continentes. Seu projeto promove também o encontro com a história, ao colocar no centro da fonte um obelisco construído pelos romanos na Antiguidade.</p> <p><b>Rua refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você conhece alguma fonte ou nascente?</li> <li>2. Há rios a céu aberto em seu bairro ou em sua cidade?</li> <li>3. Qual a importância da água para a cidade?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imagine uma fonte ou rio que ficasse no meio da sua cidade, como ele poderia ser? As pessoas interagiriam com ele? Teria curvas ou seria reto? Teria esculturas? Imagine algo da sua preferência e desenhe a sua proposta, para depois apresentá-la para a turma.</li> </ol>	 <p>Grupo Tá na Rua, Lapa-Rio de Janeiro, 2010 Apresentação de teatro de rua</p>	<p><b>Atividade Arte Urbana</b></p> <p>O grupo Tá na Rua é formado por um coletivo de atores que busca espaços livres e abertos da rua para fazer teatro. O grupo surgiu em 1980 no Rio de Janeiro, encabeçado pelo ator e diretor Amir Haddad (1937), um defensor de novas políticas para a arte pública. O Tá na Rua ocupa um sobrado no bairro da Lapa, onde realiza oficinas teatrais, ensaios e celebrações. Resgatando a dramaticidade que existe nas festas populares em seus espetáculos, o grupo atua cada vez mais próximo de sua plateia.</p> <p><b>Rua refletir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você já assistiu uma peça, uma projeção de filme ou uma performance na rua?</li> <li>2. Você acha que ao fazer arte na rua é possível chamar a atenção de mais pessoas?</li> <li>3. O que você acha da arte na rua ser gratuita?</li> </ol> <p><b>Atividades:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imagine que todas as performances artísticas fossem ser apresentadas nas ruas, que tipo de adaptações deveríamos fazer nas cidades? Quem sabe mais espaço para grupos se juntarem na rua, ou mais locais para as pessoas sentarem, etc. Desenhe o que você acredita que deveria existir para acolher esse tipo de arte e depois apresentá-la para a turma.</li> </ol>
51	51	52	52

## APÊNDICE 2

### Fichas de Avaliação

#### 1. Respostas da professora Vanessa Costa

Ficha de Avaliação	Sim	Não	Alguma observação sobre a questão/material?
Este material utiliza um método de aprendizagem?	X		
Este material é motivador?	X		
Este material promove a socialização dos alunos?	X		Acredito que promove, mas vejo que a presença do professor é necessária para a mediação de cada proposta a ser realizada.
Este é um material de possível baixo custo?	X		
Este pode ser considerado um material didático ou paradidático?	X		
Este é um material lúdico?		X	Em partes sim, mas depende muito da turma a ser aplicada. Creio que com turmas nos anos finais ele funciona melhor, de modo que o aluno possa ter maior autonomia sem o auxílio do professor durante toda a atividade.
Este material promove a interação dos alunos?	X		
Este material promove a reflexão e crítica dos alunos?	X		
Este material incentiva o uso de outros materiais para complementar o u	X		
Este material promove autonomia de uso?		X	Penso que ele estimula a autonomia do aluno, mas sem um trabalho anterior com a turma, acredito que as propostas perderiam um pouco o foco, principalmente, com turmas menores em termos de idade; já que o mesmo apresenta textos e palavras que o aluno possa não conhecer.
Este material contém relevância do conteúdo uma dinâmica de uso adequada para aprendizagem?	X		
É visualmente adequado ao seu público-alvo?	X		
Este material desperta, de alguma forma, o interesse dos usuários?	X		
Este material trás ensinamentos sobre as atitudes cotidianas das crianças e adolescentes?	X		
Você acredita que essa proposta é facilitadora da interação do professor com o aluno e do aluno com o material?	X		
Este material instiga questionamentos profundos para o aluno durante a aula?	X		
Este material promove a ideia de que pode ser utilizado sozinho ou apenas em sala de aula?	X		

## 2. Respostas da Professora Simone Fogazzi

Ficha de Avaliação	Sim	Não	Alguma observação sobre a questão/material:
Este material utiliza um método de aprendizagem?	x		as cartas apresentam: contexto(breve), questões(refletir) e indicação de atividade (produção) - proposta triangular
Este material é motivador?	x		colorido, de tamanho razoável, para apreciação individual ou em duplas.
Este material promove a socialização dos alunos?	x		quando indica atividade de grupo ou dupla.
Este é um material de possível baixo custo?	x		pode ser impresso na escola/em casa
Este pode ser considerado um material didático ou paradiático?	x		
Este é um material lúdico?	x		se for utilizar como um jogo, em uma dinâmica específica
Este material promove a interação dos alunos?	x		quando promove um olhar sobre a diversidade cultural e promove a interação com o meio através de atividades
Este material promove a reflexão e crítica dos alunos?	x		nas questões para refletir
Este material incentiva o uso de outros materiais para complementar o	x		na produção e complementação da
Este material promove autonomia de uso?	x		dependendo da proposta conduzida pelo professor
Este material contém relevância do conteúdo uma dinâmica de uso adequada para aprendizagem?	x		são obras icônicas do contexto cultural
É visualmente adequado ao seu público-alvo?	x		simples e direto na linguagem, colorido na
Este material desperta, de alguma forma, o interesse dos usuários?	x		não apresenta tudo, apenas dá uma "palhinha"
Este material trás ensinamentos sobre as atitudes cotidianas das crianças e adolescentes?	x	x	faz refletir sobre as atitudes
Você acredita que essa proposta é facilitadora da interação do professor com o aluno e do aluno com o material?	x	x	sim, se for impresso com qualidade, uma vez que até para transportar é fácil
Este material instiga questionamentos profundos para o aluno durante a aula?		x	quem pode instigar é o mediador
Este material promove a ideia de que pode ser utilizado sozinho ou apenas em sala de aula?	x		os dois casos.

## APÊNDICE 3

Figura 67. Sugestão de uso, tamanho maior

### *Olá Professor,*

Você está recebendo o material **Criative**. Ele foi especialmente desenvolvido para ajudá-lo a criar diferentes e divertidas aulas para seus alunos! Este material trás além das cartas, dinâmicas e atividades que podem ser realizadas em turmas a partir do 5º ano escolar. Você pode inventar a dinâmica de aula que desejar com as cartas, mas, para auxiliá-lo, sugerimos algumas abaixo:

#### Sugestões de uso!

##### 1. Utilizando apenas o lado da Obra

Nesta atividade apenas o lado com a imagem será utilizado. É indicado que os alunos já tenham estudado previamente o conteúdo em aulas anteriores. O aluno escolha uma carta para fazer uma pesquisa sobre a obra, o momento histórico e o autor, e a partir disso criar a sua releitura.

##### 2. Utilizando a Reflexão

Neste caso pode ser escolhida uma carta para a aula, trazendo outros materiais complementares, ou fazer com que cada aluno escolha uma carta e leia a contextualização e a reflexão, compartilhando com a turma suas respostas!

##### 3. Utilizando a Abordagem Triangular completa!

Cada aluno escolhe uma carta para trabalhar nas próximas aulas, eles já devem ter um conhecimento prévio da temática da carta e da aula. Após a escolha, os alunos devem contar a turma o porque, respondendo os questionamentos que a carta instiga. Em outra aula, os alunos devem trazer os materiais e fazer a atividade proposta pela carta.



#### Gostou?

Que tal criar novas possibilidades de dinâmicas em aula agora? **Boa sorte!**

## APÊNDICE 4

Figura 68. Caixa do Módulo Clássico



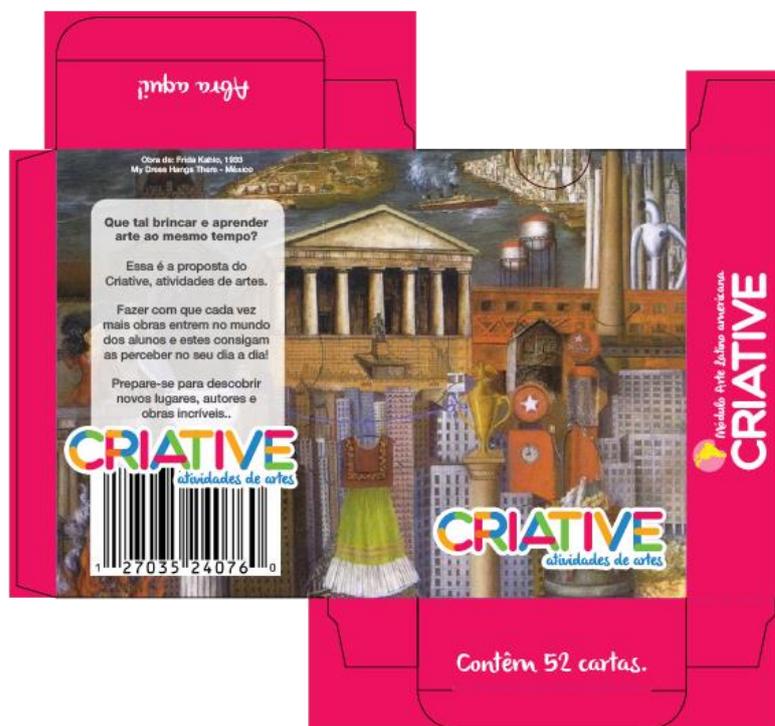
Figura 69. Caixa do Módulo Arte Brasileira



Figura 70. Caixa do Módulo Arte Contemporânea

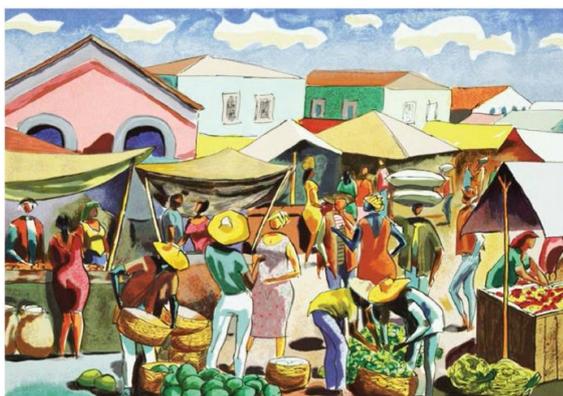


Figura 71. Caixa do Módulo Arte Latinoamericana

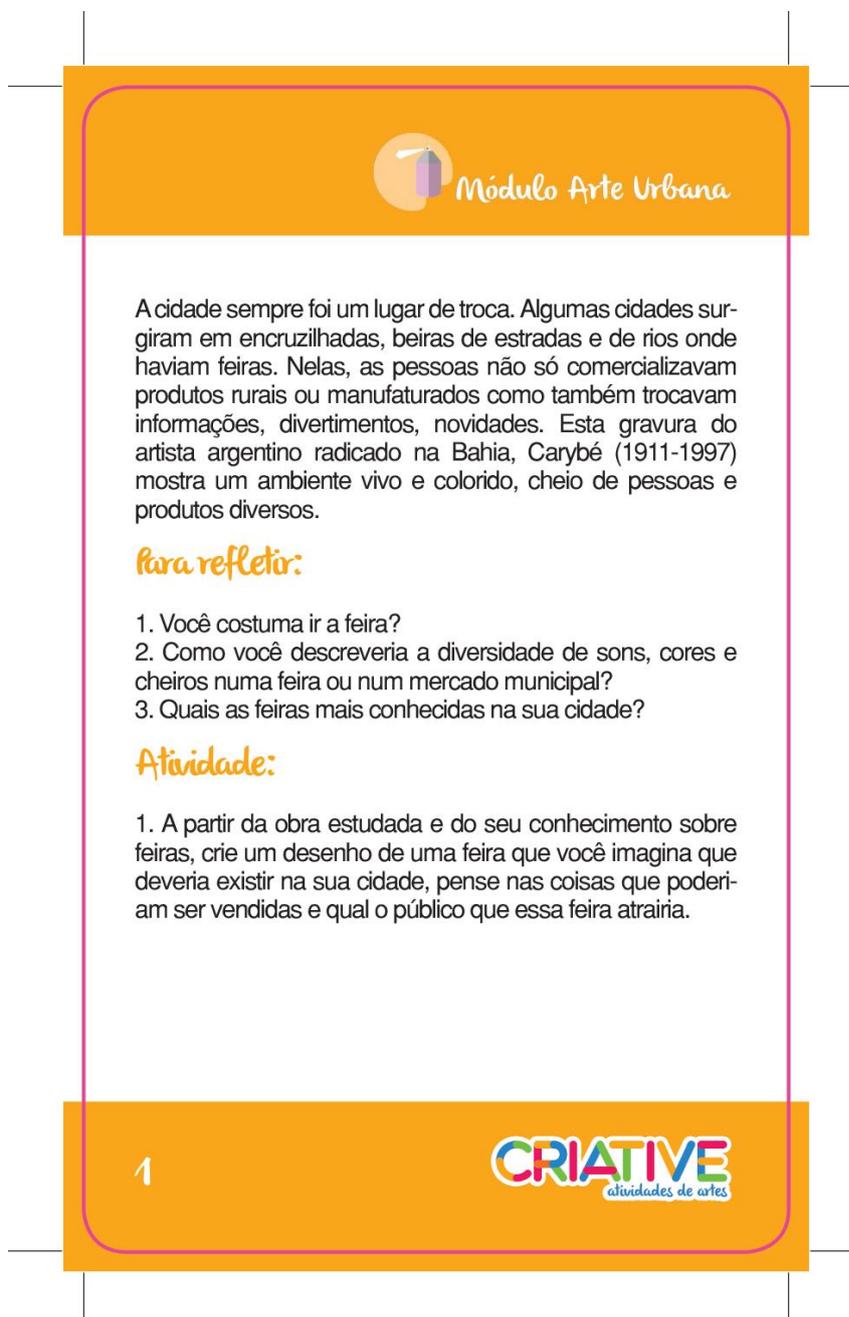


## APÊNDICE 5

Figura 72. Frente Carta Módulo Urbano, tamanho maior



**Carybé, Feira, 1984**  
Serigrafia/gravura, 50x70 cm

**Figura 73. Verso Carta Módulo Urbano, tamanho maior**

 **Módulo Arte Urbana**

A cidade sempre foi um lugar de troca. Algumas cidades surgiram em encruzilhadas, beiras de estradas e de rios onde haviam feiras. Nelas, as pessoas não só comercializavam produtos rurais ou manufaturados como também trocavam informações, divertimentos, novidades. Esta gravura do artista argentino radicado na Bahia, Carybé (1911-1997) mostra um ambiente vivo e colorido, cheio de pessoas e produtos diversos.

**Para refletir:**

1. Você costuma ir a feira?
2. Como você descreveria a diversidade de sons, cores e cheiros numa feira ou num mercado municipal?
3. Quais as feiras mais conhecidas na sua cidade?

**Atividade:**

1. A partir da obra estudada e do seu conhecimento sobre feiras, crie um desenho de uma feira que você imagina que deveria existir na sua cidade, pense nas coisas que poderiam ser vendidas e qual o público que essa feira atrairia.

**1**

**CRATIVE**  
atividades de artes