

**Órfilo Honorato Fraga**



**EXTRAPOLANDO OS MUROS – PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO  
PROGRAMA REINVENTANDO A ARTE NO ENSINO MÉDIO**

**Especialização em Ensino de Artes Visuais**

Araxá - MG

Escola de Belas Artes da UFMG

2013

**Órfilo Honorato Fraga**

**EXTRAPOLANDO OS MUROS – PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO  
PROGRAMA REINVENTANDO A ARTE NO ENSINO MÉDIO**

**Especialização em Ensino de Artes Visuais**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientador(a): Natália Martins Carneiro

Araxá - MG

Escola de Belas Artes da UFMG

2013

Fraga, Órfilo Honorato, 2013.

Extrapolando os Muros – Práticas Pedagógicas no Programa Reinventando a Arte no Ensino Médio: Especialização Em Ensino de Artes Visuais / Órfilo Honorato Fraga. – 2013.

37 f.

Orientador (a): Natália Martins Carneiro

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

1. Artes visuais – Estudo e ensino I. Carneiro, Natália Martins.  
II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes.  
III. Título.

CDD: 707



**Universidade Federal de Minas Gerais**  
**Escola de Belas Artes**  
**Programa de Pós-Graduação em Artes**  
**Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais**

Monografia intitulada *Extrapolando os Muros – Práticas Pedagógicas no Programa Reinventando a Arte no Ensino Médio*, de autoria de Órfilo Honorato Fraga, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

---

Profa. Dra. Natália Martins Carneiro - Orientadora

---

Profa. Ms Gabriela Maria Garzón

---

Prof. Dr. Evandro José Lemos da Cunha  
Coordenador do CEEAV  
PPGA – EBA – UFMG

Araxá - MG, 2013

Av. Antônio Carlos, 6627 – Belo Horizonte, MG – CEP 31270-901

## **DEDICATÓRIA**

Dedico o presente trabalho a todos os professores que acreditaram na inovação do Ensino em suas respectivas épocas.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à Superintendência de Ensino de Uberaba, que me autorizou a pesquisa nas escolas estaduais de Araxá, aos professores de Artes que contribuíram com o presente trabalho, à diretora Maria Cristina Cunha e sobretudo aos alunos dos primeiros anos da Área de Comunicação Aplicada da Escola Estadual Dom José Gaspar/Araxá-MG.

À professora Natália Martins Carneiro pela orientação e paciência que tornaram possível a conclusão dessa monografia.

Aos amigos e colegas pelo convívio, compreensão e amizade.

“Todos os indivíduos têm potencial para ser criativos, mas só serão se quiserem”.

*Howard Gardner*

## RESUMO

Esta pesquisa busca investigar possibilidades do uso das tecnologias contemporâneas nas atividades de ensino de Arte como meio de exploração pelos professores. Tecnologia esta, que a cada dia vem transformando o perfil de cada geração, mas que muitas vezes encontra resistência na Educação seja por despreparo dos docentes, ou às vezes por falta de recursos no ambiente escolar. No entanto, o professor de modo geral, deve ficar atento às novas tecnologias e introduzi-las em sua prática docente, de maneira a obter de variados recursos, maior interatividade com seus alunos e possibilitar, também, experimentações que desenvolvam o poder criativo e a construção de conhecimento em seus alunos. Venturelli (2004) considera que *“por novas tecnologias entendemos a fotografia, o cinema e o vídeo e, por tecnologias contemporâneas, as computacionais”* (p. 11)

**Palavras-chave:** Ensino de Arte, Artes Visuais, Arte Contemporânea, Reinventando o Ensino Médio, Comunicação Aplicada, Ensino Médio.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Detalhe da fotonovela produzida pelos alunos através de recortes .....	25
Figura 2 – Ambiente virtual para troca de experiências e exposição de trabalhos .....	26
Figura 3 – Detalhe de um dos trabalhos em História em Quadrinhos .....	27
Figura 4 – Processo de criação de um <i>stop motion</i> <sup>1</sup> .....	28

---

<sup>1</sup> Técnica de animação fotograma a fotograma, usando como recurso uma máquina de filmar, uma máquina fotográfica ou um computador. Utilizam-se modelos reais em diversos materiais, os mais comuns são a massa de modelar ou massinha.

## SUMÁRIO

<b>Introdução</b> .....	11
<b>1. O Ensino da Arte – Percurso Histórico</b> .....	13
1.1. Histórico do Ensino da Arte no Brasil .....	13
1.2. O Ensino da Arte e suas Abordagens Metodológica .....	18
1.3. O Ensino da Arte Hoje .....	20
1.4. Nos Muros da Escola .....	22
<b>2. Extrapolando os muros – Práticas Pedagógicas no Programa Reinventando o Ensino Médio – Arte</b> .....	24
2.1. Experiência foto-narrativa .....	24
2.2. Roteiro para Curta Metragem – Conteúdo e Forma – Produção e Divulgação de Curtas .....	25
2.3. Criação e Manutenção de Página e Grupo da Comunicação Aplicada em Redes Sociais.....	26
2.4. Histórias em Quadrinhos (HQ) .....	27
2.5. Stop Motion .....	28
<b>3. Relação da experiência e o Ensino da Arte</b> .....	29
<b>Considerações finais</b> .....	31
<b>Anexo</b> .....	33
<b>Referências</b> .....	35

## INTRODUÇÃO

Se compararmos a realidade contemporânea, com seus recursos tecnológicos de que dispomos com a de duas décadas atrás, ficaremos a nos indagar como as pessoas resolviam seus problemas do dia a dia. Vivíamos em uma época em que redes comunicativas eram apenas vislumbradas em filmes de ficção científica. Em poucos anos a tecnologia evoluiu vertiginosamente, e com ela a velocidade da comunicação, o que nos forçou também a uma mudança. Pela presença das mídias eletrônicas e da informática o mundo se reconfigurou.

No entanto, a escola não acompanhou a mudança com a mesma velocidade. Em todos os setores da sociedade, pode-se afirmar que a atividade docente, pelo menos na fase inicial, foi a que mais lentamente assimilou as mudanças da modernidade.

O presente estudo propõe pesquisar e questionar a realidade da escola atual, no ensino de Arte, no que se refere à utilização dos recursos no processo de ensino e de aprendizagem, mais especificamente nas aulas de Artes Visuais.

Este estudo propõe observar as escolas de nível médio, da rede estadual de ensino, da cidade de Araxá, e verificar o uso das tecnologias, bem como dos recursos tecnológicos de que dispõem. Também registra práticas em que a tecnologia foi utilizada como recurso didático, não só como otimizador do trabalho docente.

O trabalho apresenta-se em três partes:

A primeira parte traça o percurso histórico do ensino de Arte no Brasil, terá como foco, as mudanças sofridas ao longo do tempo, bem como suas abordagens metodológicas. Também analisará o ensino de Arte hoje e suas implicações na prática diária do professor.

A segunda parte intitulada Extrapolando os muros - Práticas Pedagógicas no programa Reinventando o Ensino Médio – Artes, serão elencadas práticas realizadas em turmas do Ensino Médio em que a tecnologia foi aliada.

Na terceira parte, será relacionada a prática e o ensino de Arte nas escolas públicas.

Para efeito de conclusão, as *Considerações Finais* do trabalho versará sobre a necessidade de conhecer mais acerca do uso das novas tecnologias da informação

e comunicação no ensino-aprendizagem das Artes Visuais e de se inserir aspectos advindos com as novas tecnologias da informação e comunicação, tendo o uso de equipamentos tecnológicos como recursos ou ferramentas coadjuvantes no processo de ensino-aprendizagem das Artes Visuais.

## **CAPÍTULO 1:O ensino da Arte: percurso histórico**

### **1.1 - Histórico do ensino de Arte no Brasil**

A história do ensino da Arte no Brasil inicia-se no ano de 1549, marco do período que corresponde ao início também do Barroco–Jesuítico, quando, devido às condições próprias do Brasil-Colônia. Esse estilo de características europeias adaptou–se tão bem às peculiaridades locais que acabou com características próprias, o Barroco brasileiro.

Ainda no período Barroco-Jesuítico, realizaram–se montagens teatrais de caráter didático, no contexto das práticas comuns da catequese jesuítica. Essas concepções constituíram-se em práticas incipientes do ensino da Arte, pois os padres jesuítas preparavam a população indígena para a materialização do seu teatro religioso. Podemos observar que também a música foi utilizada como instrumento no processo de catequese, o qual se deu a partir da utilização do Canto Gregoriano. A inexistência de escolas de Arte direcionou um processo de aprendizagem artístico vinculado às oficinas dos artesãos, às ruas e às instituições religiosas. Foi um período bastante produtivo que contribuiu para a formação de uma arte nacional popular, na qual se destacava o processo informal, que não fazia distinção entre música erudita e música popular.

Em 1808, a vinda da família real para o Brasil, decorrente de questões políticas instauradas na Europa, fez surgir na Colônia, pela imposição dos padrões artísticos vinculados ao Neoclassicismo, um novo panorama artístico-cultural. O estilo neoclássico, apropriado tardiamente da Europa, foi incorporado ao Brasil pelo decreto de 1816, instituído por D. João VI. Coube à missão Artística Francesa administrar a Academia Real de Arte e Ofícios e, por meio desta, divulgar a proposta neoclássica. A imposição do modo de produção acadêmico e elitista provocou um distanciamento entre a arte e o povo. As artes plásticas ganharam um contorno neoclássico sendo destinadas à elite brasileira.

A música, que era muito apreciada pela família real, cujos membros dominavam pelo menos um instrumento musical, recebeu grande incentivo no período. Em 1841, foi criado o Conservatório de Música do Rio de Janeiro. A criação do Conservatório

originou a Escola de Música da Universidade Federal e, em consequência disso, oficializou-se o ensino de música no Brasil. Na mesma época, o ator João Caetano publicou o primeiro manual para a formação de atores, introduzindo, assim, a discussão sobre a necessidade da criação de alternativas para o ensino das técnicas teatrais. Em decorrência das ideias advindas do neoliberalismo americano e do positivismo francês no final do séc. XIX, o ensino da Arte no Brasil passou a ser visto como a possibilidade de preparação para a indústria. Com isso, o desenvolvimento econômico resultante da Revolução Industrial e a abolição da escravidão provocaram uma acentuada valorização do trabalho manual, em detrimento das Belas Artes.

Em 1890, visando ao desenvolvimento da racionalidade, introduziu-se o ensino do desenho geométrico, objetivando a atender aos interesses positivistas. O início do séc. XX foi marcado, por um lado, pelas influências liberais, que entendiam o ensino do desenho como linguagem técnica e por outro, pelo positivismo, que o entendia como preparo para a linguagem científica. A partir de 1920, foram introduzidas ideias e técnicas pedagógicas americanas: a criança era vista como pessoa com características próprias, necessitando, assim, de investigações acerca de suas potencialidades orgânicas e funcionais antes de se definirem objetivos e métodos pedagógicos. Com a Semana da Arte Moderna de 1922, surgiu um novo momento para o ensino de Arte no Brasil.

Informações sobre os movimentos de arte moderna como Fauvismo, Expressionismo, entre outros, tiveram forte influência na arte local, motivando um novo olhar para a produção artística infantil. Esses novos olhares originaram-se, essencialmente, em Anita Malfatti e em Mário de Andrade, inspirados pelo austríaco Franz Cisek. A postura pedagógica era a da livre expressão, isto é, deixar fazer livremente, dando grande ênfase ao espontaneísmo infantil. Porém, para Mário de Andrade, essa liberdade de criação deveria ser portadora de originalidade e de significação para a criança. A década iniciada em 1930 viveu o ideário da Escola Nova, influenciado por Dewey, Decroly e Claparède. A inclusão da arte na escola primária foi discutida de maneira acirrada, não como disciplina a ser ensinada, mas como forma de expressão. Entretanto, por questões políticas, esse movimento foi

sendo diluído. É desse período a introdução do ensino de música na escola regular que, até então, usava o método do canto orfeônico idealizado por Heitor Villa-Lobos.

Opondo-se ao Canto Orfeônico, a Educação Musical, com método oriundo da Europa, utilizava-se da experimentação, improvisação e criação de sons. Após 1948, sob forte influência de teóricos como Herbert Read e Viktor Lowenfeld, houve a proposta de uma Educação pela Arte, vista como processo criador. Ainda no final da década iniciada em 1940, surgiu no Brasil o Movimento das Escolinhas de Arte, talvez o mais fecundo em termos de ensino da Arte realizado no Brasil. Foi idealizado por Augusto Rodrigues, iniciado nos corredores da Biblioteca Castro Alves, e denominado espontaneamente pelas crianças como Escolinha. A finalidade desse movimento era a de desenvolver a capacidade criadora da criança, visando ao seu desenvolvimento estético. No início da década de 1950, sob a influência da modernização do teatro brasileiro, foi criada a Escola de Arte Dramática (EAD) em São Paulo, objetivando proporcionar uma formação sistemática do ator, pois anteriormente esse tipo de atividade era informalmente desenvolvido no interior de companhias profissionais.

A década iniciada em 1960 foi marcada pela livre expressão, porém, omitindo a característica da originalidade pensada por Mário de Andrade visto que a interferência do professor como mediador do conteúdo era considerada como negativa ao desenvolvimento da criatividade infantil. Ainda sob essa influência, em 1971, com a Lei 5692, o ensino de Arte em todo o território nacional passou a ser obrigatório, apesar de não haver uma escola superior que formasse o profissional para ministrar a disciplina. Os únicos professores de Arte existentes eram aqueles formados pelas Escolinhas de Arte que tinham como característica a formação polivalente do professor, capacitando-o a ministrar aulas de artes plásticas, artes cênicas, desenho e música. Como reflexo desse processo, e após anos de experiências e pesquisas comprovando o fracasso desse tipo de organização escolar—afinal, é raro o professor com domínio nas várias linguagens artísticas – atualmente a formação de professores de arte, no âmbito dos cursos universitários, prevê o profissional específico para cada linguagem artística. Entretanto surge uma contradição com as políticas implementadas pelas instituições responsáveis pelo ensino público, pois enquanto as universidades formam professores especializados

em cada linguagem artística, o ensino público demanda professores polivalentes que trabalhem simultaneamente com todas as artes. A demanda, na prática pedagógica, é uma dispersão que poderia ser sanada a partir de um trabalho integrado de professores de diferentes artes, uma prática interdisciplinar não permitida pela realidade educacional que quer o professor concentrado em seu campo de conteúdos a partir da área de formação, apenas transitando de forma cuidadosa e segura nas outras linguagens artísticas, para não fazer de suas aulas meras tentativas superficiais, sem um aprofundamento consistente.

Magalhães (2002, p. 164-165) expressa a sua preocupação com o ensino da Arte no Brasil, ao afirmar que:

Muitas são as questões que envolvem os motivos de tantas fragilidades conceituais e metodológicas no campo do ensino-aprendizagem em Arte: a inexistência de recursos humanos, a inexperiência pedagógica e a conseqüente falta de questionamentos, são as causas apontadas pelo Parecer nº540/77, [...]. Faz-se necessário repensar o papel da Arte na educação escolar frente às reformas curriculares advindas da LDB atual (Lei 9.394/96) e a conseqüente divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais-Arte, elaborados pelo MEC [...] que ratificam a presença das diversas linguagens artísticas nas escolas - música, teatro, dança e artes visuais e a Proposta de Diretrizes Curriculares sistematizada pela Comissão de Especialistas de Ensino de Artes Visuais da SESu/MEC.

Em vista disso, urge a necessidade de re-significar 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?

Nesse mesmo período, em decorrência da mesma lei, as disciplinas Desenho Geométrico e Educação Musical foram tiradas do currículo. De lá para cá, a Música tem sido ministrada em algumas escolas, mas de maneira solitária. O ensino mais efetivo do exercício musical e a conseqüente sensibilização das pessoas para a importância do mundo sonoro que nos cerca passou a ser privilégio de algumas pessoas com condições financeiras e predisposição para frequentar escolas específicas. Uma geração inteira formou - se sem ter sido despertada para a significação que possui o som em suas vidas.

Embora a citada lei enfatizasse o processo expressivo e criativo dos alunos, em si ela tornou-se mais tecnicista. Os programas eram inadequados e quase sempre



enfaticavam o uso da técnica pela técnica, sequer percebendo a dimensão própria da arte. Em consequência desse período entre pedagogia novista e tecnicista, no final da década iniciada em 1970 surgiu o movimento de Arte-Educação, com o objetivo de repensar a função da arte na escola e na vida das pessoas. Os professores sentiam-se confusos com relação aos rumos do ensino de Arte, percebendo a importância de juntar forças para discussões, estudos, pesquisas e novas ações. Estava surgindo uma consciência mais reflexiva sobre o encaminhamento filosófico/metodológico para o ensino de Arte.

Assim, na década iniciada em 1980, as associações de professores em vários estados brasileiros estruturaram-se, criando a Federação das Associações de Arte-Educadores do Brasil-FAEB -, movimento que, paralelo às aberrações na legislação oficial, ativou acirradas discussões sobre o ensino de Arte. Organizaram-se eventos que chegaram a reunir até 2700 professores. Muito se discutiu, muito se trabalhou para uma melhoria da qualidade do ensino de arte. Entretanto vemos ainda uma realidade educacional que se vem arrastando, com visões distorcidas e práticas inconscientes. Segundo BARBOSA (1991), nessa mesma década, mais especialmente no ano de 1986, com a aprovação da reformulação do currículo comum, criou-se uma situação estranha, pois a área de comunicação e expressão, apesar de exigida, deixa de ser básica.

Em 1988, uma nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação começou a ser discutida na Câmara e no Senado, ora contemplando devidamente, ora excluindo o ensino da Arte enquanto disciplina obrigatória, o que demandou movimentos dos professores no sentido de demonstrar aos parlamentares que o ensino de Arte é investigação dos modos como se aprende Arte nas escolas, nos museus, nas ruas, nas universidades e na intimidade dos ateliês. Na década iniciada em 1990, a permanência ou não da obrigatoriedade da disciplina tornou-se, outra vez, polêmica nacional, nos trâmites da LDB. Devido ao intenso movimento dos professores, de norte a sul do país, visando a mostrar que arte é conhecimento e que possui um campo teórico específico, conquistou-se a inclusão, no corpo de lei, da obrigatoriedade da disciplina em níveis de ensino.

Paralelamente a toda essa questão, houve avanços em termos teórico-metodológicos em se tratando do ensino de Arte. Cursos em nível de pós-

graduação crescem no Brasil, com um número maior de pessoas refletindo sobre a Arte e seu ensino. Duas grandes tendências têm sido motivo de reflexões e geradoras de bons resultados: de um lado, uma que trata de estética do cotidiano, como forma de melhor apreensão da realidade por meio da alfabetização estética; de outro lado, uma postura pedagógico cultural, na qual a leitura, a produção artística e a contextualização são áreas de conhecimento que fundamentam a compreensão histórico-cultural dos alunos.

Essa tendência, que no Brasil recebe o nome de Metodologia Triangular, é uma adaptação do DISCIPLIN BASIC ART EDUCATION/DBAE, desenvolvida no EUA pela Getty Foundation, que muito contribuiu, nos setores de arte-educação dos museus da Arte contemporânea. Sabe-se que muito já se avançou e caminha-se a passos largos para reflexões cada vez mais consistentes sobre a arte e o seu ensino com a busca de novas metodologias de ensino e aprendizagem. A arte, hoje, é compreendida como patrimônio cultural da humanidade.

## **1.2 - O ensino de Arte e suas abordagens metodológicas**

Definir uma maneira de se ensinar arte, o modo pelo qual a disciplina será construída e apreendida pelos alunos, circunscrito em um espaço educacional é um trabalho que requer conceito que define o que se entende por ensinar. Um método de ensino não pode ser desvinculado de concepções epistemológicas que o dê sustentações, mesmo quando estas ao invés de se fundamentarem sobre suportes teóricos consistentes espalham-se nos discursos educacionais que contaminam as salas de aula. Pode-se afirmar que atualmente, no Ensino de Artes, apontam-se as seguintes tendências teóricas, embasando tanto a prática pedagógica, quanto os discursos do professorado: o meio social, as heranças escolas-nativistas e mais recentemente, o paradigma culturalista da pós-modernidade que com o advento da Internet e o acesso à tecnologia, fez de cada indivíduo um produtor de informação e um artista em potencial.

O fato é que as inúmeras conceitualizações sobre a arte, o fazer-artístico, a apreciação estética e os contextos culturais nos quais se dão, criam uma paisagem diversificada, quando não caótica, ao vislumbrarmos o campo em questão. Para começar, podemos seguir

as mudanças na própria nomenclatura desse campo: Desenho, Artes Aplicadas, Educação Artística, Expressão Plástica, Artes Plásticas, Arte-educação. Tais nomes, desvelam escolhas conceituais que definem trajetórias metodológicas. (MARTINS, 2003, p. 52)

Pensar no ensino de Arte implica as perspectivas obtidas dentro do conturbado campo de experiências das artes e os conceitos que interagem com suas diversificadas definições: o Belo, o estético, a técnica, a materialidade, o sensível, a percepção, a criação. Na atualidade, a arte se aporta mais em dúvidas que em certezas, desafia, levanta hipóteses ao invés de afirmar certezas. Parece difícil, então, traçar qualquer panorama no qual a arte atravessa no campo educacional, pela complexa teia de fatores e elementos que o envolve. Inúmeras conceitualizações sobre arte, o fazer artístico, a apreciação estética e os contextos culturais nos quais se dão, criam uma paisagem diversificada, quando não caótica. Podemos até seguir as mudanças na própria nomenclatura desse campo: Desenho, Artes Aplicadas, Educação Artística, Expressão Plástica, Arte Educação. Tais nomes desvelam escolhas conceituais que definem trajetórias metodológicas. A atual denominação adotada pelos parâmetros brasileiros, mundialmente determinada nos cursos universitários e outras instâncias, é Artes.

Ao receber a alcunha de Artes, essa disciplina outrora conhecida como Belas Artes, define-se não mais sobre ideias de representação do Belo; afasta-se das ideias de expressão plástica e dos possíveis dualismos entre as formas artísticas canonizadas e produções populares. Artes visuais, como bem indica o nome, mostra a importância da visão e daquilo com que a visão se ocupa, ou seja, imagens. É sobre o que, desde os anos sessenta do século vinte, vem se chamando “civilização de imagens”, que esta disciplina se define. A compreensão da profusão vertiginosa de imagens que configuram as paisagens contemporâneas é o que traça esse campo disciplinar que fundamenta uma área obrigatória na educação escolar. Já no século XXI, o ensino de Artes Visuais ainda preserva traços escola-novistas, porém cabe atentar para a necessidade da aprendizagem artística. Saber não necessariamente desenvolvido no espaço escolar, mas disseminado pro práticas culturais diversas. O próprio percurso do que hoje se configura como ensino das Artes Visuais mais atravessado pelo movimento das Escolinhas de Arte, instituídas fora do espaço escolar formal/oficial. O importante é que, após muitas lutas dos professores de

artes pela valorização do conhecimento artístico, hoje, esse campo de saber é legitimado como uma área curricular fundamental. Educar para um mundo proliferado de imagens é uma estratégia tática, tanto que a importância dessa educação não mais colocada em xeque sendo aceita e considerada como um dos campos desbravados junto às novas políticas educacionais.

Em um contexto onde muitas indagações foram feitas, as pesquisas de Ana Mae Barbosa propuseram uma das perspectivas pedagógicas atuais para o ensino das Artes Visuais: a proposta ou metodologia Triangular.

Seguindo vertentes norte-americanas e defendendo a importância de uma interação de três eixos fundamentais do que Ana Mae entende como conhecimento em Artes: a produção artística, a fruição ou a apreciação estética e a contextualização histórico-geográfica. A orientação dessa proposta é incluir o estudo e a “leitura” de obras de arte nas atividades curriculares. Ana Mae Barbosa procura um modo de trabalho não restrito à disciplinarização do conhecimento e à História da Arte, concebido dentro dos padrões estéticos europeus, brancos e cristãos. Essa metodologia procura integrar o fazer, o fruir e o conhecer os contextos da arte global com as culturas regionais e locais. Daí, a grande importância da arte popular.

Ensinar arte no Brasil, pressupõe que se dialogue com uma diversidade de culturas, etnias, religiões, saberes informais e, também com toda inserção de artefatos de consumo e produções midiáticas que atravessam a realidade contemporânea. Essa multiplicidade de forças, discursos, práticas hábitos, crenças, estéticas e gostos faz do Brasil um país sincrético e coexistem e justapõem-se “elementos considerados incompatíveis ou conceitualmente ilegítimos”, como observou o antropólogo Canevacci (1999, p.22) em seus estudos sobre nosso país. Portanto, pensar o ensino de Artes no Brasil presume uma abordagem intercultural, onde múltiplas culturas e a pluralidade de suas manifestações interagem.

### **1.3 - O Ensino de Arte hoje**

Conforme previsto nas propostas curriculares de Arte, espera-se que o aluno esteja apto a propor projetos integrados das várias áreas artísticas, de acordo com seus desejos, disponibilidade, espaço e equipamentos das escolas e que ao longo do

Ensino Médio sejam privilegiados os conteúdos e as habilidades de uma determinada área de expressão. Entendem-se como área de expressão as seguintes modalidades artísticas: Artes Audiovisuais, que é a imagem conjugada com o som. Essa área é contemplada mediante sua importância de imagem/som em nossa vida cotidiana, que supera outras formas de consumo de produtos culturais. Outro campo da Arte são as Artes Visuais, visto que a imagem tem uma inserção cada vez maior no cotidiano comum e pessoal. Espera-se que se desenvolva a competência de saber ver e analisar imagens, para que se possa, ao produzir uma imagem, fazer com que tenham significações, tanto para o autor, quanto para quem vai vê-la. O terceiro campo é o da Expressão em Dança, que se volta para o desenvolvimento das ações corporais com mais intencionalidade, sobretudo porque o adolescente busca relações com o mundo e a preservação de seu modo de existir. O quarto campo temático é o Conhecimento e Expressão em Música, nessa modalidade a escola oferecerá aos alunos a oportunidade de lidar com a música em seus aspectos rítmicos, melódicos, harmônicos, formais e expressivos, através da execução de instrumentos tradicionais, da voz e de meios eletrônicos e eletroacústicos, em interação com atividades de criação de audiovisuais. Também propiciará sensibilidade estética, através da audição ativa de diferentes gêneros musicais, de diferentes épocas e estilos, valorizando as criações musicais tradicionais e atuais, ampliando o conhecimento musical dos jovens, para que possam apropriar-se da música como um bem cultural significativo para sua formação e fruição. Por último temos o Conhecimento e Expressão em Teatro, que pode ser considerado separadamente ou articulado com outras expressões artísticas e áreas de conhecimento. O objetivo maior do ensino de teatro na escola é o de elaborar discurso teatral significativo, mediante o uso de elementos que o fundamentam, estimulando o conhecimento da dramaturgia tradicional e contemporânea.

## 1.4 - Nos muros da escola

As escolas públicas são equipadas com laboratórios de informática com conexão à rede mundial de computadores. Em Araxá, como em todas as outras escolas do estado de Minas Gerais, usa-se o Linux como sistema operacional. O programa oferece a vantagem de não sofrer ameaças de vírus e tem o mesmo desempenho dos sistemas operacionais Windows e Macintosh. Porém alguns profissionais são resistentes ao Linux, segundo eles, devido sua interface pouco atrativa.

Os laboratórios de informática das escolas públicas estaduais seguem o mesmo padrão assim descrito: de vinte a trinta computadores dispostos em forma de U, com telas em *led*, um projetor de imagens com tela branca, uma impressora, ar condicionado. Já os computadores são equipados com teclado em português do Brasil, mouse, fones de ouvidos, microfone acoplado aos fones, caixa de som.

Outros recursos presente nas escolas são as salas de multimídia, com televisores, aparelho de DVD, computador com sistema operacional Windows, projetor de imagens, tela branca retrátil, aparelho de som, caixas amplificadoras de som e microfones. São disponibilizados ainda, os equipamentos de som e imagem, como micro system, câmeras fotográficas e filmadoras.

De acordo com pesquisa realizada com os dez profissionais de Artes em nove escolas públicas estaduais da cidade, os recursos tecnológicos mais usados são os da sala de multimídia, para reprodução de vídeos ou para apresentação de trabalhos de alguns grupos de alunos. O laboratório de informática, com todos recursos que lhe cabem, não foi mencionado uma única vez por nenhum dos professores entrevistados.

Sobre os softwares utilizados pelos docentes, verificou-se em predominância, os de apresentação, como o *Power Point* e *Word* como editor de texto. Com referência aos sites de busca, o *Google* foi unanimidade. A pesquisa evidencia também que os professores de Artes utilizam esta ferramenta de busca para pesquisar conteúdos teóricos, obras de artistas e propostas de atividades.

Dos professores entrevistados, oitenta por cento tem conta em sites de relacionamentos e os usam para fins pessoais. Nenhum deles considerou viável ou interessante criar, com seus alunos, grupos ou páginas referentes à disciplina e ou

criação de *blogs* para postagens de atividades realizadas. Dois dos entrevistados já trocaram experiências com colegas distantes por um site de relacionamento já extinto.

De acordo com o levantamento, percebe-se que os professores entrevistados fazem da tecnologia um instrumento para otimizar suas práticas didáticas, porém não usam das linguagens tecnológicas para aproximação efetiva da atual geração ou como maneira de fazer com que os alunos assumam uma posição frente à crescente demanda dos novos conceitos visuais-comunicativos, como o formato digital, a interação com a internet, e entendimento da produção multimídia como manifestação artística.

Boa parte dos alunos de escolas públicas possuem aparatos tecnológicos móveis ou não, como celulares, câmeras digitais, *notebooks*, *tablets*. Boa parte dos alunos, também, tem acesso à internet, mesmo em muitas comunidades carentes. Mesmo não tendo acesso próprio à internet, há os telecentros, *lan houses* como alternativa de acesso. Quanto aos professores, nem sempre a relação com a tecnologia acontece de forma semelhante.

## **CAPÍTULO 2: Extrapolando os muros - Práticas Pedagógicas no programa Reinventando o Ensino Médio - Artes**

Constam no presente registro as atividades realizadas na disciplina de Artes, como proposta para o programa implantado pela Secretaria Estadual de Educação denominado Reinventando o Ensino Médio, que objetiva estimular o interesse do aluno, bem como sua permanência até a conclusão dessa etapa de ensino. O programa é baseado na ressignificação do Ensino Médio mediante o atendimento dos anseios do aluno contemporâneo, nativo tecnológico, buscando maior diálogo com as linguagens midiáticas. Minha área de atuação nesse programa é Comunicação Aplicada, nesta área os alunos estudam as mídias tecnológicas como meio de produzir e divulgar informações, trabalhos artísticos audiovisuais, Aprender a fazer mídia levará também à formação de cidadãos mais críticos diante dos produtos culturais que circulam no universo midiático contemporâneo.

### **2.1 - Experiência foto-narrativa**

Foi exibido aos alunos, o clipe promocional da operadora Vivo, Eduardo e Mônica, comemorando os vinte e cinco anos do lançamento da música pela banda Legião Urbana. Em seguida foram distribuídas letras da mesma música juntamente com três folhas de papel sulfite. E os alunos seguiram a orientação abaixo.

1. Dobrar as folhas sulfites ao meio montando um “caderninho”;
2. Ler e reler a letra da música imaginando cada cena;
3. Montar no caderno a *storyline*<sup>2</sup>, que será o elemento que dará diretriz através de uma sequência de ideias, de acordo com cada acontecimento narrado na música;
4. Criar uma fotonovela com imagens recortadas de revistas e frases criadas ou retiradas da letra da música.

Os alunos deveriam apresentar sua própria versão criativa da história do casal mais famoso dos anos oitenta, de maneira que o leitor fosse seduzido visualmente pelo

---

<sup>2</sup> Um resumo quadro a quadro da história a ser transformado em roteiro. Vem do inglês e significa linha da história.



material produzido por eles. Em cada fase do trabalho o aluno seria levado a considerar sua produção visual e a emoção que despertaria em quem manuseasse o trabalho final. O resultado foi surpreendente.

Link para o vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=9qr0378vrXA>



*Fotonovela produzida a partir da música Eduardo e Mônica (Legião Urbana)*

## **2.2- Roteiro<sup>3</sup> para curta-metragem<sup>4</sup>: conteúdo e forma - Produção e divulgação de curtas.**

Cada sala produziu variados gêneros de curtas. A produção foi realizada em pequenas equipes. Para a realização das filmagens, os alunos escreveram os roteiros baseados em contos literários ou criaram suas próprias histórias, recontando acontecimentos de suas vidas.

Para escrever os roteiros, os alunos fizeram oficinas em que lhes fora ensinado o passo a passo do processo de criação de roteiro. Puderam entender como se faz um filme, seja ele animação ou não, de curta ou de longa metragem.

Cada grupo, antes de começar as gravações, deveria apresentar os roteiros, juntamente com a *historyline* e a partir desse material seria discutido a viabilidade do roteiro.

---

<sup>3</sup> Um roteiro um tipo de script, a história do filme. É nele que diz o que, como, onde, quando e porque cada personagem fala, onde a filmagem deve acontecer e como deve ocorrer.

<sup>4</sup> Curta-metragem é um tipo de filme que costuma ter aproximadamente 30 minutos, no máximo. O termo começou a ser utilizado nos Estados Unidos na década de 1910, quando boa parte dos filmes começava a ter durações cada vez maiores.

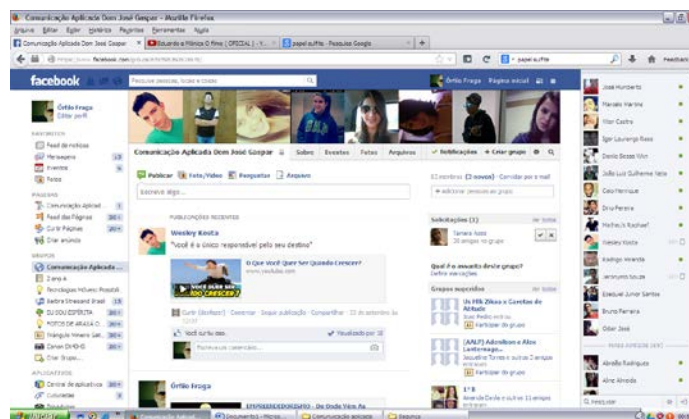
Tendo todos os roteiros analisados, revisados e então aprovados, começaram-se as gravações. Após as gravações passou-se para o processo de edição dos curtas, para isso, foi realizada outra oficina em que seriam apresentados os *softwares* livres com os quais os alunos poderiam trabalhar.

### 2.3- Criação e manutenção de Página e Grupo da Comunicação Aplicada e Artes em redes sociais

Tanto a página como o grupo tem como finalidade a comunicação entre os alunos e alunos/professores. Foram criados e são gerenciados pelo professor, configurando um espaço virtual para troca de experiências, além de ser uma extensão da sala de aula.

Do Grupo Comunicação Aplicada Dom José Gaspar podem fazer parte somente os alunos e professores ligados à área e demais educadores da escola. É um grupo fechado por sua finalidade funcional, pois lá são discutidos projetos, trocam-se opiniões a respeito de determinados assuntos ligados à rotina do curso, também são disponibilizados softwares específicos às atividades desenvolvidas, além dos materiais didáticos utilizados nas aulas presenciais. Todas as produções realizadas pelos alunos são postadas a cada final de bimestre.

Da Página Comunicação Aplicada Dom José Gaspar, podem fazer parte todos que se interessem pelo tema ou que tenha algum vínculo direto ou indireto como curso. Nela são postados resultados de trabalhos dos alunos e também tem a finalidade de aproximar os pais da rotina escolar dos filhos.



*Ambiente virtual onde os alunos e professores trocam experiências, expõem trabalhos e sanam dúvidas.*

## 2.4- Histórias em Quadrinhos (HQs)

O trabalho de histórias em quadrinhos tem como objetivo a exploração da imagem conjugada ao texto como meio de expressão. Nesse projeto há um estudo atento de cores, enquadramento, luz, sombra, expressão corporal e facial, além dos recursos da linguagem verbal para que o trabalho final esteja harmonioso.

Como introdução, é feito um detalhado estudo dos quadrinhos, como Stan Lee, da Marvel Comics, Robert Grump, Dennis O'neal, Maurício de Souza. Em seguida estuda-se as onomatopeia, os vários tipos de balões, tipos de frames.

Depois dos roteiros, são produzidas as history line e as primeiras HQs são feitas a lápis. Sempre há a preocupação, em todas as etapas de criação, com a harmonia das cores e o que elas expressam, com enquadramento e expressividade de cada quadro e em se tratando de arte sequencial narrativa, também deve sempre se manter atento quanto a continuidade e fluxo das cenas.

No avançar dos trabalhos, oferece-se aos alunos, recursos tecnológicos para a criação das HQs, como sites especializados, softwares livres e outros tantos recursos disponíveis em rede. Nessa fase os alunos produzirão trabalhos interdisciplinares como por exemplo fazer um HQ de uma parte da História ou de um conto de Literatura, são muitas as possibilidades de parceria da Arte com outras disciplinas.



*Interdisciplinaridade: trabalho de História/Arte/Comunicação Aplicada*

## 2.5- Stop Motion

Nessa experiência, os alunos terão que ter noções de fotometria, roteiro e edição de vídeos, modelagem, enquadramento, cores. É necessário que haja, na escola, equipamentos do tipo câmeras fotográficas, tripés, refletores, uma bancada para montar o cenário, dependendo do tipo de vídeo que se irá produzir. É uma atividade que demanda tempo e técnica, porém os alunos apreciam e se empenham em fazer um bom trabalho. São várias as maneiras de se produzir um vídeo stop motion: com massinhas de modelar para criação dos personagens, desenhos, objetos corriqueiros ou até mesmo com os próprios alunos. Cada cena é fotografada e a cada clique muda-se algum detalhe, assim vão se produzindo os frames, que são quadros que darão movimentos a sequencia após edição.



*Alunos no set de filmagem. Produção do vídeo em stop motion: Visita inesperada.*

Link para o vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=CysKsT7m58U>

### **CAPÍTULO 3: Relação da experiência e o ensino da Arte**

A difusão do computador e a popularização da internet transformaram os comportamentos e modos de existir das pessoas. Mundo globalizado, links, ciberespaço, comunidades virtuais, redes sociais, enfim, o estabelecimento da tecnologia transformou o modo de comunicação. Os nativos tecnológicos tem outra maneira de perceber e de se relacionarem com a realidade que lhes cerca, diferentemente das gerações que cresceram até os anos oitenta, que considerava a escola, o único meio de se adquirir conhecimento. O conhecimento era transferido de uma autoridade do saber, personificada pelo professor. Hoje, porém, o conhecimento está à distância de um clique do aluno. A função do professor mudou de figura catedrática, detentora do saber, para à do professor dinamizador/mediador. Sua função não será mais de repassar o conhecimento, mas de levar o aluno a buscar, inferir, perceber, de desenvolver no aluno a consciência tecnológica. De acordo com Barbosa (2005),

*A atenção que a educação vem dando às novas tecnologias na sala de aula, torna-se necessário não só aprender a ensiná-la, inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também educar para a recepção, o entendimento e a construção de valores das artes tecnologizadas, formando um público consciente (p. 111).*

A experiência com mídias no ensino, nos fez perceber que o adolescente se sente livre e confortavelmente dentro de seu tempo, não se vê mais preso no tradicionalismo depositário do ensino convencional, bem longe de sua realidade prática. O professor que faz uso efetivo das tecnologias contemporâneas em sua experiência didática estabelece diálogo mais próximo com seus alunos e os alunos por sua vez conseguem fazer apropriações do conhecimento e as associam em suas vidas.

A esse respeito, o processo de aprendizagem mediado pelas atuais tecnologias de informação e comunicação. Para Pimentel:

*O uso de novas tecnologias possibilita a/@s<sup>5</sup> alun@s desenvolver sua capacidade de pensar e fazer Arte contemporaneamente, representando um importante*

---

<sup>5</sup> O autor usa o símbolo @ para efeito de neutralização de gêneros.

*componente na vida d@s alun@s e professor@s, na medida em que abre o leque de possibilidades para seu conhecimento e expressão 4. (PIMENTEL, 2007, p. 120).*

Antes os alunos não viam sentido prático em estudar luz e sombra, perspectiva e profundidade, a não ser para reproduzir e avaliações. Porém, quando o objetivo de estudo desses tópicos é o de aplica-los em uma produção de vídeo, por exemplo, o aluno começa a entender melhor e aplicam com maior propriedade. Sabendo que a carga dramática de uma cena se intensifica conforme luz, sombra e cores usadas, terá maior facilidade em se expressar artisticamente.

São frequentes as reclamações do aluno quanto ao ambiente tradicional de ensino e de aprendizagem. A sala de aula, com suas carteiras enfileiradas, lousa com conteúdos para copiar, professores autoritários e tradicionalistas são, muitas vezes, os motivadores da falta de interesse dos alunos. A maneira pela qual os alunos são conduzidos nessas aulas se assemelha a uma produção em série, o indivíduo é desconsiderado, pois o que importa é a reprodução em massa do conhecimento. Esse modelo de educação não é mais satisfatório, as novas gerações estão chegando cada vez mais críticas e autossuficientes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa abordou o ensino da Arte mediante o uso das tecnologias contemporâneas, explorando possibilidades da aplicação dos recursos tecnológicos nas atividades com os alunos.

As diversas propostas de aulas de Arte desenvolvidas com a tecnologia possibilitam maior integração com os alunos além de fazer com que tenham maior interesse e apropriação do fazer artístico. A relação com o saber assume outra significação ao aluno que se apropria da tecnologia como meio de manifestação artística. Porém as atividades não são produzidas somente através da máquina, é imprescindível que o aluno desenvolva, de forma convencional, e extravase também, a emoção que traz latente em si. O traço no papel, a pincelada na tela, a mão na argila fria o faz expandir seu eu para a própria criação. O computador não veio substituir outros materiais e suportes nas atividades de pintura, desenho, escultura, por exemplo. O contato com artes não digitais e a presença física em museus, ateliês, galerias são experiências fundamentais para o desenvolvimento da percepção e interação com as imagens.

A vantagem do uso da tecnologia no ensino de Arte é a de abrir o universo de possibilidades aos alunos e também ao professor. A internet abriga milhares de softwares livres<sup>6</sup>, que são ferramentas que implementam o fazer artístico, só requerem técnicas e equipamentos adequados a suas aplicações e efetivações nas escolas.

A respeito do uso das tecnologias contemporâneas no ensino de Arte, é relevante concluir com auxílio das palavras de Pimentel:

Inovações são sempre desestabilizadoras, causam estranheza e tiram a certeza de que já sabíamos tudo o que poderia acontecer. Nossas ideias pré-concebidas e tão fortemente certas correm risco quando algo de novo acontece. Mas se pensarmos em nossa função de artistas contemporâneos, como poderemos ter esse comportamento? Quais são as características do mundo de hoje? O que estamos fazendo nele? Qual é a nossa contribuição para a construção de conhecimentos em Arte? Qual nossa contribuição para a

---

<sup>6</sup> Software livre, segundo a definição criada pela Free Software Foundation é qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado, modificado e redistribuído com algumas restrições.

formação de professor@s de Arte? O que as tecnologias contemporâneas têm a ver com isso? (PIMENTEL, 2007, p. 03).

Defendemos que é necessário pensar o ensino de Arte associado às tecnologias contemporâneas, que são um movimento natural de desenvolvimento dos dispositivos tecnológicos criados para favorecer os processos de ensino e aprendizagem.



## ANEXO

### Ficha pesquisa de equipamento tecnológico e seus usos

1. Escola em que atua: .....

2. Na escola há laboratório de informática?

\_\_\_\_\_ SIM \_\_\_\_\_ NÃO

3. Se a resposta anterior for sim, o laboratório possui conexão com a internet?

\_\_\_\_\_ SIM \_\_\_\_\_ NÃO

4. Marque o número aproximado de computadores no laboratório.

\_\_\_\_\_ 10 a 20

\_\_\_\_\_ 30 a 40

\_\_\_\_\_ 40 a 50

\_\_\_\_\_ 20 a 30

\_\_\_\_\_ superior a 50

5. Na lista abaixo, marque somente os recursos disponíveis no laboratório.

\_\_\_\_\_ Aparelho de som

\_\_\_\_\_ Monitor “tubo”

\_\_\_\_\_ Aparelho de TV

\_\_\_\_\_ Monitor em led

\_\_\_\_\_ Caixas amplificadoras de som

\_\_\_\_\_ Projetor de imagens

\_\_\_\_\_ Câmeras filmadoras

\_\_\_\_\_ Tela branca retrátil para

\_\_\_\_\_ Câmeras fotográficas

projeções de imagens

\_\_\_\_\_ Fones de ouvidos

6. Há sala multimídia na escola? \_\_\_\_\_ SIM \_\_\_\_\_ NÃO

7. Se a resposta anterior for sim, marque os equipamentos disponíveis neste ambiente.

\_\_\_\_\_ Aparelho de som

\_\_\_\_\_ Câmeras fotográficas

\_\_\_\_\_ Aparelho televisor

\_\_\_\_\_ Projetor de imagens

\_\_\_\_\_ Caixas amplificadoras de som

\_\_\_\_\_ Tela branca retrátil para

\_\_\_\_\_ Câmeras filmadoras

projeções de imagens

8. Se a resposta da questão 6 foi positiva, faça um desenho de como os computadores estão disponibilizados no laboratório de informática.



13. Cite os softwares mais utilizados, e suas aplicações, em suas práticas pedagógicas.

.....  
.....  
.....

14. Para pesquisas online, qual site de busca mais lhe apetece?

.....  
.....

15. Nas suas pesquisas online, quais os temas mais recorrentes?

.....  
.....

16. Você tem conta em algum site de relacionamento? Se sim, já utilizou seus recursos para fins didáticos? Faça um breve comentário sobre sua resposta.

.....  
.....  
.....  
.....

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. (org). **Arte/Educação: Leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 2004

BITTAR, Rodrigo. **Educação para todos ainda é meta distante**. Disponível em <<http://www.abrelivros.org.br/abrelivros/texto.asp?id=924>> Acesso em: 2013

CARLSSON, U.; VON FEILITZEN, C. (org) **A criança e a mídia: imagem, educação, participação**. São Paulo: Cortez, 2002.

CARROLL, Lewis. **Alice no país das maravilhas**. Tradução Ana Maria Machado. 2.ed. São Paulo:Ática,1999.

DEMO, Pedro, **Professor do futuro e a reconstrução do conhecimento**. Petrópolis: Vozes, 2001.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou Comunicação**. 4a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra,1986.

KUNSCH, Margarida M. Krohling (org), **Comunicação e educação: caminhos cruzados**. São Paulo: Loyola, 1986.

LÉVY, Pierre, **O Que é Virtual?**. Rio de Janeiro: Editora 34. 1996

LUCENA JÚNIOR, Alberto, **Arte da Animação – Técnica e Estética através da história**. São Paulo: Ed. Senac, 2002.

MAGALHÃES, A. D. T. V. **Ensino de arte: perspectivas com base na prática de ensino**. In: BARBOSA, A. M. (Org.).*Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Cortez, 2002.

MARTINS, Mirian Celeste. **Conceitos e terminologia; aquecendo uma transformação: atitudes e valores no ensino da arte**. In: BARBOSA, Ana Mãe (org.). *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. Porto Alegre: Artes Médicas; Cortez, 2003.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa, (org), **Curso de Especialização em Ensino de Artes Visual**. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2008.

VENTURELLI, Suzete. **ARTE: espaço\_tempo\_imagem**. Brasília: Editora UNB, 2004.