

**UNIVERSIDADE DE ARARAQUARA-UNIARA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
PROCESSOS DE ENSINO, GESTÃO E INOVAÇÃO**

Carla Maria Nicola Coletti

A ARTE EM JOGO

ARARAQUARA - SP
2017

Carla Maria Nicola Coletti

A ARTE EM JOGO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Processos de Ensino, Gestão e Inovação, da Universidade de Araraquara – UNIARA – como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Processos de Ensino, Gestão e Inovação.

Linha de pesquisa: Processos de Ensino.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Regina Guarnieri

FICHA CATALOGRÁFICA

C658a Coletti, Carla Maria Nicola
A arte em jogo/Carla Maria Nicola Coletti. – Araraquara:
Universidade de Araraquara, 2017.
116f.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Processos
de Ensino, Gestão e Inovação- Universidade de Araraquara-UNIARA

Orientador: Profa. Dra. Maria Regina Guarnieri

1. Educação. 2. Artes visuais. 3. Ludicidade. 4. Inovação. 5. Ensino
fundamental- 9º ano. I. Título.

CDU 370

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

COLETTI, C. M. N. **A arte em jogo**. 2017. 116 f. Dissertação do Programa de Pós-graduação em Processos de Ensino, Gestão e Inovação da Universidade de Araraquara – UNIARA, Araraquara-SP.

ATESTADO DE AUTORIA E CESSÃO DE DIREITOS

NOME DO AUTOR: Carla Maria Nicola Coletti
TÍTULO DO TRABALHO: A arte em jogo
TIPO DO TRABALHO/ANO: Dissertação / 2017

Conforme LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998, o autor declara ser integralmente responsável pelo conteúdo desta dissertação e concede a Universidade de Araraquara permissão para reproduzi-la, bem como emprestá-la ou ainda vender cópias somente para propósitos acadêmicos e científicos. O autor reserva outros direitos de publicação e nenhuma parte desta dissertação pode ser reproduzida sem a sua autorização.



Carla Maria Nicola Coletti
Rua José Chiarato nº 152
Jardim Santa Rosa / Jaú – SP
CEP 17209-525
E-mail: carlinhanicola@gmail.com



UNIVERSIDADE DE ARARAQUARA - UNIARA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PROCESSOS DE ENSINO,
GESTÃO E INOVAÇÃO, ÁREA DE EDUCAÇÃO

FOLHA DE APROVAÇÃO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Processos de Ensino, Gestão e Inovação da Universidade de Araraquara – UNIARA – para obtenção do título de **Mestra em Processos de Ensino, Gestão e Inovação**.

Área de Concentração: Educação e Ciências Sociais.

NOME DO AUTOR: CARLA MARIA NICOLA COLETTI

TÍTULO DO TRABALHO: "A Arte em Jogo"

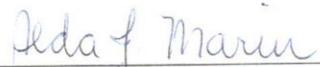
Assinatura do(a) Examinador(a)

Conceito



Prof. Dra. Maria Regina Guarnieri (orientadora)
Universidade de Araraquara – UNIARA

Aprovada () Reprovada



Prof. Dra. Alda Junqueira Marin
Universidade de Araraquara – UNIARA

Aprovada () Reprovada



Prof. Dra. Euzânia Batista Ferreira Andrade
Universidade Paulista - UNIP

Aprovada () Reprovada

Versão definitiva revisada pelo(a) orientador(a) em: 08/05/2017



Prof. Dra. Maria Regina Guarnieri (orientadora)

Dedico este trabalho exclusivamente à MINHA MÃE.

Nas escritas posso chamar-te por Mãe, como sempre chamei; na oralidade não, pois seria rotulada de insana. Aproveito então, este breve momento e registro a minha infinita saudade:

Reconheço e agradeço a você por tudo que sou e tudo que me deixou, um acervo de memórias vividas intensamente com você, um legado transbordado de sabedoria, idoneidade, respeito humano, e sobretudo, alegria e vontade de viver a cada minuto com gratidão.

Mãe, te amo muito!

E digo mais, você será avó!

Sua esplêndida trajetória e seus brilhantes ensinamentos
estarão sempre presentes na história do que vai chegar.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pelo dom da vida, pela saúde, pelos obstáculos a serem superados, pelas oportunidades disponibilizadas e pelas pessoas que me cercam.

Agradeço em especial, ao meu esposo Cesar, um exemplo de homem do bem, que não hesitou em me apoiar em todas as ações deste curso; sempre muito companheiro e perseverante, mesmo enfrentando problemas de saúde, sempre pensou em mim antes dele próprio, visando que meus objetivos fossem alcançados.

Agradeço neste momento, em especial, aos meus avós maternos, que representavam muito a minha saudosa mãe; ele um homem de paz e ela uma mulher de amor; mas infelizmente ambos partiram desta vida no decorrer deste curso; eles sempre me apoiaram muito e torceram firmemente para que este projeto fosse concretizado. Neste momento, observam esta conquista por outra perspectiva.

Também agradeço intensamente à minha orientadora, a brilhante Prof.^a Dr.^a Maria Regina, que com muita dedicação, paciência, profissionalismo e sapiência, norteou os meus passos neste trabalho; além do companheirismo e confiança depositada, foi presente nos momentos mais importantes; com experiência soube me incentivar, reorganizando as peças do jogo nos momentos difíceis, de desânimo e desespero.

Neste momento, agradeço em demasia à ilustríssima Prof.^a Dr.^a Alda, grande incentivadora das pesquisas inovadoras, com muita propriedade, empenho e assertividade, transmitiu-me segurança no momento em que eu mais precisava, explicando com didática e parcimônia as ações a serem desenvolvidas.

Em tempo, agradeço imensamente à grande artista e Prof.^a Dr.^a Euzania, incentivadora aos estudos da arte; com muito esmero, dedicou-se à leitura deste trabalho, sugeriu acréscimos valiosos e prontificou-se com colaborações constantes durante todo o processo de desenvolvimento do mesmo.

Agradeço a todos os professores e responsáveis deste Programa, pelas aulas e explicações, e sobretudo pela dedicação, incentivo e exemplo de profissionalismo; agradeço também aos funcionários, que sempre se empenharam para nossa melhor informação e acomodação.

Gratidão eterna ao meu pai, irmãos, cunhada, sobrinha e todos familiares dela; pelo entendimento das minhas ausências durante este processo e preocupação constante na empreitada deste curso. Agradeço ainda, a todos os familiares do meu esposo, afilhados, bem como à namorada do meu pai e todos os familiares dela na íntegra, pela compreensão e torcida.

Agradeço imensamente a minha amiga e cunhada Adriana, que colaborou diretamente na revisão do Abstract, com muito empenho, competência e brilhantismo acadêmico, dedicou seu precioso tempo para ajudar-me, e sobretudo, sempre vibrou para que o melhor acontecesse nesta trajetória.

Agradeço a minha amiga Solimar, que com muita dedicação, competência e experiência acadêmica de excelência, ajudou-me na revisão de texto deste trabalho, e torceu para que este momento fosse realizado com sucesso.

Agradeço também ao querido Tomaz, que colaborou diretamente na produção das imagens deste trabalho, com sua sapiência visual e tecnológica, ajudou-me na ilustração deste estudo.

Gratidão à minha amiga e chefe Carol, que sempre acomodou da melhor maneira minhas atividades de trabalho para eu poder concluir este curso.

Gratidão também ao meu amigo e chefe Wanderlei, que muito contribuiu e incentivou para a conquista deste título acadêmico.

Agradeço a todos colegas do Programa, em especial aos da turma de 2015, sobretudo aos meninos de Jaú, bem como a Elaine, de Mineiros do Tietê; pelo companheirismo, parceria e incentivo.

Enfim, agradeço aos demais familiares e amigos presentes e ausentes, mas presentes no coração, que sempre se preocuparam direta ou indiretamente com os meus momentos de felicidade.

RESUMO

O objetivo deste estudo é elaborar um jogo como recurso pedagógico inovador, que contribua aos processos de ensino e aprendizagem nas aulas de arte, especificamente na linguagem das artes visuais, considerando que existem muitas formas de expressões desta área artística. A proposta de trabalho está direcionada ao 9º ano do ensino fundamental, delimitada no 4º bimestre deste curso, respeitando os balizamentos da base curricular oficializada pelo Governo do Estado de São Paulo. A proposição justifica-se diante da amplitude de atribuições ao docente desta área de ensino, considerando que é responsável por abarcar quatro linguagens artísticas em sala de aula, Música, Teatro, Dança e Artes Visuais, e esta última abrange muitas expressões. Nessa direção formulou-se a seguinte questão de pesquisa: no contexto atual do ensino de arte, que tipo de recurso pedagógico teria potencial para dinamizar com ludicidade e inovação o ensino de artes visuais? Em busca desta resposta, o trabalho foi aportado em documentos legais e estudos teórico-pedagógicos. A Constituição Federativa Brasileira de 1988 que embasou a Lei de Diretrizes e Bases de Educação Nacional nº 9394/96 e esta por sua vez, norteou a escrita dos Parâmetros Curriculares Nacionais (2001), que direcionam as quatro linguagens artísticas já mencionadas; e enfim a publicação do Currículo Oficial do Estado de São Paulo (2012); garantindo assim, a obrigatoriedade do desenvolvimento cultural do ser humano e o componente curricular do ensino de arte, serviram de documentos legais para o trabalho em questão. Quanto aos estudos teórico-pedagógicos os aportes primordiais estão em Barbosa (1994), visando entender os eixos norteadores dos processos de aprendizagem em arte, enquanto Zabala (1998) colabora com práticas pedagógicas e conceitos das várias dimensões do ensino, e ainda, Ferraz e Fusari (1993) apresentam a importância da ludicidade nos processos de aprendizagem. O trabalho foi desenvolvido inicialmente com levantamentos bibliográficos pertinentes ao estudo, em sequência foram realizados aprofundamentos dos materiais essenciais, bem como a relação entre eles à luz do legislativo e dos estudos teórico-pedagógicos; e enfim a elaboração de materiais e regras referentes à proposição de um jogo pedagógico, com abertura para possíveis alterações das comandas, de acordo com as necessidades educacionais de cada situação. A hipótese sugere que a proposta lúdico-pedagógica estimule o envolvimento dos alunos nas aulas, bem como ao olhar reflexivo e avaliativo do docente, apresentando o entrelaçamento entre as práxis e a teoria.

Palavras-Chave: Educação. Artes Visuais. Ludicidade. Ensino Fundamental-9º ano.

ABSTRACT

This study aims to elaborate a game that can be used as an innovative pedagogical resource. It is expected that this game contributes to teaching and learning processes in art classes, specifically in the language of visual arts, considering that there are many forms of expressions of this artistic area. The work proposal is directed to the last two months of the last year of elementary school, in respect to the impositions of the curricular base officialized by the Government of the São Paulo State. The proposition is justified by the amplitude of assignments to the art teachers, considering that they are responsible for covering four artistic languages in the classroom, that are Music, Theater, Dance and Visual Arts, the last one embracing many expressions. Thus, the research question was formulated: in the present context of the art teaching, what kind of pedagogical resource would have the potential to make the visual arts teaching dynamic at the same time that is playful and innovative? Looking for this answer, the work was based in legal documents and theoretical-pedagogical studies. The Brazilian Federative Constitution of 1988 that supported the Law of Directives and Bases of National Education n° 9394/96 that guided the writing of the National Curricular Parameters (2001) which direct the four artistic languages already mentioned; and finally the publication of the Official Curriculum of the São Paulo State (2012); thus guaranteeing the obligatoriness of the cultural development of the human being and the curricular component of art education were used as legal documents for this work. For the theoretical-pedagogical studies, the main contributions are in Barbosa (1994), which aims to understand the guiding axes of the learning processes in art. Zabala (1998) collaborates with pedagogical practices and concepts of the several dimensions of teaching. Ferraz and Fusari (1993) present the importance of the playfulness in the learning processes. Initially this work was developed with bibliographical surveys pertinent to the study, next the essential materials were profoundly studied as well as the relation between them in light of legislative and the theoretical-pedagogical studies; finally the elaboration of materials and rules regarding to the proposition of a pedagogical game, with possibility of changes in the commands, according to the educational needs of each situation. The hypothesis suggests that the ludic-pedagogical proposal stimulates the involvement of the students in the classes, as well as the reflexive and evaluative view of the teacher, presenting the union between praxis and theory.

Keywords: Education. Visual Arts. Playfulness. Elementary school-last year.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – As fases do jogo	65
Figura 2 – 6 discos, 6 de cada cor.	69
Figura 3 – 36 peças de discos, 6 de cada cor.	70
Figura 4 – 36 peças em 6 cores, a serem distribuídas aleatoriamente.	70
Figura 5 – Exemplo de distribuição para um grupo: média de 6 peças de discos, com cores variadas.	71
Figura 6 – Disco 1 – Cor Azul – Refere-se ao Desenho.	71
Figura 7 – Disco 2 – Cor Verde – Refere-se a Pintura.	72
Figura 8 – Disco 3 – Cor Amarela – Refere-se a Escultura.	72
Figura 9 – Disco 4 – Cor Laranja – Refere-se a Gravura.	72
Figura 10 – Disco 5 – Cor Vermelha – Refere-se a Fotografia.	73
Figura 11 – Disco 6 – Preta – Refere-se ao Cinema.	73
Figura 12 – Posição dos alunos	73
Figura 13 – Frase explicativa sobre o assunto a ser decodificado.	74
Figura 14 – Resposta da frase impressa no setor circular Laranja: Cinema Mudo.	74
Figura 15 – Exemplo do número 6 da frase referente ao disco Laranja.	75
Figura 16 – Encaixe da peça “nº1 - amarelo” no disco “nº 1 - azul”.	76
Figura 17 – Todos os discos receberão seus encaixes respectivos por números.	77
Figura 18 – Disco com todas as respostas encontradas por números.	77
Figura 19 – Disco vermelho aguardando encaixes.	79
Figura 20 – Disco vermelho com respostas encontradas.	80
Figura 21 – Disco 1 – Azul – no verso do disco contém a palavra Desenho.	80
Figura 22 – Disco 2 – Verde – no verso do disco contém a palavra Pintura.	81
Figura 23 – Disco 3 – Amarelo – no verso do disco contém a palavra Escultura.	81
Figura 24 – Disco 4 – Laranja – no verso do disco contém a palavra Gravura.	81
Figura 25 – Disco 5 – Vermelho – no verso do disco contém a palavra Fotografia.	82
Figura 26 – Disco 6 – Preto – no verso do disco contém a palavra Cinema.	82

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Distribuições da terminologia aplicadas nos discos e pedaços de discos.	67
Quadro 2 – Resultado final por número – 2ª organização.	78
Quadro 3 – Resultado final por cor – 3ª organização.	82

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANPED	Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEFAM	Centro Específico de Formação e Aperfeiçoamento do Magistério
EAD	Educação à Distância
EVA	Etil Vinil Acetato
ENDIPE	Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino
GT	Grupo de Trabalho
LDBN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PUC	Pontifícia Universidade Católica
SciELO	Scientific Electronic Library Online
UNESP	Universidade Estadual Paulista
UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
A problemática e a delimitação do tema	14
Os questionamentos	15
Os objetivos	15
As hipóteses	16
Os procedimentos	16
O levantamento bibliográfico	17
Aportes Teóricos e Documentais	21
A estrutura do trabalho	22
SEÇÃO 1. A ARTE EM LEI	24
Análise dos Documentos Legais	25
Constituição Federativa Brasileira de 1988	25
A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional	26
Análise dos Documentos Norteadores	27
Os Parâmetros Curriculares Nacionais das Séries Finais do Ensino Fundamental	27
O Currículo do Estado de São Paulo	34
SEÇÃO 2. A ARTE EM ESTUDO	40
A arte como conhecimento	40
Estudo da Prática Educativa	41
Estudo do Ensino de Arte	46
SEÇÃO 3. A ARTE EM PROCESSO	50
A lógica da quantidade de peças	54
A forma básica das peças	54
A materialidade do jogo	54
As adaptações necessárias	55
O público alvo	55
A delimitação da área de estudo	55
A escolha das cores	55
A sincronia entre cores, modalidades e números	56
A confecção do jogo	56
As escritas e impressões	56
A distribuição lógica das cores e números	57
As organizações e reorganizações	57
O objetivo do jogo	57
O conteúdo do ensino de arte	58
As especificidades conceituais: modalidades e técnicas artísticas	58
As fases do jogo em ação: comandas	62
Outras ideias	64
A patente	64
O entrelaçamento teórico	64
SEÇÃO 4. AS ARTES VISUAIS EM JOGO	66
A proposta lúdica para as Artes Visuais	66
O jogo	67
Ação Pedagógica	69

Materiais do jogo	69
Sequência Didática	70
As regras	70
1ª parte – Organização Aleatória	70
2ª parte – Organização por Número	74
3ª parte – Organização por Cor.....	79
Novas Regras	84
Escritas dos pedaços dos discos	84
Apresentação das escritas por Modalidades	85
Referentes ao Desenho	85
Referentes à Pintura.....	87
Referentes à Escultura	88
Referente à Gravura.....	89
Referentes à Fotografia.....	91
Referentes ao Cinema.....	92
Apresentação das escritas por Cores	93
Referentes ao Azul.....	93
Referentes ao Verde.....	94
Referentes ao Amarelo	95
Referentes ao Laranja	96
Referentes ao Vermelho	98
Referentes ao Preto	99
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	101
REFERÊNCIAS	105

“A Arte faz com que o ser humano se relacione com o universo e consigo mesmo.”

Euzania Batista Ferreira Andrade (2011, p.138)

INTRODUÇÃO

A área da educação faz história em minha vida desde a adolescência. Primeiramente concluí o curso ofertado pelo Centro Específico de Formação e Aperfeiçoamento do Magistério (CEFAM), no município de Jaú. Posteriormente, obtive grau superior ao concluir Educação Artística, com habilitação em Artes Plásticas e Pedagogia, Licenciatura Plena. Ainda, continuando os estudos, em nível de Pós-Graduação *Lato Sensu*, especializei-me em “Deficiências Múltiplas, Psicopedagogia Institucional e Clínica”, e em “Arte: Comunicação Visual e Social”. Atuo aproximadamente há dezoito anos em sala de aula da Educação Básica das Redes Públicas Estadual e Municipal de Jaú, bem como nas Redes Particulares ao longo deste tempo. Há cinco anos leciono no Ensino Superior Privado em Jaú, especificamente no Curso de Pedagogia; e há quatro anos atuo na Coordenação do Núcleo Pedagógico da Diretoria de Ensino – Região de Jaú, na área de Arte. Contudo, tenho observado pelas várias angulações de atuação, a dificuldade dos professores de Arte em administrar a amplitude dos conteúdos, que se encontram divididos em quatro linguagens artísticas: Artes Visuais, Musicais, Teatro e Dança, e cada qual com vastas formas de expressão, o que possivelmente compromete a autoconfiança na atuação de seus ofícios em sala de aula. É importante observar que a legislação garante em suas redações, o ensino de Arte balizado por estas quatro linguagens, mas a formação acadêmica do docente especifica e habilita em somente uma delas. Ainda observo que a formação dos professores de Arte como segunda licenciatura vem crescendo consideravelmente. Devido a essa minha vivência propus esse estudo.

A problemática e a delimitação do tema

Diante das situações observadas enquanto profissional notei que a real situação dos docentes destoa da situação ideal, principalmente devido à legislação vigente. Trabalhar com uma única linguagem, no caso a das Artes Visuais, que é a mais comum nas habilitações dos profissionais do ensino de arte, de acordo com relatos informais, já traz dificultadores na aplicabilidade das artes visuais; contudo, observe o quão complexo é trabalhar as quatro linguagens (artes visuais, música, teatro e dança) propostas nos aparatos legislativos e norteadores deste trabalho. Observando a insegurança do professor, senti necessidade de colaborar na atuação da prática das Artes Visuais, intencionando que o professor realize uma articulação entre as diferentes manifestações artísticas visuais: cinema, desenho, escultura,

fotografia, gravura e pintura; recorrendo às diversas técnicas, contextualizações e materialidades em uma única atividade, garantindo assim, grande parte dos conteúdos da área de linguagem visual. Afinal, de acordo com minhas observações, sei que boa parte dos professores possui habilitação em artes visuais, neste sentido sua formação contribui para a realização de um trabalho mais adequado. A proposta é direcionada ao 4º bimestre do 9º ano do ensino fundamental e conta com ideias de dinamicidade e ludicidade, visando incentivar a atuação dos alunos e estimular o trabalho docente.

Os questionamentos

Neste sentido, emergiram algumas **questões de pesquisa** para o presente estudo; como questão-mãe delineou-se a seguinte: no contexto atual do ensino de arte, que tipo de recurso pedagógico teria potencial para dinamizar com ludicidade e inovação o ensino de artes visuais nos anos finais do ensino fundamental?

A partir da questão central, surgiram as **questões secundárias** que incitam o desenvolvimento deste trabalho. Nas aulas de artes visuais, como facilitar a articulação das diversas expressões artísticas em uma única atividade? Como o jogo pode estimular a contextualização, a apreciação e a produção artística? Como estimular o interesse dos alunos aos conteúdos das aulas de artes visuais? De qual maneira propor uma atividade lúdica que envolva todos os alunos em direção às expressões das Artes Visuais? De que modo colaborar com o professor, visando amenizar as exageradas responsabilidades que lhes são atribuídas no Ensino de Arte?

As indagações em pauta nortearam o andamento deste trabalho, para elaborar a resposta da questão central, com intuito de contribuir com recursos pedagógicos para o ensino de artes visuais.

Os objetivos

Tenho como **objetivo geral**, enquanto pesquisadora na área de ensino de arte, elaborar um jogo como recurso pedagógico com potencial inovador, que auxilie no processo de ensino e aprendizagem dos conceitos e técnicas da linguagem visual constantes no currículo do ensino de arte dos anos finais do ensino fundamental. Pretende-se contribuir com a prática docente de artes visuais, considerando que existem muitas formas de expressões desta área artística. Os **objetivos específicos** se pautam em: construir um jogo que traga a necessidade de agrupamentos variados com os alunos. Selecionar as seis principais linguagens artísticas visuais: desenho, pintura, fotografia, escultura, gravura, fotografia e cinema. Agregar, para

cada linguagem, seis técnicas artísticas, relacionando-as em contextos históricos e materialidades. Estimular o processo investigativo, que envolva os principais conteúdos e técnicas das artes visuais. Proporcionar ainda aulas motivadoras, com características lúdicas e cooperativas.

As hipóteses

Como hipótese para a questão central apresentada pressupõe-se que o jogo proposto, enquanto recurso pedagógico para o ensino de artes visuais, possibilita ao professor articulação das diferentes linguagens artísticas visuais focalizadas. Ressalta-se também a possibilidade de o professor cumprir os conteúdos propostos no Currículo do Estado de São Paulo (2012) em suas gamas de linguagens para os anos finais do ensino fundamental.

A hipótese sugere que a proposta lúdico-pedagógica para as artes visuais estimule o envolvimento dos alunos nas aulas, bem como o olhar reflexivo e avaliativo do docente, apresentando o entrelaçamento da práxis. Espera-se, também, que auxilie o trabalho docente frente às dificuldades enfrentadas em sala de aula, sobretudo nas aulas de artes visuais, visando agregar este instrumento inovador aos processos de ensino e aprendizagem, intencionando um trabalho dinâmico, regrado e dotado de muito conhecimento.

Os procedimentos

Para o desenvolvimento deste trabalho, com intuito de produzir materiais inovadores para o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de arte visuais dos anos finais do ensino fundamental, primordialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico relacionado ao desenvolvimento deste trabalho e selecionados apenas os estudos que convergem com o foco desta pesquisa, ou seja, o ensino de Artes Visuais. Para tal, foram consultados os acervos digitais de teses e dissertações, de periódicos e congressos da área de educação. Na sequência, foram selecionados os documentos oriundos do âmbito legislativo, bem como os documentos norteadores com amplitude nacional e estadual como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e o Currículo do Estado de São Paulo. Para o apoio teórico utilizou-se os estudos pedagógicos desenvolvidos por Barbosa (1994) e Zabala (1998), prioritariamente. Barbosa (1994) colabora com a Proposta Triangular, processos metodológicos em sala de aula que percorrerão três momentos de aprendizagem: observação, contextualização e ação, para a melhor compreensão de uma produção artística. Enquanto Zabala (1998) divide os processos de estudos em dimensões, intitulando-as como conceituais, procedimentais e atitudinais, explorando o entendimento dos conceitos propriamente ditos, dos processos que alunos

percorrerão até realizar as atitudes e a ação em si, respectivamente. Também estudei Ferraz e Fusari (1993), no que se refere aos jogos e brincadeiras na sala de aula em colaboração ao ensino de artes visuais.

Após o estudo teórico, passou-se para a confecção do produto a ser utilizado no jogo. Diversos materiais foram testados, ponderou-se sobre as possibilidades de formas e quantidade de peças, bem como nas regras e organização da turma. Selecionei também as modalidades de artes visuais: desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia e cinema, e as técnicas artísticas a serem contempladas em cada modalidade - por exemplo na gravura, a xilogravura, a litogravura, a calcogravura/metalogravura, a linóleogravura, a serigrafia, e a digigrafia - e elaborei os registros escritos a serem afixados nas peças.

Na sequência apresentam-se os processos iniciais do estudo em pauta, alavancando as premissas desta proposição, visando o entendimento do processo integral do objeto de estudo em questão, ou seja, o ensino de artes visuais.

O levantamento bibliográfico

O levantamento bibliográfico sobre os possíveis estudos já desenvolvidos sobre Artes Visuais foi realizado nos sites de busca a seguir: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Nível Superior (CAPES), Scientific Electronic Library On Line (SciELO), Cathedra – Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) e também no acervo da Associação Nacional de Pós-Graduação e pesquisa em educação (ANPED), Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino (ENDIPE). As palavras-chave que direcionaram a busca em todos os sites compreenderam os seguintes termos: artes visuais; ensino de artes visuais; artes visuais; atividades; ludicidade, jogo e jogos.

No site da CAPES buscou-se os resumos no Banco de Teses e Dissertações especificamente na área de Educação, em alguns programas de pós-graduação também referentes a esta área, tanto das instituições públicas quanto das particulares de ensino superior, principalmente, as localizadas no âmbito do estado de São Paulo: Universidade de São Paulo (USP), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Vale ressaltar que o site da CAPES informa que, os trabalhos disponibilizados são de origem da plataforma Sucupira de 2013 até 2016, portanto, não é possível o acesso de teses e dissertações anteriores a este período.

Na palavra-chave Artes Visuais foram encontrados dezessete estudos, apenas um destes encontra-se em sincronia com a linha de pensamento da pesquisa. Os estudos descartados se referiam ao bullying, arte na infância e creches, arte guerreira, música nas missões jesuíticas, teatro na Fundação Casa, imagens de drama, o movimento da escrita, cultura-afro, educação ambiental, cursos de bacharelado interdisciplinares e técnicas pessoais. Quanto ao estudo de Brigatto (2014), que foi selecionado, ressalta a necessidade de cultivar um ambiente que estimule a criação, a experimentação e a expressão da voz interior e que considere os sentimentos, o corpo subjetivo, as sensações de alunos e do docente, colaborando assim nos estudos referentes as práticas metodológicas do ensino de arte, são relatos da própria autora enquanto atuava em uma Escola Estadual de Campinas do 1º ao 5º ano.

Ainda no site da CAPES, com as palavras intuídas: Ensino de Artes Visuais e Arte Visuais e Ludicidade. No entanto, não foi possível filtrar com exatidão porque, à priori, surgiram em torno 60.000 trabalhos e na filtragem se referia à pesquisa explicitada no parágrafo anterior.

No site da SciELO, com a palavra Artes Visuais, buscou-se nas coleções de todos os periódicos nacionais disponíveis na área de Ciências Humanas, sendo encontrado dezessete artigos, e todos descartados por não corresponderem diretamente ao nosso intento, afinal tratavam de temáticas divergentes como: simetria da matemática, artistas gays, saúde mental, sexualidade feminina, sagrado, cyber arte, estudos e comparações de museus, aparelhagem ótica, lugares contemporâneos, inclusão e alguns estudos específicos sobre Shakespeare, imagens de Portinari, entre outros artistas.

Ainda neste site, explorando a palavra Artes Visuais e Ludicidade, bem como a palavra Ensino de Artes Visuais, não surgiu nenhum resultado. Diante da situação, lançou-se a palavra Ensino de Arte, e localizados oito trabalhos, dentre eles dois foram lidos ao complementar a pesquisa com a palavra Artes Visuais e os outros foram descartados por tratarem de Educação de Jovens e Adultos, Arte nos cursos de Pedagogia, Cultura Afro e Indígena, revolução russa. Dentre os estudos lidos um deles era interessante ao relevar o Ensino de Arte nas Escolas Públicas e o aspecto da política educacional (Gomes e Nogueira, 2008), mas, ao aprofundarmos na leitura, verificou-se descompasso nos interesses.

Ainda buscando mais estudos, a base Cathedra, da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da UNESP foi consultada. O critério de análise nesta etapa, contou com algumas filtragens específicas com as palavras-chave: Artes Visuais, Ensino de Artes Visuais e Artes Visuais e Ludicidade. Prioritariamente delimitou-se a palavra Artes Visuais, no campo por assunto, registro por todas as palavras e a palavra exata, publicadas entre os períodos de 2010

e 2015, sendo encontrados vinte e um estudos e descartados vinte, já que não correspondiam às intenções desta pesquisa, uma vez que abarcavam assuntos pouco substanciados como: encenação de vida e morte, design de determinada logomarca e algumas especificidades como Fred Forest, Schiller (educação estética), a Folha de São Paulo, Friedrich Nietzsche, dança do ventre, matemática e tecnologia, café de Portinari, estudos filosóficos, espaços expositivos visualmente e corporalmente, estética do gosto, autobiografia, formação do professor, tecnologia, entre outros. Contudo, o assunto relacionado mais diretamente ao foco de interesse se encontra na pesquisa de Farias (2013), relatando a convergência de linguagens nas artes visuais: cinema, vídeo, teatro e internet. É um assunto que condiz com este estudo, uma vez que está delimitado ao estudo das expressões das Artes Visuais.

Explorando a base Cathedra em todos os campos, lançou-se a palavra Ensino de Artes Visuais; nesta seleção foram encontrados dezoito estudos, e descartados dezessete; dentre estes, uns foram redimensionados novamente aos resultados atuais sendo descartados, outros tratavam de assuntos divergentes, como Frei Agostinho, músicas, Escola da Ponte, cinema como recurso didático, aulas de geometria, danças, museus, formação de desenhistas, cálculo, entre outros. Neste sentido, o trabalho selecionado foi o de Rodriguez (2011), por tratar da busca do conhecimento significativo em Arte.

Ao aprofundar mais um pouco na base da Cathedra, alternou-se a palavra para Artes Visuais e Ludicidade, neste momento o site sugeriu a delimitação em uma palavra, sendo que a palavra Arte apresentava 602 trabalhos, o termo Visuais mostrava 216, a preposição e expunha 15907 estudos e a terminologia Ludicidade apresentava seis. Desta última palavra nenhum trabalho foi aproveitado, pois eram voltados aos estudos de educação infantil, séries iniciais do ensino fundamental, educação física, teatro e tradições gaúchas; as demais palavras não foram aprofundadas porque remetiam às pesquisas já realizadas à priori com a terminologia Artes Visuais.

Ainda tentando buscar mais estudos, alterou-se a palavra ludicidade por jogos, e neste esforço apareceu um trabalho voltado para o game de arte e tecnologia, que foi desprezado também, por não evidenciar sincronia aos intentos dessa pesquisa. Ao substituir a palavra jogos por jogo e abranger o ano de 2009, numa tentativa de encontrar algum trabalho próximo aos estudos, quatro estudos apareceram, sendo três deles desprezados e um aproveitado. Os estudos descartados já haviam aparecido em outras seleções, retratavam estudos de artistas específicos como Cândido Portinari e Ricardo Basbaum. Contudo, o estudo selecionado nesta filtragem estipula-se como o trabalho que mais converge com os nossos intentos, diante de todas as outras buscas, trata-se do estudo de Santana (2010) que aborda o território

contemporâneo em jogo: uma proposta lúdica para o ensino de arte, e apresenta ideias bem próximas às da presente pesquisa. Esse estudo traz materiais elaborados pelo pesquisador envolvendo as quatro linguagens artísticas e realiza a aplicação destes materiais com alunos de escolas públicas estaduais, respeitando os conteúdos do Currículo do Estado de São Paulo.

Nos estudos diretamente extraídos da ANPED, restringimos através das especificações dos tipos de documentos em trabalho, na qualidade de artigos. Nesse processo seletivo, verificou-se anualmente todas as produções referentes à Educação e Arte, desde 2010 até 2015, na série Grupos de Trabalho 24 – Educação e Arte (GT24). No que se refere à 33ª ANPED, realizada em Caxambu (MG), em 2010, encontrou-se quatorze artigos, todos eles sobre arte e educação, mas não convergiam com o presente estudo, pois relatavam sobre educação a distância (EAD), ondas imaginárias, educação visual na condição específica da fotografia e filosofia, escola de Waldorf. Em continuidade, aprofundando no site da 34ª ANPED, em 2011, realizada em Natal (RN), localizou-se dezesseis artigos, que também não convergiam às nossas expectativas, pois tratavam de educação infantil, cegueira, orquestras musicais, artista plástica contemporânea: Lygia Clark, arquitetura, John Dewey na formação de professores, ensino de música, cinema com ficção, e também de aspectos da China. No site da 35ª ANPED, realizada em 2012, no estado de Pernambuco, município de Porto de Galinhas, foram encontrados quatorze artigos, também descartados, ao se constatar que eram direcionados especialmente para: formação de professores, graduação em dança, espaço escolar, criação musical, a revolução dos bichos, estética digital e valores éticos. Prosseguindo as buscas anuais, no site da 36ª ANPED – 2013, em Goiânia (GO), dezoito artigos foram encontrados e mais uma vez nenhum em convergência às nossas expectativas, pois tratavam de educação estética, gêneros musicais, avaliação em arte, teatro, dança, educação infantil e sensibilidade. A 37ª ANPED conta com vinte e dois artigos, que abrangem as realizações de 2014 e 2015 num site único, realizadas no Rio de Janeiro (RJ) e Florianópolis (SC) respectivamente; nesta busca um trabalho foi selecionado intitulado A pesquisa baseada em Artes Visuais na Educação: novos modos de investigar e conhecer (Vasconcellos e Baibich, 2015), que explora a questão da visualidade artística na educação, enquanto as outras não interessaram por tratarem de assuntos alheios ao nosso estudo, como performance, antropofagia, arquivos pessoais, escola de samba, música.

No acervo do ENDIPE, ao analisar os artigos entre 2010 e 2015 verificou-se apenas os arquivos referentes ao ano de 2012, uma vez que, esse evento nacional ocorre bianualmente. Averiguou-se que em 2010 os arquivos estão disponíveis para serem baixados manualmente e os referentes a 2014, encontram-se disponíveis em quatro livros. Os artigos analisados de

2012, com o termo Artes Visuais, mostraram nove resultados, sendo três destes aproveitados. Os excluídos contavam com informações referentes à formação de professor, ensino superior de Arte, registro dos estagiários, tecnologia. Os selecionados abordam questões referentes ao Ensino Fundamental com seus valores e aulas de arte (Penteado, 2012); Cultura Visual (Baptaglin, 2012) e Experiências em Artes Visuais (Paz e Vaz, 2012). Ao adicionar a palavra ludicidade não houve nenhum resultado e ao colocar a palavra ludicidade com exclusividade, localizou-se três trabalhos relacionados à: formação do professor, matemática e primeiros anos, logo sendo descartados. Por fim, com a palavra Ensino de Artes, também não mostrou resultado.

Diante de toda análise e seleção, com variadas formas de buscas, por diversos termos e tempos, verificou-se que oito trabalhos se destacaram: Brigatto (2014), que abarca a ideia de cultivar ambientes de criação, Farias (2013), tratando a convergência das linguagens visuais, Rodriguez (2011), enfatizando os processos de criação em sala de aula, Santana (2010), que trabalha com proposta lúdica no Ensino de Arte; Vasconcellos e Baibich (2015), abordando os novos modos das Artes Visuais na educação, e ainda Pentadoi (2012), relatando artes visuais na escola e seus valores e discursos, Baptaglin (2012), ressaltando um diálogo com a cultura visual, e Paz e Vaz (2012), relevando aprendizagens inventivas em artes visuais na educação básica.

Ao reavaliar, desses oito trabalhos selecionados à priori, apenas uma dissertação de mestrado encontrada na Cathedra – Biblioteca digital da UNESP foi aproveitada por trazer uma proposta lúdica no ensino de arte (Santana, 2010). A proposta elaborada por Santana (2010), explica a necessidade de aplicar metodologias diferenciadas no processo de ensino e de aprendizagem de arte, visando a construção do conhecimento de arte pelos alunos e, sobretudo, a aplicabilidade lúdica com estimulação da ação pedagógica, visando a atuação do aluno a princípio, para posteriormente construir o conhecimento e refletir sobre o processo com maturidade, a fim de fundamentar o conteúdo de arte como conhecimento.

Aportes Teóricos e Documentais

Além dos estudos apresentados anteriormente, foram necessárias buscas aos documentos legislativos e aos teórico-pedagógicos. Considerou-se, à priori, as normas da Constituição Federativa do Brasil (1988), seguida da legislação e parâmetros específicos referentes à Educação, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBN n. 9394/1996, os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001), e o Currículo do Estado de São

Paulo – Linguagens, Códigos e Suas Tecnologias (2012). Os documentos destacam as obrigatoriedades findadas em meios legais; contudo, ao mesmo tempo garantem o ensino de arte na grade curricular, também desqualificam seu processo de aprendizagem devido à imensidão de responsabilidades que são atribuídas aos docentes em questão.

Como balizamento teórico, no âmbito pedagógico referente às práticas de ensino, Zabala (1998) vem abarcar as considerações sobre os conteúdos, evidenciando suas dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais.

Dando continuidade aos aportes teóricos, em especial na área de arte, destaca-se Barbosa (1994), que apresenta a Proposta Triangular, com três eixos norteadores ao processo de ensino e aprendizagem: história da arte, leitura da obra de arte e fazer artístico. Vale ressaltar, que a Abordagem Triangular de Barbosa (1994), está balizando direta e indiretamente o PCN e o Currículo do Estado de São Paulo, no que se refere a área de arte. Também foram destacados os relevantes estudos de Ferraz e Fusari (1993) referentes as vantagens dos jogos e brincadeiras em sala de aula, bem como os estudos específicos na linguagem das Artes Visuais, que é o foco de interesse desta pesquisa, ao considerar os direcionamentos na importância de ver e observar, os elementos de visualidade e suas relações.

A estrutura do trabalho

O trabalho está desenvolvido em quatro seções de desenvolvimento do estudo, uma parte dedicada às considerações finais e também esta introdução com os problemas, hipóteses, objetivos e levantamentos bibliográficos referentes à pesquisa que segue.

A primeira seção “*A Arte em Lei*” subsidia a questão legislativa no que se referente às garantias de direitos do cidadão à educação, à arte e à cultura, entrelaçando as normas que convergem a favor do Ensino de Arte, abarcando a Constituição Federativa Brasileira (1988), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998)¹ e o Currículo Oficial do Estado de São Paulo (2012). Neste sentido, pautam as delimitações e direções dos documentos condutores elaborados na dimensão e na responsabilidade paulista, que subsidiam o processo de ensino e corroboram com o cumprimento da legislação constitucionalista na amplitude da disciplina Arte.

A segunda seção “*A Arte em Estudo*” evidencia os aportes teóricos que explicitam os conceitos referentes a conteúdos e suas abrangências, levando em consideração a prática de

¹ A primeira versão impressa dos Parâmetros Curriculares Nacionais foi realizada em 1998, mas neste estudo será contemplada a versão 2001, que apresenta-se com atualizações e complementações essenciais.

ensino, a sequência didática, e a organização da sala de aula, conforme Zabala (1998). Ainda nesta seção apresenta-se a Proposta Triangular (ler, contextualizar e fazer a obra de arte) evidenciada no ensino de arte, de acordo com Barbosa (1994), bem como a relação desta proposta metodológica na elaboração dos documentos norteadores selecionados. Sobre as explicações referentes aos jogos e brincadeiras em sala de aula e da importância da arte como conhecimento e as especificidades das artes visuais, que é nosso foco de interesse, recorreu-se ao estudo de Ferraz e Fusari (1993).

A próxima seção, intitulada “*A Arte em Processo*” apresenta-se o procedimento de elaboração do jogo sendo evidenciadas as escolhas de conceitos e temas, a seleção e experimentação de formas e materiais, a organização dos grupos e regras; para tanto foram realizados estudos de apoio como Ferretti (1980), nas questões de recursos como processos inovadores no ensino e Broto (1999) colabora com os conceitos referentes aos jogos cooperativos.

E por fim, a quarta seção, “*As Artes Visuais em jogo*”, apresenta a proposição do jogo referenciado ao ensino de arte, com abordagens específicas no campo das artes visuais, explorando as principais manifestações da visualidade artística em suas principais técnicas, que abrangem a materialidade e momento histórico e, sobretudo, incentivando o entendimento, a comparação e a produção de atividades pedagógicas.

Nas Considerações Finais são apontadas as congruências entre teoria e prática, respondendo as questões de pesquisa, apresentando o alcance dos objetivos, assim como as hipóteses sugeridas.

SEÇÃO 1. A ARTE EM LEI

A introdução da Educação Artística no currículo escolar foi um avanço, principalmente pelo aspecto de sustentação legal para essa prática e por considerar que houve um entendimento em relação à arte na formação dos indivíduos.
(BRASIL, 2001, p. 26)

Esta seção trata da questão legislativa referente às garantias de direitos do cidadão à educação, à arte e à cultura, alinhando as normas que convergem ao Ensino de Arte. Serão abordadas a Lei Diretrizes e Bases para o ensino de 1º e 2º graus (1971), a Constituição Federativa Brasileira (1988), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001) e o Currículo Oficial do Estado de São Paulo (2012). As delimitações e direções dos documentos condutores elaborados na dimensão e na responsabilidade federativa e paulista, que subsidiam o processo de ensino e corroboram com o cumprimento da legislação constitucionista na amplitude da disciplina Arte.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional precedente à atual, já previa a obrigatoriedade do ensino de arte. Foi publicada sob o número 5692, de 11 de agosto de 1971 e, no Capítulo 1, intitulado Do ensino de 1º e 2º graus, dispõe da seguinte redação:

Art. 7º Será obrigatória a inclusão de Educação Moral e Cívica, Educação Física, Educação Artística e Programas de Saúde nos currículos plenos dos estabelecimentos de 1º e 2º graus, observado quanto à primeira o disposto no Decreto-Lei n. 369, de 12 de setembro de 1969.

A obrigatoriedade do ensino de arte apresenta-se em normas publicadas deste 1971, Subtil (2009, p 190) analisou documentos norteadores do estado paranaense e ressaltou em seu artigo a seguinte observação:

Com a Lei nº 5.692/71, cujos fundamentos teóricos analisaremos no próximo item, a Educação Artística tornou-se obrigatória pela primeira vez nas escolas, propondo um trabalho genérico com as linguagens musical, teatral e plástica. Os professores, por sua vez, incorporaram esse enfoque técnico através de um trabalho centrado no treinamento de habilidades e aptidões. Importa salientar que a “polivalência” apregoada por essa lei, ou seja, um professor trabalhando todas as linguagens, reduziu o conhecimento artístico, já desvalorizado no espaço escolar. (PARANÁ, 1988b)

Frente à legislação pioneira referente a obrigatoriedade do Ensino de Arte, Ferraz e Fusari (2010, p 40) observaram a prática docente e apontaram observações importantes:

Dez anos depois da Educação Artística se tornar obrigatória nas escolas denominadas de 1º e 2º graus, isto é, ensino fundamental e médio, ficaram evidentes

as dificuldades enfrentadas pelos professores, apontando para a urgência de discussões e análises mais amplas e profundas a esse respeito.

Ao direcionar o estudo para a legislação vigente (LDBN 9394/96), que foi publicada depois da vigência da última Constituição Federativa Brasileira de 1988 (BRASIL, 1988), é possível notar que nos últimos anos a preocupação com o ensino de arte caminhou em posição aclave, visto que a legislação atual convergiu para a atuação desta área de conhecimento em todos os níveis de ensino, de acordo com o que se estudou nas redações dos documentos vigentes.

A arte foi alvo de estudo de pesquisadores para comprovar sua posição como área de conhecimento no âmbito educacional visto que sua apresentação como componente obrigatório veio ganhando forças, conforme visto no mapeamento das pesquisas. A seguir, serão apresentadas as análises dos documentos que justificam a caminhada histórica e progressiva, configurando o contexto atual do ensino de arte no Brasil, de acordo com as normas vigentes.

Análise dos Documentos Legais

Constituição Federativa Brasileira de 1988

A configuração do Ensino de Arte como componente curricular obrigatório sustenta-se atualmente na obrigatoriedade da lei; à priori, com a publicação da Constituição Federativa Brasileira de 1988, firmada sob o Título II – Dos Direitos e Garantias fundamentais, Capítulo I – Dos Direitos e Deveres Individuais e Coletivos, no que se refere à garantia de expressividade artística livre, conforme se apresenta a seguir:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

(...)

IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença; (grifo meu).

Fundamenta-se, também, pela Constituição Federativa do Brasil (BRASIL, 1988), sob o título VIII – Da Ordem Social, Capítulo III – Da Educação, da Cultura e do Desporto, sob a Seção I – Da Educação; garantido o ensino de arte enquanto objeto a ser ensinado e aprendido pelos artigos abaixo:

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno

desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Art. 206. O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios:

I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;

II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber; (grifo meu)

Ainda sob o mesmo título e Capítulo, apresenta-se na Seção II – Da Cultura, o artigo 215. “O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais” (BRASIL, 1988), questão esta, que também fortalece a amplitude da arte e da cultura em um dos elementos fundamentais da educação, a formação do ser humano e cidadão.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

Na sequência da publicação das leis, no ano de 1996 foi estabelecida a normatização que rege a Educação Nacional - LDBN n. 9394/96 (BRASIL,1996). A garantia do direito ao Ensino de Arte, se enquadra nos termos do Título V – Dos Níveis e das Modalidades de Educação e Ensino, Capítulo II – Da Educação Básica, Seção I – Das Disposições Gerais, no

Art. 26. Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)

(...)

~~§ 2º O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos.~~

§ 2º O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos. (Redação dada pela Lei nº 12.287, de 2010) (grifo meu)

(...)

~~§ 6º A música deverá ser conteúdo obrigatório, mas não exclusivo, do componente curricular de que trata o § 2º deste artigo. (Incluído pela Lei nº 11.769, de 2008)~~

§ 6º As artes visuais, a dança, a música e o teatro são as linguagens que constituirão o componente curricular de que trata o § 2º deste artigo. (Redação dada pela Lei nº 13.278, de 2016) (grifo meu)

Ainda nas normas desta lei de embasamento da educação nacional, ao garantir aos ensinos referentes à arte, observa-se o Título V, Capítulo II, Seção III – Do Ensino Fundamental:

~~Art. 32. O ensino fundamental, com duração mínima de oito anos, obrigatório e gratuito na escola pública, terá por objetivo a formação básica do cidadão, mediante:~~
Art. 32. O ensino fundamental, com duração mínima de oito anos, obrigatório e gratuito na escola pública a partir dos seis anos, terá por objetivo a formação básica do cidadão mediante: (Redação dada pela Lei nº 11.114, de 2005)

Art. 32. O ensino fundamental obrigatório, com duração de 9 (nove) anos, gratuito na escola pública, iniciando-se aos 6 (seis) anos de idade, terá por objetivo a formação básica do cidadão, mediante: (Redação dada pela Lei nº 11.274, de 2006)

I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;

II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade; (grifo meu)

III - o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores;

IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social. (BRASIL, 1996).

Transcritos os aportes legislativos integralmente, cujas escritas explanam o amparo legal, garantindo a execução e aplicabilidade das aulas de Arte na Educação Básica, observa-se a preocupação com as intenções de constituição do ser humano na sua amplitude e abrangência nos quesitos cognitivos, sociais e culturais.

Análise dos Documentos Norteadores

Os Parâmetros Curriculares Nacionais das Séries Finais do Ensino Fundamental

O material designado ao Ensino Fundamental, intitulado Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino de quinta a oitava séries (BRASIL, 1998) – PCNs, teve sua primeira publicação em 1998, estruturado em três seções; a primeira apresenta a *Introdução* do material, que explica com bastante zelo as apresentações, justificativas e premissas do material, com enfoque na cidadania, evidenciando contribuições às diversas áreas de conhecimento, ressaltando os projetos educativos, as análises da adolescência e juventude contemporânea e ainda, a expansão das tecnologias de comunicação e informação. Os PCNs - Ensino de quinta a oitava séries, visam abrangência nacional, e permitiu a flexibilização de determinadas colocações nas regiões em que se tornam mais acentuadas tais necessidades. A segunda seção aporta os *Temas Transversais*, que perpassam pelos componentes curriculares e, sobretudo, contribuem à formação integral do aluno, futuro cidadão. Os temas transversais são determinados em seis vertentes: Ética, Saúde, Meio Ambiente, Pluralidade Cultural, Trabalho e Consumo. Já a terceira seção apresenta-se em subseções, ou seja, em seus componentes curriculares tradicionais: *Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia, Ciências Naturais, Língua Estrangeira, Educação Física e Arte*.

A Arte como conhecimento em documentos públicos

Ao examinar os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Arte - Ensino de quinta a oitava séries (2001), há os estudos que valorizam e efetivam a Arte como uma das áreas de conhecimento, conforme já mencionado brevemente no início desta seção, naquele momento com foco legislativo, agora com intuito científico.

(...) após o Renascimento, arte e ciência foram consideradas no Ocidente como áreas de conhecimento totalmente diferentes, gerando concepções que admitiam que a ciência era produto do pensamento racional e a arte da sensibilidade. Essa visão dicotomizada entre arte e ciência contradiz o pensamento de hoje, quando se entende que razão e sensibilidade compõem igualmente as duas áreas de conhecimento humano. O próprio conceito de verdade científica cria mobilidade, torna-se verdade provisória, o que muito aproxima estruturalmente os produtos da ciência e da arte. (BRASIL, 2001 p 31)

No processo educativo, verifica-se que a “manifestação artística tem em comum com outras áreas de conhecimento um caráter de busca de sentido, criação, inovação. Essencialmente, por seu ato criador, em qualquer das formas de conhecimento humano, ou em suas conexões, o homem estrutura e organiza o mundo (...)” (BRASIL, 2001, p. 30).

Barbosa (1994, p XII), apresenta sua comparação de arte como conhecimento e aprofunda-se nos campos de entendimento do homem na sua história, bem como a introspecção humana.

A arte é um rio cujas águas profundas irrigam a humanidade com um saber outro que não o estritamente intelectual, e diz respeito à interioridade da cada ser. A vida humana se confunde, em suas origens, com as manifestações artísticas: os primeiros registros que temos de vida inteligente sobre a terra são justamente, as manifestações do homem primitivo. É este imbricamento que acaba por definir a essência do ser humano.

Ferraz e Fusari (2010, p 51), apresentam a arte como conhecimento a ser mediado pelo professor compromissado que, sobretudo, deve saber arte, bem como saber ser professor de arte, visando propiciar aos estudantes a aproximação do legado cultural e artístico da humanidade aos aspectos mais significativos de nossa cultura em suas diversas manifestações.

Esses conhecimentos precisam ser metodicamente apreendidos pelos alunos, para lhes servirem de base em suas práticas sociais como cidadãos do mundo – e não só da região onde moram. Estamos, portanto, reafirmando que não é suficiente conhecer-se apenas a arte individual, local, regional. (FERRAZ e FUSARI, 2010, p, 68).

No PCN de Arte (BRASIL, 2001) em pauta, verifica-se uma comparação significativa que justifica a arte no patamar da ciência, afinal ambas buscam:

significações na construção de objetos de conhecimento que, juntamente com as relações sociais, políticas e econômicas, sistemas filosóficos, éticos e estéticos, formam o conjunto de manifestações simbólicas das culturas. Ciência e arte são, assim, produtos que expressam as experiências e representações imaginárias das

distintas culturas, que se renovam através dos tempos, construindo o percurso da história humana. (BRASIL, 2001, p. 31)

De acordo com este PCN de Arte (BRASIL, 2001, p.31), a criatividade é abordada como um fenômeno, e estes processos a serem percorridos e emergidos no produto da criação, são objetos de estudos de cientistas, filósofos, artistas, antropólogos, educadores, psicólogos. O processo criador pode ocorrer na arte e na ciência como algo que se revela à consciência do criador, vindo à tona inesperadamente.

Dialogando com Ferraz e Fusari (2010), bem como complementando as ideias propostas pelas autoras, no PCN de Arte (BRASIL, 2001) a arte é abordada como um conhecimento que permite a aproximação entre indivíduos, mesmo os de culturas distintas, pois favorece a percepção de semelhanças e diferenças entre as culturas, expressas nos produtos artísticos e concepções estéticas, em um plano diferenciado da informação discursiva. (BRASIL, 2001, p. 35).

Primeiramente, focalizaram-se os conteúdos e objetivos de Arte, em sua amplitude de conhecimento, apresentados exatamente nesta ordem no PCN de Arte - Ensino de quinta a oitava séries; na sequência destacaram-se as Artes Visuais e, neste momento, o material trouxe os objetivos antecedendo aos conteúdos, que foram observados e comparados com o PCN - Ensino de primeira a quarta séries, por existirem menções a este material indicando que “A proposta que segue, tem como referencial básico, portanto, os conteúdos dos Parâmetros Curriculares Nacional dos ciclos iniciais.” (BRASIL, 2001, p. 62)

Os PCN de Arte - Ensino de quinta a oitava séries, trazem os seguintes objetivos gerais do Ensino de Arte, transcritos literalmente, destacando-se os objetivos que mais condizem com a proposta lúdica a ser explicitada neste estudo. São eles:

- experimentar e explorar as possibilidades de cada linguagem artística;
- **compreender e utilizar a arte como linguagem, mantendo uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas;**
- experimentar e conhecer materiais, instrumentos e procedimentos artísticos diversos em arte (Artes Visuais, Dança, Música, Teatro), de modo que os utilize nos trabalhos pessoais, identifique-os e interprete-os na apreciação e contextualize-os culturalmente;
- construir uma relação de autoconfiança com a produção artística pessoal e conhecimento estético, respeitando a própria produção e a dos colegas, sabendo receber e elaborar críticas;
- **identificar, relacionar e compreender a arte como fato histórico contextualizado nas diversas culturas, conhecendo, respeitando e podendo observar as produções presentes no entorno, assim como as demais do patrimônio cultural e do universo natural, identificando a existência de diferenças nos padrões artísticos e estéticos de diferentes grupos culturais;**
- observar as relações entre a arte e a realidade, refletindo, investigando, indagando, com interesse e curiosidade, exercitando a discussão, a sensibilidade, argumentando e apreciando arte de modo sensível;

- **identificar, relacionar e compreender diferentes funções da arte, do trabalho e da produção dos artistas;**
- **identificar, investigar e organizar informações sobre a arte, reconhecendo e compreendendo a variedade dos produtos artísticos e concepções estéticas presentes na história das diferentes culturas e etnias;**
- pesquisar e saber organizar informações sobre a arte em contato com artistas, obras de arte, fontes de comunicação e informação. (BRASIL, 2001, p.48)

Nota-se que os objetivos de arte contemplam algumas intenções que almejo com a proposição lúdica desta pesquisa, principalmente, a ação de identificar e compreender as ações e funções da arte, e suas diversas formas de expressão, independentemente da origem cultural que emergiu. A seguir, estão literalmente escritos os conteúdos de Arte, na sua amplitude da palavra, propostos nos PCN de Arte:

Conteúdos gerais

- a arte como expressão e comunicação dos indivíduos;
- **elementos básicos das linguagens artísticas, modos de articulação formal, técnicas, materiais e procedimentos na criação em arte;** (grifo meu)
- produtores de arte: vidas, épocas e produtos em conexões;
- diversidade das formas de arte e concepções estéticas da cultura regional, nacional e internacional: produções e suas histórias;
- 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. (BRASIL, 2001 p 52).

Conteúdos relativos a atitudes e valores

- Prazer e empenho na apreciação e na construção de formas artísticas.
- Interesse e respeito pela própria produção, dos colegas e de outras pessoas.
- Disponibilidade para realizar produções artísticas, expressando e comunicando idéias, valorizando sentimentos e percepções.
- **Desenvolvimento de atitudes de autoconfiança e autocrítica nas tomadas de decisões em relação às produções pessoais.** (grifo meu)
- Posicionamentos pessoais em relação a artistas, obras e meios de divulgação das artes.
- **Cooperação com os encaminhamentos propostos nas aulas de Arte.** (grifo meu)
- **Valorização das diferentes formas de manifestações artísticas como meio de acesso e compreensão das diversas culturas.** (grifo meu)
- Identificação e valorização da arte local e nacional.
- Atenção, juízo de valor e respeito em relação a obras e monumentos do patrimônio cultural.
- Reconhecimento da importância de frequentar instituições culturais onde obras artísticas sejam apresentadas.
- Interesse pela história da arte.
- Valorização da atitude de fazer perguntas relativas à arte e às questões a ela relacionadas.
- **Valorização da capacidade lúdica, da flexibilidade, do espírito de investigação e de crítica como aspectos importantes da experiência artística.** (grifo meu)
- Autonomia na manifestação pessoal para fazer e apreciar a arte.
- Desenvolvimento de critérios de gosto pessoal, baseados em informações, para selecionar produções artísticas e questionar a estereotipia massificada do gosto.
- Flexibilidade para compartilhar experiências artísticas e estéticas e manifestação de opiniões, ideias e preferências sobre a arte.

- Sensibilidade para reconhecer e criticar manifestações artísticas manipuladoras, que ferem o reconhecimento da diversidade cultural e a autonomia e ética humanas.
- Reconhecimento dos obstáculos e desacertos como aspectos integrantes do processo criador pessoal.
- Atenção ao direito de liberdade de expressão e preservação da própria cultura. (BRASIL, 2001, p 52 e 53).

Ao mirar, especificamente, na linha das Artes Visuais, o PCN de Arte - Ensino de quinta a oitava séries descreve que os conteúdos específicos de cada linguagem dependerão dos conhecimentos trabalhados nos ciclos anteriores e dos investimentos de cada município, estado ou região (BRASIL, 2001, p 62). Neste sentido, recorri ao PCN de Arte das séries iniciais (BRASIL, 2001), para compreender integralmente os conteúdos do ensino fundamental. De fato, verifiquei que os conteúdos apresentados em ambos PCNs de Arte, os direcionados às séries iniciais e os direcionados às séries finais, são bastante semelhantes.

Respeitando as ordenações apresentadas no PCN de Arte em estudo, ou seja, aquele que se refere às séries finais do ensino fundamental, apresentam-se, primeiramente, os objetivos das Artes Visuais e, posteriormente, os conteúdos das Artes Visuais; neste sentido, destaca-se detalhadamente os objetivos a seguir, com grifos nas intenções a serem trabalhadas; que foram transcritos literalmente:

- expressar, **representar idéias**, emoções, sensações por meio da articulação de poéticas pessoais, **desenvolvendo trabalhos individuais e grupais**; (grifo meu)
- **construir, expressar e comunicar-se em artes plásticas e visuais** articulando a percepção, a imaginação, a memória, a sensibilidade e a reflexão, observando o próprio percurso de criação e suas conexões com o de outros; (grifo meu)
- **interagir com variedade de materiais naturais e fabricados**, multimeios (computador, **vídeo**, holografia, **cinema, fotografia**), **percebendo, analisando e produzindo trabalhos de arte**; (grifo meu)
- **reconhecer, diferenciar e saber utilizar com propriedade diversas técnicas de arte, com procedimentos de pesquisa, experimentação e comunicação próprios**; (grifo meu)
- desenvolver uma relação de autoconfiança com a produção artística pessoal, relacionando a própria produção com a de outros, valorizando e respeitando a diversidade estética, artística e de gênero;
- **identificar a diversidade e inter-relações de elementos da linguagem visual que se encontram em múltiplas realidades** (vitrines, cenário, roupas, adereços, objetos domésticos, movimentos corporais, meios de comunicação), perceber e analisá-los criticamente; (grifo meu)
- **conhecer, relacionar, apreciar objetos, imagens, concepções artísticas e estéticas** — na sua dimensão material e de significação —, criados por produtores de distintos grupos étnicos em diferentes tempos e espaços físicos e virtuais, observando a conexão entre essas produções e a experiência artística pessoal e cultural do aluno; (grifo meu)
- freqüentar e saber utilizar as fontes de documentação de arte, **valorizando os modos de preservação, conservação e restauração dos acervos das imagens e objetos presentes em variados meios** culturais, físicos e virtuais, museus, praças, galerias, ateliês de artistas, centros de cultura, oficinas populares, feiras, mercados;
- compreender, analisar e observar as relações entre as artes visuais com outras modalidades artísticas e também com outras áreas de conhecimento humano (Educação Física, Matemática, Ciências, Filosofia etc.), estabelecendo as conexões

entre elas e sabendo utilizar tais áreas nos trabalhos individuais e coletivos; (grifo meu)

- **conhecer e situar profissões** e os profissionais de Artes Visuais, observando o momento presente, as transformações históricas já ocorridas, e pensar sobre o cenário profissional do futuro. (grifo meu) (BRASIL, 2001, p. 65 e 66)

No que se refere aos conteúdos de Artes Visuais dos PCNs em pauta, nota-se que o documento traz os conteúdos desta linguagem em três momentos. Observando com olhar mais apurado há uma subdivisão em três partes, partes estas que são diretamente relacionadas com a proposição de Ana Mae Barbosa, que em 1991 lançou o livro *A Imagem no Ensino de Arte*, uma vez que se remetem à produção, à apreciação e ao contexto histórico e cultural. Neste momento, faz-se necessário explicitar, de modo prévio, as ações de produzir, apreciar e contextualizar como sendo os três eixos norteadores que contemplam o processo de ensino e aprendizagem de acordo com Barbosa (1994, p.34). Daí a ideia de abordagem *Triangular*, porque remete aos três vértices de um suposto triângulo equilátero. Estas três ações articulam as três atitudes metodológicas, garantindo por este caminho o processo de ensino e de aprendizagem; não propondo ordenação de atuação e sim, a necessidade da execução do conjunto de ações em sentido triangular. Assim sendo, para desenvolver estratégias para atingir os objetivos, propõe-se neste documento a metodologia triangular de modo indireto.

Na sequência, estão transcritos literalmente os conteúdos referentes à **Produção** do aluno em Artes Visuais:

- **A produção artística visual em espaços diversos por meio de: desenho, pintura, colagem, gravura, construção, escultura, instalação, fotografia, cinema, vídeo, meios eletroeletrônicos, design, artes gráficas** e outros. (grifo meu)
- Observação, análise, utilização dos elementos da linguagem visual e suas **articulações nas imagens produzidas**. (grifo meu)
- **Representação e comunicação das formas visuais**, concretizando as próprias intenções e aprimorando o domínio dessas ações. (grifo meu)
- **Conhecimento e utilização dos materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas nos trabalhos pessoais, explorando e pesquisando suas qualidades expressivas e construtivas**. (grifo meu)
- **Experimentação, investigação, utilização e capacidade de escolha de suportes, técnicas e materiais diversos**, convencionais e não-convencionais, naturais e manufaturados, para realizar trabalhos individuais e de grupo. (grifo meu). (BRASIL, 2001, p. 66 e 67)

Observando a proposição subdividida com fins estratégicos de execução, uma vez que o professor pode iniciar o processo por qualquer um dos três vértices, analisa-se na sequência a vertente intitulada **Apreciação** significativa em Artes Visuais, transcrita literalmente:

- **Contato sensível e análise de formas visuais** presentes nos próprios trabalhos, nos dos colegas, na natureza e nas **diversas culturas, percebendo elementos comuns e específicos de sistemas formais** (natureza e cultura). (grifo meu)

- **Observação da presença e transformação dos elementos básicos da linguagem visual, em suas articulações nas imagens produzidas**, na dos colegas e nas apresentadas em **diferentes culturas e épocas**. (grifo meu)
- **Identificação, observação e análise das diferentes técnicas e procedimentos artísticos** presentes nos próprios trabalhos, nos dos colegas e em diversas culturas. (grifo meu)
- **Percepção e análise de produções visuais** (originais e reproduções) e conhecimento sobre diversas **concepções estéticas presentes nas culturas** (regional, nacional e internacional). (grifo meu)
- Reconhecimento da variedade de **significados expressivos**, comunicativos e de valor simbólico nas formas visuais e suas conexões temporais, geográficas e culturais. (grifo meu)
- **Conhecimento e competência de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado etc.** (grifo meu)
- **Discussão, reflexão e comunicação sobre o trabalho de apreciação das imagens por meio de fala, escrita ou registros** (gráfico, sonoro, dramático, videográfico etc.), mobilizando a troca de informações com os colegas e outros jovens. (grifo meu)
- **Descoberta, observação e análise crítica de elementos e formas visuais** na configuração do meio ambiente construído. (grifo meu)
- **Reconhecimento da diversidade de sentidos existentes nas imagens produzidas por artistas ou veiculadas nas mídias e suas influências** na vida pessoal e social. (grifo meu)
- **Identificação de múltiplos sentidos na apreciação de imagens**. (grifo meu) (BRASIL, 2001, p. 67 e 68)

E, finalmente, seguem os conteúdos que interagem expressivamente com a contextualização de épocas e sociedades distintas, que facilitam o entendimento no que se refere ao registro de uma arte com cunho histórico e social. Apresenta-se a seguir, o que consta no documento intitulado: As Artes Visuais como **produção cultural e histórica**, transcrita literalmente:

- Observação, pesquisa e conhecimento de diferentes obras de artes visuais, produtores e **movimentos artísticos de diversas culturas** (regional, nacional e internacional) e em diferentes tempos da história. (grifo meu)
- 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**. (grifo meu)
- **Reflexão sobre a ação social** que os produtores de arte concretizam em diferentes épocas e culturas, situando conexões entre vida, obra e contexto. (grifo meu)
- Conhecimento e investigação sobre **a arte do entorno próximo e distante** a partir das obras, fontes vivas, textos e outras formas de registro (apresentadas material e/ou virtualmente). (grifo meu)
- Conhecimento, **valorização de diversos sistemas de documentação, catalogação, preservação e divulgação de bens culturais presentes no entorno próximo e distante**. (grifo meu)
- **Utilização autônoma e frequência às fontes de informação** e comunicação artística presentes em diversas culturas por meio de processos dialógicos diretos ou virtuais (museus, mostras, exposições, galerias, feiras, mercados, páginas e sítios informáticos). (grifo meu)
- Elaboração de formas pessoais de registro para **assimilação, sistematização e comunicação** das experiências com formas visuais, e fontes de informação das diferentes culturas. (grifo meu)
- **Reflexão sobre as artes visuais e a cultura brasileira** em sua diversidade e presença na comunidade e no cotidiano dos alunos. (grifo meu)

- **Reconhecimento da presença de qualidades técnicas, históricas, estéticas, filosóficas, éticas, culturais nas produções visuais**, sabendo observá-las como fonte de pesquisa e reconhecendo as como veículo de compreensão diferenciada do ser humano e suas culturas. (grifo meu)
- **Conhecimento crítico de diferentes interpretações de artes visuais** e da cultura brasileira, produzidas por brasileiros e estrangeiros no país. (grifo meu) (BRASIL, 2001, p. 68 e 69)

É possível notar, que as frases grifadas se entrelaçam diversas vezes, configurando previamente, os intentos a serem explanados na proposição lúdica da presente pesquisa, abarcando o reconhecimento de determinadas expressões artísticas visuais como as origens e culturas de algumas manifestações, a expressividade e suporte material de algumas produções, a variação de formas e apresentações de uma única linguagem e, ainda o reconhecimento da produção final do trabalho, que por fim será elaborada, apreciada e interpretada.

O Currículo do Estado de São Paulo

O documento em questão foi analisado no quesito Artes Visuais encontrado no Currículo de Arte, na área de Linguagens. Este documento caminha em sincronia com as leis nacionais, assim como respeita as explicações e orientações dos PCNs, considerando o conteúdo em sua especificidade de Arte, enaltecendo a competência leitora e escritora, e ainda, abrange com subjetividade o primeiro tema transversal apresentado do PCN, a Ética.

Nos temas transversais (BRASIL, 2001, p. 95) a Ética aborda os conteúdos: Respeito mútuo, Justiça, Solidariedade e Diálogo. Estes conteúdos convergem com o jogo proposto neste trabalho, ao considerar que se está apresentando um jogo de regras cooperativo, que envolve regras, equidade, companheirismo e explicações respectivamente aos conteúdos.

As atitudes de respeito mútuo encontram-se mais freqüentemente no espaço das relações diretas, no convívio próximo e constante. Entretanto, o caráter universal da dignidade e do ideal democrático de convívio social supõem uma base mais ampla do que aquela que o convívio direto entre as pessoas pode possibilitar. Com base na noção de humanidade, de comunidade humana, o respeito deve deixar de ser apenas uma atitude baseada nas empatias das relações pessoais para tornar-se um princípio que norteie todas as condutas, inclusive as que envolvem contatos esporádicos entre pessoas nas ruas ou locais públicos, os juízos entre grupos de pessoas diferentes que não mantenham contato direto. (BRASIL, 1998, p. 96-97)

Além dos conteúdos da Ética, ressalta-se também a competência leitora e escritora, que se apresentam como um dos *Princípios para um currículo comprometido com o seu tempo* (SÃO PAULO, 2012, p. 12), no Currículo do Estado de São Paulo. Ao considerar que no jogo deste estudo existe a necessidade da leitura e entendimento para uma das etapas do jogo, verifica-se contribuição convergente a este princípio.

O texto é o foco principal do processo de ensino-aprendizagem. Considera-se texto qualquer sequência falada ou escrita que constitua um todo unificado e coerente

dentro de uma determinada situação discursiva. Assim, o que define um texto não é a extensão dessa sequência, mas o fato de ela configurar-se com uma unidade de sentido associada a uma situação de comunicação. Nessa perspectiva, o texto só existe como tal quando atualizado em situação que envolve, necessariamente, quem o produz e quem o interpreta. (SÃO PAULO, 2012, p. 18).

Estreitando diretamente o interesse ao conhecimento de Arte, verifica-se que a proposição Curricular do Governo do Estado de São Paulo também está intimamente ligada com a proposição metodológica de Ana Mae Barbosa (1994).

Um esquema evidenciava a multiplicidade e a interdependência entre as dimensões da Arte. Impossível separá-las. Expressão, Construção e representação de mundo ligam-se mutuamente e um conjunto em que estão presentes autor/artista, fruidor e a intermediação entre eles pelos meios de veiculação da arte, todos inseridos no mundo físico-sociocultural-político-histórico (SÃO PAULO, 2012, p. 187).

O Currículo do Estado de São Paulo também inicia o material com apontamentos que justificam a Arte como área de conhecimento, conforme já analisado com base nos estudos de Barbosa (1994), e Ferraz e Fusari (1993).

Compreender o significado é reconhecer, apreender e partilhar a cultura que envolve as áreas de conhecimento, um conjunto de conceitos, posturas, condutas, valores, enfoques, estilos de trabalho e modos de fazer que caracterizam as várias ciências – naturais, exatas, sociais e humanas –, as artes – visuais, musicais, do movimento e outras –, a matemática, as línguas e outras áreas de expressão não verbal (SÃO PAULO, 2012, p. 22)

Estas redações empoderam a valorização do componente curricular em pauta, bem como a responsabilidade do docente e sua importância enquanto constituinte do sistema educacional. “O estudo da Arte não pode equivaler apenas ao conhecimento histórico e à mera aquisição de repertório, e muito menos a um fazer por fazer, espontaneísta, desvinculado da reflexão e do tratamento da informação”. (SÃO PAULO, 2012, p. 28).

O Currículo do Estado de São Paulo (São Paulo, 2012) instituiu sete referenciais intitulados de “Territórios de Arte&Cultura”, que foram estudados por Martins *et al* (2010, p. 191). Observe a transcrição a seguir:

Nessa perspectiva, operar com o campo de arte&cultura fazendo rizoma é criar um modo aberto de ligação entre os diferentes conteúdos, num sistema acêntrico, não hierárquico, com infinitas possibilidades de transitar entre eles, sem nenhum vestígio de hierarquia.

Desde o ano de 2004, uma proposta cartográfica de territórios da arte&cultura vem sendo traçada e desdobrada em diferentes espaços de experimentação: (...).

Como articular o que estudamos e produzimos em arte, ultrapassando os conteúdos sequenciais estanques? Da cartografia inicial, no exercício de mapear e mirar para a arte& cultura, uma problematização: com quais territórios elas funcionam? Linguagens artísticas. Processo de criação. Materialidade. Forma-conteúdo. Mediação Cultural. Patrimônio Cultural. Saberes estéticos e culturais. Conexões transdisciplinares. E... e... e...

A composição desses territórios oferece diferentes paisagens e direções para o estudo da arte, tal qual o traçado de uma cartografia, um mapa de possibilidades, com trânsito por entre os saberes, articulando diferentes campos.

Tendo por base o estudo de Martins *et al* (2010), apresenta-se a seguir uma síntese que elaborei sobre os “Territórios de Arte&Cultura” por especificidade:

- *Linguagens Artísticas*; são as diversas manifestações artísticas, emanadas de técnicas e metodologias, ou seja, como são expressadas e comunicadas as produções artísticas; é a língua ou linguagem que se utiliza para efetivação desta comunicação, seja ela através da visão, dos sons ou movimentos.
- *Processo de Criação*; é a valorização do processo com um todo, desde o princípio da ideia, são das diversas tentativas de realização de um mesmo produto, as mudanças de ideias durante esta produção.
- *Materialidade*; são todos os materiais utilizados da produção artística, assim como ferramentas e suportes, considerando que algumas manifestações artísticas exploram o próprio corpo como matéria da produção.
- *Forma-Conteúdo*; é a relação direta do que a obra mostra e o que ela quer dizer, é uma colocação única, embora duas palavras, nos territórios de arte elas têm uma significação congruente.
- *Mediação Cultural*; é a oportunidade que o professor media o acesso à cultura e arte, espaços expositivos são espaços que oferecem o acesso, ou a mediação à arte.
- *Patrimônio Cultural*; são as obras propriamente, que demarcam um tempo, cultura ou época, com intuitos de preservação memória. Tais patrimônios podem ser materiais ou imateriais, os materiais se sustentam pela estrutura física da matéria, enquanto os imateriais são efêmeros e o seu patrimônio reside na memória, e até pode ser manifestado, como uma dança por exemplo. Os patrimônios identificam e cultuam a história de um povo.
- *Saberes Estéticos e Culturais*; são estudos da cultura, que nos ajudam a compreender as produções artísticas.

Os conteúdos e habilidades delineados aos 9º anos, previstos para serem desenvolvidos durante o ano letivo, encontram-se divididos em quatro bimestres.

A seguir, estão literalmente transcritos os apontamentos referentes aos quatro bimestres, contendo seus conteúdos e habilidades delimitados em cada bimestre. Considerou-se necessário, neste momento, apresentar todos os bimestres. Embora a proposição lúdica seja específica ao 4º bimestre, atentou-se que a ação lúdica tem caráter avaliativo, afinal os conteúdos propostos no jogo perpassam os bimestres intencionalmente, e mais, ao recordar os objetivos e conteúdo do PCN, também estar-se-á avaliando as séries dos anos finais do ensino fundamental, bem como, reafirmando os conteúdos das séries iniciais, que conforme já

apontado, são equivalentes. Neste sentido, destacou-se em negrito as observações pertinentes que serão incididas ou reincididas na aplicabilidade do jogo.

Destarte, transcritos literalmente, apresenta-se a seguir, os apontamentos referentes ao 1º bimestre, com temática intitulada: Processos de Criação nas linguagens artísticas.

Conteúdos:

- **Procedimentos criativos na construção de obras visuais**, sonoras e cênicas (grifo meu)
- Ação inventiva; corpo perceptivo; imaginação criadora; coleta sensorial; vigília criativa; percurso de experimentação; esboços; séries; cadernos de anotações; apropriações; processo colaborativo; **pensamentos visual**, corporal, musical (grifo meu)
- Repertórios pessoal e cultural; poética pessoal
- O diálogo com a matéria visual, sonora e cênica em processos de criação

Habilidades

Espera-se que ao completar este bimestre os alunos desenvolvam as seguintes habilidades:

- Investigar processos de criação pessoais e de artistas, ampliando o conceito de poéticas e de processo de criação
- Analisar repertórios pessoais e culturais, reconhecendo sua importância em processos de criação nas várias **áreas de conhecimento humano** (grifo meu)
- **Pesquisar o diálogo entre a materialidade e os processos de criação, analisando a escolha da matéria, as ferramentas, os suportes e os procedimentos técnicos** (grifo meu)
- Operar com imagens, ideias e sentimentos por meio da especificidade dos processos de criação em Arte, gerando sua expressão em artes visuais, música, teatro ou dança (SÃO PAULO, 2012, p 211)

Com observância ao 2º bimestre são transcritas literalmente as intenções deste, cuja temática é: Materialidade e gramática das linguagens artísticas.

Conteúdos:

- **Matéria e significação** (grifo meu)
- O corpo como suporte físico na dança e no teatro
- Cenário; adereços; objetos cênicos; texto
- **Suportes, ferramentas e procedimentos técnicos** (grifo meu)
- **Elementos básicos** da linguagem da dança; música; teatro e **artes visuais** (grifo meu)
- **Temáticas** que impulsionam a criação (grifo meu)

Habilidades

Espera-se que ao completar este bimestre os alunos desenvolvam as seguintes habilidades:

- Investigar a potência da matéria, dos suportes e procedimentos técnicos nas linguagens da Arte
- Pesquisar o diálogo entre a intenção criativa, a materialidade e as conexões entre forma-conteúdo
- **Operar com os elementos da forma em Arte, com temáticas e com a materialidade, gerando sua expressão em artes visuais, música, teatro ou dança** (grifo meu) (SÃO PAULO, 2012, p 212)

Referente ao 3º bimestre, também literalmente transcrito, para se compreender a amplitude da proposição do Currículo do Estado de São Paulo, neste momento com o tema: Fusão, mistura, contaminação de linguagens.

Conteúdos:

- **Design, moda, mobiliário, desenho industrial** (grifo meu)
- Fusão entre as **linguagens** teatral e **cinematográfica** (grifo meu)
- Ballet de repertório; dança moderna do início século XX; dança teatral
- Música de cinema; som sincronizado; som fabricado
- Hibridismo das relações entre forma-conteúdo nas várias linguagens; **elementos básicos da visualidade e suas ampliações no design; elementos básicos da linguagem híbrida do cinema** e elementos básicos das linguagens do teatro, da dança e da música (grifo meu)

Habilidades

Espera-se que ao completar este bimestre os alunos desenvolvam as seguintes habilidades:

- Analisar o modo como se fundem e se contaminam as linguagens da Arte, originando hibridismos nas artes visuais, na música, no teatro e na dança
- **Experimentar procedimentos artísticos para gerar linguagens híbridas** (grifo meu)
- Operar, na leitura de obras de arte e no fazer artístico, com a ideia de obra de arte sem a rigidez dos cânones e definições tradicionais
- Reconhecer as múltiplas formas híbridas da linguagem da Arte (SÃO PAULO, 2012, p 213)

Neste momento, segue o que é proposto para o 4º bimestre, que será alvo de atenção especial deste trabalho, sob a temática “Travessia poética: do fazer artístico ao ritual de passagem”. Para melhor entender a proposição do jogo a ser apresentando nesta pesquisa, transcreve-se literalmente os conteúdos e habilidades:

Conteúdos:

- **Arte e documentação** (grifo meu)
- **Exposição ou apresentação artística e o registro como documentação** (grifo meu)
- **Modos de documentar a arte** (grifo meu)
- **Conceitos, procedimentos e conteúdos investigados durante o ano** (grifo meu)

Habilidades

Espera-se que ao completar este bimestre os alunos desenvolvam as seguintes habilidades:

- **Elaborar, realizar, mostrar e documentar um projeto poético individual ou colaborativo** (grifo meu)
- **Identificar conceitos, procedimentos e conteúdos investigados e experimentados em Arte durante o ano** (grifo meu) (SÃO PAULO, 2012, p. 214)

Finalizadas as apresentações dos documentos legislativos e parâmetros norteadores que constituem os apoios legais que fundamentam os intentos do trabalho, quanto aos objetivos, conteúdos e habilidades a serem desenvolvidos durante a aplicabilidade da ação lúdica. Vale ressaltar que se faz necessário, para a proposição do jogo, compreender tanto as

propostas delineadas ao ensino fundamental como um todo, quanto ao 9º ano, foco desta pesquisa, atendo-se aos anos finais do PCN de Arte. Embora a proposição do jogo esteja direcionada somente ao último bimestre letivo do 9º ano do ensino fundamental, sabe-se que, neste momento, pode-se realizar uma avaliação subjetiva, analisando o que foi aprendido e os aspectos dificultadores que emergiram neste processo, uma vez que, esse momento, perpassa por diversos conteúdos anteriores ao momento de culminância, verificando-se o que foi tratado ao longo do ano vigente, ou mesmo ao longo do ensino fundamental, entre os 6º e 9º anos.

A próxima seção trata de alguns estudiosos do ensino de arte, tomados como referência para esta pesquisa e de autores da área de educação, que abordam aspectos relacionados ao processo de ensino com destaque para suas propostas de práxis de ensino.

SEÇÃO 2. A ARTE EM ESTUDO

*A arte é uma das mais inquietantes e eloquentes produções do homem.
Arte como técnicas, lazer, derivativo existencial,
processo intuitivo, genialidade, comunicação, expressão,
são variantes do conhecimento de arte que fazem parte do nosso universo conceitual,
estritamente ligado ao sentimento de humanidade.
Ferraz e Fusari, (2010, p. 101),*

A segunda seção “*A Arte em Estudo*” evidencia os aportes teóricos que explicitam os conceitos referentes aos conteúdos e suas abrangências, levando em consideração a prática de ensino, a sequência didática, e a organização da sala de aula, por Zabala (1998). Nesta seção apresenta-se a Proposta Triangular sob três eixos de ação: ler, contextualizar e fazer criativo evidenciada no ensino de arte por Barbosa (1994), bem como a relação direta desta Abordagem Triangular na elaboração dos documentos norteadores selecionados. Ferraz e Fusari (1993), trazem explicações referentes aos jogos e brincadeiras em sala de aula, e também esmiúçam a importância da arte como conhecimento e as especificidades das artes visuais, que é o foco de interesse dessa pesquisa.

A arte como conhecimento

A arte é o componente curricular que mais vem contribuir com as administrações emocionais e os sentidos, além de ensinar por diversas linguagens artísticas sobre determinados assuntos, e a arte explora todos estes sentidos. Moraes (2001, p. 82) afirma: “Nossas escolas insistem em ensinar antes de provocar nos alunos o desejo de aprender.”

O processo de criação caminha conjuntamente à intenção de sentimentos e expressão dos sentidos, segundo Ostrower (2011, p. 9), “Criar é, basicamente formar. É poder dar uma forma a algo novo. (...) O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de se relacionar, ordenar, configurar, significar.”

Verifica-se a necessidade da arte na formação do aluno, segundo o PCN de Arte (2001), considerando as sensibilidades subjetivas, as percepções espontâneas e as criações inusitadas, estas ações humanas justificam o reconhecimento da Arte como conhecimento.

Para Coli (1995, p. 107), “A razão está (...) presente no objeto artístico, mas a obra enfeixa elementos que escapam ao domínio do racional e sua comunicação conosco se faz por

outros canais: da emoção, do espanto, da intuição, das associações, das evocações, das seduções.”

Esse autor, ressalta que

a fruição da arte não é imediata, espontânea, um dom, uma graça. Pressupõe um esforço diante da cultura. Para que possamos emocionar-nos, palpitar com o espetáculo de uma partida de futebol, é necessário conhecermos as regras desse jogo, do contrário tudo nos passará despercebido, e seremos forçosamente indiferentes. (COLI,1995, p. 117)

Para Ferraz e Fusari,

Educar o nosso modo de ver e observar é importante para transformar e ter consciência da nossa participação no meio ambiente, na realidade cotidiana. Ver significa essencialmente conhecer, perceber pela visão, alcançar com a vista os seres, as coisas e as formas do mundo ao redor. A visualização ocorre em dois níveis principais. Um deles se refere ao ser que está vendo, com suas vivências, suas experiências. O outro é o que a ambiência lhe proporciona. Mas, ver não é só isso. Ver é também um exercício de construção perceptiva onde os elementos selecionados e o percurso visual podem ser educados. E observar? Observar é olhar, pesquisar, detalhar, estar atento de diferentes maneiras às particularidades visuais, relacionando-as entre si. Uma educação do ver, do observar, significa desvelar as nuances e características do próprio cotidiano, (Ferraz e Fusari, 2010, p. 76)

Perpassando pelo entendimento de arte como conhecimento e adentrando nas questões pedagógicas especificamente, para colaborar com o processo de ensino e aprendizagem na formação dos alunos a pesquisa recorreu, prioritariamente, a Zabala (1998), e Barbosa (1994), estudiosos da Prática Educativa e do Ensino de Arte, respectivamente. Embora ambos não trabalhem na mesma especificidade educacional, as estratégias de ações pedagógicas caminham na mesma direção, bem como os documentos norteadores já apresentados: os Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte – Ensino de quinta a oitava séries e o Currículo do Estado de São Paulo (2001), sendo possível relacionar estas convergências norteadoras e metodológicas às ações do jogo proposto nesta pesquisa para o ensino de artes visuais, que será explicitado na terceira e quarta seção deste trabalho. Para o entendimento sobre os jogos em sala de aula, o estudo de Ferraz e Fusari (1993), forneceu embasamento sobre a importância das ações lúdicas na atuação pedagógica.

Estudo da Prática Educativa

Com o objetivo de compreender a prática educativa, o estudo de Zabala (1998), colabora objetivamente com esta pesquisa ao explicitar as dimensões da prática educativa e os aspectos pertinentes ao processo de ensino.

Ao analisar profundamente estes procedimentos educacionais, compreendi que o modo como o professor trabalha, não tão somente traz contribuições aos docentes, como também

tem consequências aos alunos, no que se refere à aquisição de conhecimento além do conteúdo.

Zabala (1998), em seu livro *A Prática Educativa* apresenta três dimensões educacionais. A primeira aborda a dimensão conceitual, diretamente ligada ao currículo, a base nacional comum e a parte diversificada; trabalhando numa concepção construtivista, ou seja, partindo das experiências prévias dos alunos. A segunda explana a dimensão procedimental, que é a realização do processo de ensino, é o procedimento, o professor deve criar mecanismos para reconhecer as necessidades e perceber as diversidades. Enfim, a terceira abarca a dimensão atitudinal, que consiste na aplicação do resultado, é dar a oportunidade da vivência da cidadania, aplicar na prática o que é aprendido na escola; a busca da atitude do aluno é de extrema importância. Estas três dimensões são tomadas como focos relevantes na prática da atividade de artes visuais que foi elaborada nesta pesquisa e será apresentada na terceira seção deste estudo. O referido jogo no ensino de artes visuais do qual trata este trabalho, contempla tais dimensões, de acordo com as ideias de Zabala (1998); conferindo a necessidade de mecanismos para articular uma aula mais abrangente que envolve conceitos, processos e atitudes.

Segundo Zabala (1998) é necessário diversificar as estratégias do professor, superar as ideias rígidas e tornar o processo de ensino e o processo de aprendizagem, mais flexíveis, lembrando que, para qualquer ação ter eficácia, é necessário o indivíduo ter a intenção, vontade de querer e o mesmo, ocorre com o educador, o início da ação parte dele próprio.

As dimensões propostas pelo autor envolvem as subdivisões da sequência didática, da sequência dos conteúdos, e da organização social da classe, o que facilitará muito o entendimento do trabalho. Com enfoque na sequência didática, Zabala (1998, p. 54), deixa claro que seu estudo não consiste em avaliar determinados métodos, mas sim, expor os instrumentos que nos permitem

(...) introduzir nas diferentes formas de intervenção aquelas atividades que possibilitem uma melhora de nossa atuação nas aulas, como resultado de um conhecimento mais profundo das variáveis que intervêm e do papel de cada uma delas tem no processo de aprendizagem dos meninos e meninas. Portanto, a identificação das fases de uma sequência didática, as atividades que conformam as relações que se estabelecem devem nos servir para compreender o valor educacional que têm, as razões que as justificam e a necessidade de introduzir mudanças ou atividades novas que a melhorem. (ZABALA, 1998, p 54-55).

Visando ampliar a compreensão, exemplifica-se com os estudos e análises deste autor, que fez uma relação entre duas sequências didáticas, explanadas a seguir.

Observe o primeiro exemplo:

- a-) comunicação da lição.
- b-) estudo individual sobre o livro didático
- c-) repetição do conteúdo aprendido (numa espécie de ficção de haver se apropriado dele e o ter compartilhado, embora não se esteja de acordo com ele), sem discussão nem ajuda recíproca.
- d-) julgamento ou sanção administrativa (nota) do professor ou da professora. (ZABALA, 1998, p. 54)

Segundo exemplo:

- a-) atividade motivadora relacionada com uma situação conflitante da realidade experiencial dos alunos.
- b-) explicação das perguntas ou problemas que esta situação coloca.
- c-) respostas intuitivas o “hipóteses”.
- d-) seleção e esboço das fontes de informação e planejamento da investigação.
- e-) coleta, seleção e classificação dos dados.
- f-) generalização das conclusões tiradas.
- g-) expressão e comunicação. (ZABALA, 1998, p. 55)

Ao analisar, verifica-se que o primeiro exemplo segue um modelo tradicional, enquanto o último apresenta uma flexibilização das ações com determinada abrangência, conferindo o que Zabala já indicou, novas atividades melhoram o desempenho escolar (ZABALA, 1998, p. 55). Esta direção estimula o possível sucesso da proposta lúdica nas aulas de artes visuais.

No que se refere à sequência dos conteúdos, que muito contribuiu para o desenvolvimento do jogo a ser apresentado na próxima seção, esta se distribui em quatro eixos: os referentes a fatos, a conceitos, aos conteúdos procedimentais e aos atitudinais.

Referentes ao como ensinar os conteúdos factuais:

O caráter reprodutivo dos fatos implica exercícios de repetição verbal. Repetir tantas vezes quanto seja necessário até que se consiga a automatização da informação. Assim, pois, as atividades básicas para as sequências de conteúdos factuais terão que ser aquelas que tem *exercícios de repetição* e, conforme a quantidade e complexidade de informação, utilizem estratégias que reforcem as repetições mediante organizações significativas ou associações. (Zabala, 1998, p. 79)

Dando sequência ao entendimento de como ensinar conceitos e princípios, observa-se que estes “são temas abstratos, requerem uma compreensão do significado e, portanto, um processo de elaboração pessoal” (ZABALA, 1998, p. 81). Neste sentido, é necessário saber das diferentes condições pessoais estabelecidas sobre a significância na aprendizagem: atividades que possibilitem o reconhecimento dos conhecimentos prévios, que assegurem a significância e a funcionalidade, que sejam adequadas ao nível de desenvolvimento, que provoquem uma atividade mental.

Referente ao como ensinar conteúdos procedimentais, percebe-se que a adaptação que devemos fazer das considerações gerais da aprendizagem significativa é mais complexa.

Neste caso, o dado mais relevante é determinado pela necessidade de realizar exercícios suficientes e progressivos das diferentes ações que formam os procedimentos, as técnicas ou estratégias. Uma vez aceita essa informação, as sequências dos conteúdos procedimentais deverão conter atividades com algumas condições determinadas” (Zabala, 1998, p. 81)

Neste sentido, partir de situações significativas e funcionais, contemplar atividades que apresentem os modelos de desenvolvimento do conteúdo da aprendizagem, ajustar ao máximo a uma sequência clara com uma ordem de atividade que siga um processo gradual, atividades com ajudas de diferente grau e prática guiada, e por fim atividades de trabalho independente.

Finalizando as explicações referentes ao como ensinar os conteúdos, no que tange aos atitudinais, Zabala (1998, p. 83) relata

atividades de ensino necessárias tem que abarcar, junto com os campos cognitivos, os afetivos e condutais, dado que os pensamentos, os sentimentos e o comportamento de uma pessoa não dependem só do socialmente estabelecido, como, sobretudo, das relações pessoais que cada um estabelece com o objeto da atitude ou do valor.

Verificada a organização dos conteúdos, entende-se que as divisões corroboram com a proposta inicial de Zabala, ao ater-se nas proposições dimensionais, que para o presente estudo contribuiu para fundamentar a ação lúdica proposta, exatamente na sequência apresentada pelo autor, perpassando pelos atos, conceitos, procedimentos e ações.

Contando ainda com a colaboração do autor, no que se refere à dimensão organização social da classe, ele aborda a organização da classe em grupo, e esta converge com um dos momentos da proposição da atividade lúdica.

Historicamente, esta é a forma mais habitual de organizar as atividades de aula. Nestas atividades todo o grupo faz o mesmo ao mesmo tempo (...). O problema surge quando se considera que é a única organização possível, de maneira que, independentemente do conteúdo a ser trabalhado, a forma de agrupamento dos alunos é sempre a mesma”. (ZABALA, 1998, p. 120)

Outro tipo de organização da classe é em equipes fixas.

A forma habitual de organização da classe em equipes fixas consiste em distribuir os meninos e meninas em grupos de 5 a 8 alunos, durante um período de tempo que oscila entre um trimestre e todo um ano, e nos quais cada um dos componentes desempenha determinados cargos e determinadas funções”. (Zabala, 1998, p. 123).

Este momento também poderá ocorrer nas etapas do nosso jogo, contudo, será uma passagem por esta organização, e logo caminharemos para outra reorganização em uma mesma atividade.

O termo equipe móvel ou grupo flexível implica o conjunto de conjunto de dois ou mais alunos com a finalidade de desenvolver uma tarefa determinada. A duração destes agrupamentos se limita ao período de tempo de realização da tarefa em questão (ZABALA, 1998, p. 125).

Esta organização, principalmente a móvel, se repetirá em nossas etapas do jogo por algumas vezes, daí a importância de ser fundamentada por ele.

A atividade lúdica/ jogo proposto neste trabalho explora as três dimensões que Zabala (1998) estabeleceu em seu livro, bem como contempla os três vértices da metodologia triangular de Barbosa (1994), que contribuíram para estruturação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Arte – Ensino de quinta a oitava séries (2001), para o Currículo do Estado de São Paulo – Linguagens Códigos e Suas Tecnologias, Ensino Fundamental Ciclo II e Médio (2012).

Diversificar estratégias, propor desafios que gerem dúvidas nos alunos e atender as diversidades com respeito, são deveres dos professores, de acordo com Zabala (1998), e ainda afirma que o professor deve promover canais de comunicação entre professor-aluno e entre aluno-aluno (p. 101). Deveres estes que os professores executarão na aplicação do jogo de Arte proposto na terceira seção do trabalho em pauta.

Também deve ser considerada a questão do planejamento flexível, ressaltando que neste sentido, o professor pode ter condição de reestruturar suas ações pedagógicas sempre que necessário. Uma observação importante remete a refletir na obrigação que o professor tem de considerar as contribuições que o aluno traz, e estimular para que sejam executadas no decorrer do processo educativo.

O jogo de artes visuais apresentado nesta pesquisa caminha na direção das ideias de Zabala (1998), relacionando a intenção de que todos os alunos serão valorizados, afinal todos participarão de forma equivalente e terão rotatividade de agrupamentos e produções finais com aproveitamentos das bagagens culturais e pessoais que o cerciam.

Dar sentido e significado às ações pedagógicas desenvolvidas implica comunicar aos alunos os objetivos em todas as atividades, para que se envolvam de modo diferente nas possíveis atitudes, com foco no desenvolvimento de habilidades. É necessário exigir sempre dos alunos análise, síntese e avaliação valorizando o processo integral do ensino e da aprendizagem e, sobretudo, estar em constante diagnóstico, respeitando o empenho e limite de cada um, de acordo com a capacidade e o esforço individual.

É necessário que o conceito de sala de aula não seja local e sim ambiente, segundo Zabala (1998, p.119) com a intenção de formar e transformar o aluno, contribuir com a autoestima e o autoconhecimento; promovendo um ambiente que facilite a relação entre os alunos e, sobretudo, potencializando a autonomia do aluno com constância.

Zabala (1998) enfatiza o trabalho com metodologias globalizantes para o aluno compreender a realidade de modo global e não fragmentado, ou seja, uma unidade; lembrando

que no ensino tradicional era tudo centralizado e com aspectos próprios, com intenção de disciplinar. Observando por esta ótica, verifica-se que as proposições do jogo navegam no sentido das projeções globalizadas, abrangentes e que criam um ambiente estimulador e com intuitos transformadores de condutas pessoais e sociais, já que a distribuição grupal durante o jogo no ensino de artes visuais se reorganiza por três vezes sem ter características excludentes.

Resumindo as ideias de Zabala (1998), e dialogando com a proposição do jogo, verifica-se a presença das sequências didáticas conceituais, com recursos da escrita e da oralidade, por exemplo; em seguida as sequências procedimentais, que podem ser com leituras, análises, relações; e as atitudinais, que se configuram em dramatizações, debates; e neste caso, o próprio jogo a ser apresentado, que culmina com as três dimensões e seus recursos.

Estudo do Ensino de Arte

No mesmo sentido caminha Barbosa (1994), estudiosa do Ensino de Arte, que apresenta uma Abordagem Triangular no procedimento de ensino de arte, contendo três pontos cruciais que devem ser trabalhados na aula por um professor competente. A terminologia atribuída ao procedimento metodológico em questão dá-se pela alusão à forma geométrica triangular, que conta com três vértices, determinando-se em cada ponto um dos estágios do processo metodológico a ser percorrido, que são: contextualizar, apreciar e fazer, sem sequência ordenada necessariamente, uma vez que a intenção subjetiva do triângulo é de caráter equilátero, ou seja, com ângulos equivalentes. Esta proposição é entrelaçada de modo indireto tanto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Arte - Ensino de quinta a oitava séries (BRASIL, 2001), quanto no Currículo do Estado de São Paulo – Linguagens Códigos e Suas Tecnologias, Ensino Fundamental Ciclo II e Médio (SÃO PAULO, 2012), como já observado anteriormente.

Segundo Barbosa (1994, p. 34), “A produção da arte faz a criança pensar inteligentemente acerca da criação de imagens visuais, mas somente a produção não é suficiente para a leitura e o julgamento de qualidade das imagens produzidas por artistas ou do mundo cotidiano que nos cerca”. Nesta explanação Barbosa (1994) enfatiza as questões do *fazer artístico*, e das produções atitudinais, que corroboram diretamente com o processo de ensino e aprendizagem do aluno, esta é uma forma de conhecimento.

Barbosa (1994, p. 34) também ressalta a importância de “alfabetizar para a leitura da imagem. Através da leitura de obras de artes plásticas estaremos preparando a criança para a

decodificação da gramática visual, da imagem fixa, e através da leitura do cinema e da televisão, a preparemos para aprender a gramática da imagem em movimento”; assimilando neste sentido a importância, do apreciar, o *observar*, ou mesmo mediar; enfim do olhar para a produção, como processo necessário para o ensino e aprendizagem, caracterizando assim novos conhecimentos.

Um outro tipo de conhecimento refere-se à *contextualização histórico e social*, Barbosa (1994, p. 37) revela que a “história da arte ajuda as crianças a entender algo do lugar e tempo nos quais as obras de arte são situadas. Nenhuma forma de arte existe no vácuo: parte do significado de qualquer obra depende do entendimento de seu contexto”, evidenciando mais um dos vértices deste processo, ou seja, as questões históricas, sociais e pessoais, são aprendidas neste momento com caráter significativo, uma vez que lida-se com fatos e não possibilidades.

Neste sentido, como já apontado, O Currículo do Estado de São Paulo (SÃO PAULO, 2012) vem propor, como metodologia, em convergência com os PCN os processos de criação em Arte, Fruição estética e Reflexão, caminhando em direção à abordagem triangular de Barbosa (1994). A *Introdução* geral dos PCNs traz redações afirmando que “Aprender arte envolve, além do desenvolvimento das atividades artísticas e estéticas, apreciar e situar a produção social da arte de todas as épocas nas diversas culturas.” (BRASIL, 2001, p. 63).

Coincidentemente os três pontos da Proposta Triangular de Barbosa (1994): contextualizar, observar e fazer dialogam com as dimensões educacionais de Zabala (1998) apresentadas no início desta seção: conceitos, processos e produção. Os estudos estão entrelaçados, ao teorizar tem-se a dimensão conceitual, ao fruir depara-se com a dimensão procedimental e ao produzir engatilha-se a dimensão atitudinal.

Dialogando com as proposições de Ferraz e Fusari (1993), Santana (2010) e Barbosa (1994), nota-se que as ações relevantes aos processos de ensino e aprendizagem estão certamente relacionadas com as necessidades humanas, e enaltece a necessidade de um currículo que interligue “ o fazer artístico, a história da arte e a análise da obra de arte 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 cultura.” (BARBOSA, 1994, p. 35).

No que se refere exclusivamente ao ensino específico na área de arte, direciona-se à importância da percepção, pois segundo Ferraz e Fusari (1993, p. 58), no campo da visualidade o essencial é o desenvolvimento da visão, que faz conhecer as principais

qualidades das coisas e a discriminá-las. Mas nem sempre o que se vê tem correspondência com o real.

Ao propor o jogo, observa-se que “cabe, portanto, ao professor, inserir em cada regra conteúdos que estimulem o estudante a raciocinar, comparar, elaborar suas próprias estratégias e chegar a algum conhecimento do tema em estudo mediado pelo jogo.” (SANTANA, 2010, p. 86).

A atividade lúdica vem corroborar com o entendimento do conteúdo de Artes Visuais numa amplitude significativa. “A experimentação, a criação, a atividade lúdica e imaginativa que sempre estão presentes nas brincadeiras, no brinquedo e no jogo, são também os elementos básicos das aulas de arte.” (FERRAZ e FUSARI, 1993, p. 89).

Outro autor que enfatiza a importância do lúdico no ensino de Arte é Santana (2010), o estudo selecionado durante os levantamentos bibliográficos iniciais, relatando que a ação pedagógica ativa é “Um lúdico alicerce provocador de situações curiosas que promove a descoberta de conhecimento em torno da arte (...). Suas jogadas permitem ao estudante de arte se envolver de modo qualitativo com vários conceitos; linguagens; suportes; materialidades e temas presentes no universo da arte”. (SANTANA, 2010, p. 90)

Dando continuidade aos estudos relacionados com o lúdico averigua-se que “as vivências com brincadeiras, quando estruturadas adequadamente, podem originar processo construtivos e expressivos tanto quanto as várias linguagens artísticas” (Ferraz e Fusari, 1993, p. 90).

Tem sido mais do que discutida a relevância e o significado do jogo, do brinquedo e da brincadeira para o aluno. De um lado há a amenidade do divertir-se, de outro a serenidade da coisa feita com cuidado, com muita importância, pelo caráter que envolve. As atividades lúdicas são indispensáveis para a apreensão dos conhecimentos artísticos e estéticos, pois possibilitam o exercício e o desenvolvimento da percepção, da imaginação, das fantasias e dos sentimentos, (FERRAZ e FUSARI, 1993, p. 84)

Quanto mais intensa e variável for a brincadeira e o jogo, mais elementos oferecem para o desenvolvimento mental e emocional. (Ferraz e Fusari, 1993, p. 85).

Colaborou com este estudo Pereira (2014), no momento da elaboração e ordenação dos registros escritos propostos para o jogo, ao abordar em seu livro intitulado *Como usar artes visuais em sala de aula*, propostas de trabalho bastante estruturadas e norteadas; neste sentido, forneceu-nos embasamentos valiosos frente a este estudo.

O estudo de Thiel e Thiel (2009), também foi relevante para o trabalho ao tratar da importância de se ensinar a olhar na prática educativa, que é realmente o que se almeja com o

ensino de arte visual. Nessa direção o apontamento dos autores é muito oportuno para o presente trabalho.

Ensinar a olhar, ver, contemplar e perscrutar o mundo à nossa volta faz parte da tarefa do educador. Assim, cabe questionarmos como vemos e lemos o mundo e suas representações e como podemos compreender os inúmeros textos, em forma de palavras, sons e imagens que nos cercam. Essas questões fazem parte da prática educativa contemporânea, pois a leitura e a compreensão de diferentes linguagens expressas em variados suportes, constituem formas de letramento. (THIEL E THIEL, 2009, p. 12)

A seguir, será apresentado o processo de desenvolvimento da proposta pedagógica de cunho lúdico, que canaliza o ensino de artes visuais, dialogando com os estudos realizados nesta pesquisa, visando uma compreensão ampla do processo de ensino e aprendizagem de artes visuais.

Algumas modalidades das artes visuais serão assuntos pautados como: desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia e cinema. As técnicas aplicadas para estas expressões artísticas também são estudos pontuais deste trabalho. O desenho apresenta as técnicas: desenho de criação, estilismo/modelismo, caricatura/mangá, história em quadrinhos/charge, simbólico e geométrico. Para a pintura, as técnicas selecionadas são: óleo, afresco, aquarela, vitral, têxtil e corporal. Referente à escultura, os interesses serão: modelagem, entalhe, alto-relevo, baixo-relevo, fundição e trançados. Quanto a gravura, os estudos estão voltados para: xilogravura, litogravura, calcogravura/metalogravura, linoleogravura, serigrafia e digigrafia. Já a fotografia direciona às técnicas: preto e branco, colorida, solarização, positivo/negativo, foto registro e foto artística. E finalmente o cinema, apresenta-se em: longa metragem, curta metragem, documentário, mudo, animado e seu gêneros.

SEÇÃO 3. A ARTE EM PROCESSO

Inovar tem significado elaborar materiais instrucionais que favoreçam o ensino individualizado.

FERRETI (1980, p.55)

O escopo desta seção é detalhar os procedimentos de pesquisa que deram suporte para a elaboração do jogo. Aqui estão evidenciadas as escolhas de conceitos e temas, a seleção e experimentação de formas e materiais, a organização dos grupos e regras; para tanto realizei estudos em busca de apoio encontrando em Ferreti (1980), questões referentes aos recursos como processos inovadores no ensino e Broto (1999), colabora com os conceitos referentes aos jogos cooperativos.

O surgimento da ideia emergiu da observação frente à necessidade de colaborar com procedimentos inovadores na prática do ensino de arte. Atualmente a dinamicidade em sala de aula incentiva a atuação do alunado nas ações pedagógicas.

Segundo Ferreti (1980, p. 63), “inovar, do ponto de vista da didática, tem significado criar métodos ou técnicas de ensino que favoreçam a integração de conteúdos e de integração social dos alunos, bem como estimulem a participação destes em outros níveis que não apenas o intelectual.” Ao tomar contato com o estudo de Ferreti (1980), notei que estava caminhando em consonância com as ideias que apresenta, percebi que a proposta de um jogo em sala de aula seria um método inovador e motivador aos estudantes dos anos finais do ensino fundamental da educação básica. O autor assim define o que entende por inovação:

Inovar significa introduzir mudanças num objeto de forma planejada visando produzir melhoria no mesmo. Por *mudança* deve-se entender uma alteração significativa de algo entre um primeiro e um segundo momento (Milles, 1964). O primeiro momento constitui o referencial para aquilatar da existência de mudanças. Por *objeto* entendemos qualquer elemento que possa ser afetado pela mudança (uma instituição, um método, uma técnica, um material, etc.). Por *planejada* entende-se a ação que se orienta por objetivos definidos tendo em vista resolver problemas específicos da realidade, e que se desenvolve de acordo com um plano cujas etapas estão claramente explicitadas. *Melhoria* é um termo carregado de conotações valorativas. Implica a passagem de um estado anterior, considerado menos desejável, para um posterior considerado mais atraente em função de fins especificados. (FERRETI, 1980, p. 56 – 57)

Com intenção de propor uma inovação educacional em artes, pautada na explicitação de Ferreti (1980), sobre o conceito de inovar, que implica introduzir mudança de modo planejado em um objeto, no caso, a criação de um recurso material lúdico para ensinar artes visuais, retomei as questões legais referentes ao ensino em questão, apresentadas na primeira seção deste estudo, que evidencia a incumbência do ensino de arte em transmitir conhecimentos de quatro áreas artísticas: artes visuais, música, teatro e dança; sendo que estas três últimas ganharam espaço nos últimos vinte anos com a publicação da última Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996). Destarte, observei que a maioria dos professores tem formação em Artes visuais, anteriormente denominada artes plásticas, ou ainda desenho e pintura; conseqüentemente os professores se dedicam em demasia ao ensino de artes visuais, segundo Andrade (2011, p.134) “Os conteúdos trabalhados nas aulas de arte são, em sua grande maioria, desenhos”.

Com intenção de explorar este empenho dos professores em artes visuais, de compilar esta gama de conteúdo e de equilibrar os demais conteúdos de ensino das outras áreas artísticas, pensei na elaboração deste jogo. A formação docente não pode ser vista apenas como um processo de acumulação de conhecimento de forma estática, como cursos, teorias, leituras e técnicas, mas sim como a contínua reconstrução de identidade pessoal e profissional do professor (ANDRADE, 2011, p.126)

A proposta lúdica surgiu na intenção de colaborar com as ações pedagógicas no aspecto motivador, segundo os estudos de Weinstein e Goodman (1993, p.26), citado por Broto (1999, p.63), ao indicar que “existe a necessidade para criar modelos cooperativos de jogar juntos, para oferecer um equilíbrio diante da competição que nos envolve. Sem alternativas cooperativas as quais possamos escolher, nós não sabemos discernir sobre quando a competição é modo apropriado”.

Dialogando com o estudo de Ferreti (1980), a inovação educacional com jogos cooperativos veio comungar duas intenções em andamento.

Conquanto o termo pedagogia não tenha seu significado circunscrito ao conjunto de procedimentos que definem a prática educacional pretendemos, por duas razões, limitar a análise da inovação em termos pedagógicos aos aspectos mais proximamente relacionados a essa prática.

A primeira cinge-se a nossa atuação profissional relacionada, predominantemente, à vivência da situação escolar. A segunda, estreitamente ligada à primeira, diz respeito a constatação da quantidade enorme de “inovações” ou, melhor dizendo, de “novidades” que as escolas brasileiras são levadas a, ou pretendem, introduzir na prática educativa, especialmente no que se refere a *organização curricular* e aos *métodos e técnicas de ensino*. (FERRETI, 1980, p. 57 e 58)

Pensar em como ensinar os conteúdos foi o desafio maior. Almejo que os alunos aprendam os conteúdos de arte, mas como fazer para obter os resultados desejados? Ferreti (1980, p. 62), em seu estudo explica “o ‘como’ fazer para obter os resultados desejados (a consecução dos objetivos explícitos ou implícitos) constituem a ponte ente as intenções e os resultados e se evidenciam, para o professor, como elementos concretamente manipuláveis, o que não ocorre com outras dimensões do processo educacional”.

Para contemplar esta ação pedagógica, pensei à priori na intenção de integração, possibilidades de agrupamentos variados e, nesse sentido, numa linha que contemple o processo integral da abordagem triangular de Barbosa (1994), observar, refletir e produzir. O jogo coincide com as ideias de Barbosa (1994), porque tem três momentos essenciais, quais sejam: reconhecer as técnicas, contextualizá-las às expressões artísticas e finalmente, produzir a proposta.

Explicando melhor a proposta, a elaboração de um jogo, com abrangência da totalidade da turma, organizações e reorganizações alternadas e possibilidade de construção das peças com materiais e formas de fácil acesso. A proposição lúdica tem caráter diagnóstico, uma vez que a proposta de jogo será aplicada no último bimestre da série final, propositalmente para avaliar a aprendizagem e colaborar com o preenchimento das possíveis lacunas de aprendizagem que possam aparecer neste processo lúdico.

O recurso lúdico visa contribuir aos processos de ensino e inovação da prática educativa, intencionado a melhoria da qualidade das aulas de arte nos anos finais do ensino fundamental com relação direta ao processo de ensino e aprendizagem, favorecendo alunos nas intenções de aquisições de conceitos, experiências procedimentais e efetivação das produções artísticas. Em tempo, considero a importância da prática com atividades cooperativas, visando a formação pessoal e social do adolescente, bem como o auxílio à competência leitora, que conseqüentemente remete a competência escritora, sugestionando também adaptações aos alunos com necessidades especiais.

Explicando a ideia do jogo, constatei que

Os jogos cooperativos foram criados com o objetivo de promover, através das brincadeiras e jogos, a autoestima, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas. E muitos deles, são dirigidos para a prevenção de problemas sociais, antes de se tornarem problemas reais. (BROTO, 1999, p 66),

As etapas do jogo se justificam diretamente pelos estudos realizados por Broto (1999), estar realizando uma prática de entendimento da arte, com fundamentos cooperativos, auxiliam ainda mais na formação do estudante, conforme pontua esse autor:

Tendo os jogos como um processo, aprende-se a considerar o outro como um parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como adversário, e a ter consciência dos próprios sentimentos, e a colocar-se uns no lugar dos outros, operando para interesses mútuos, priorizando a integridade de todos. (BROTO, 1999, p. 76)

A intenção desta proposta é agregar a classe como um todo, inclusive o número de peças, que são 36, incutem a intenção de unir a turma, já que o número de estudantes no ensino fundamental por sala conta com aproximadamente 35 alunos, segundo a realidade da escola em que atuo. Durante o processo do jogo, as comandas encaminharão para a realização de três organizações de grupo distintas e involuntárias, em momentos diferentes.

O jogo cooperativo consiste em jogos e atividades onde os participantes jogam juntos, ao invés de contra os outros, apenas pela diversão. Através deste tipo de jogo, nós aprendemos a trabalhar em grupo, confiança e coesão grupal. A ênfase está na participação total, espontaneidade, partilha, prazer em jogar, aceitação de todos os jogadores, dar o melhor, mudar regras e limites que restringem os jogadores, e no reconhecimento que todo jogador é importante. Nós não comparamos nossas diferentes habilidades nem performances anteriores, nós não enfatizamos a vitória e derrota, resultados ou marcas. (SOBEL, 1983, p. 01 *apud* BROTO, 1999, p. 80)

Ainda preocupada com a intenção de não haver competitividade durante a aplicabilidade da prática pedagógica, até mesmo porque as etapas do jogo serão reorganizadas com constância, vale ressaltar, segundo Broto (1999, p.132), que “formar, desfazer e transformar grupos e times, é um exercício que pode nos preparar para circular com maior leveza, flexibilidade e prazer por entre os vários contextos que vivemos no dia-a-dia”.

Pensei também nesta ideia de ludicidade, ao considerar a faixa etária que pretendo atingir, que são geralmente os adolescentes dos 9º anos, que se apresentam desinteressados durante as aulas, e um jogo possivelmente motive as aulas. O jogo pode ser adaptado para bimestres anteriores com os conteúdos específicos de outros bimestres ou outros anos. Segundo Ferreti, (p. 57)

A análise do conceito de inovação de uma perspectiva pedagógica depende do particular conceito de educação que oriente o procedimento inovador e que, portanto, deve ser tomado como seu parâmetro. Por outro lado, deve-se considerar que em uma determinada concepção de educação as ações e procedimentos que a concretizam (rotineiras e inovativas) ocorrem num espaço e num tempo concreto que a influenciam a curto, médio e longo prazo e que, a longo prazo, sofrem sua influência.

Embasada nas contribuições valiosas de Ferreti (1980) e Broto (1999), explicito detalhadamente na sequência como foi o processo de criação do jogo, justificando a autoria própria referente ao seu desenvolvimento.

A lógica da quantidade de peças

Com as análises sobre a importância do jogo trazidas pelos estudiosos decidi elaborar peças que fossem regulares quanto ao formato e, em quantidade exata para a estruturação do jogo de artes visuais. A ideia de se trabalhar com seis (6) grupos e cada grupo de trabalho teria seis (6) peças foi considerada mais adequada, por possibilitar a participação de um número maior de alunos e garantir uma rotatividade coerente do jogo. Assim sendo, pensei no número 36 por ser divisível por 2,3,4, ou seja, há possibilidade de se trabalhar com 6 grupos, mas de acordo com a necessidade, estes grupos podem ser remanejados para 3 grupos, ou até para 2 grandes grupos, dependendo da necessidade da turma, de acordo com o número de alunos e especificidades.

A forma básica das peças

Como suporte palpável para o jogo, pensei em elaborar peças em formato circular, que fossem identificadas por cores e sempre correspondendo à quantidade de 6 peças, como já apontado. Segundo Chevalier (1998, p 250 – 254):

Em primeiro lugar, o círculo é um ponto estendido; participa da perfeição do ponto. Por conseguinte, o ponto e o círculo possuem propriedades simbólicas comuns; perfeição, homogeneidade, **ausência de distinção ou divisão**... O círculo pode ainda simbolizar não mais as perfeições ocultas do ponto primordial, mas os efeitos criados; noutras palavras, pode simbolizar o mundo, quando se distingue de seu princípio. (...) Ser único (...) é considerado em sua **totalidade indivisa**. O movimento circular é perfeito, imutável, sem começo nem fim, e nem variações; o que o habilita a simbolizar o **tempo**. Define-se o tempo como uma sucessão contínua e invariável de instantes, todos idênticos uns aos outros... (...)
O círculo é o signo da unidade de princípio. (...)
Desde a mais remota Antiguidade, círculo tem servido para indicar a totalidade, a perfeição, englobando o tempo para melhor o poder medir. (...)
Concentrado em si mesmo, sem princípio nem fim, realizado, perfeito, o círculo é o símbolo absoluto. (...)
Do círculo e da ideia do tempo nasceu a representação da roda, que deriva dessa ideia, e que sugere a imagem do ciclo correspondente a noção de um período de tempo (etimologicamente, o hebraico associa a torre que é **circular**, com o verbo **mover-se em círculos**, girar, dar a volta; da mesma forma, liga a geração humana a esses “mover-se em círculos”) o símbolo do círculo abrange toda eternidade ou dos supérfluos reinícios. (...)
Em sua qualidade de forma envolvente, qual círculo fechado, o círculo é um símbolo de proteção, de uma proteção assegurada dentro de seus limites.

Frente à profunda análise, apaixonei-me pela forma e resolvi a partir dela pensar nos encaixes e possibilidades.

A materialidade do jogo

A partir da forma, escolhi cores vibrantes e um material que fosse econômico, de fácil manuseio e transporte prático para que os professores possam construir seu próprio material

de trabalho. Pensei no material denominado E.V.A. (Etil Vinil Acetato – vulgarmente conhecido como material emborrachado atóxico), por apresentar diversas cores, texturas e estampas e é de fácil acesso.

As adaptações necessárias

Pensando na possibilidade de patentear o jogo em questão, apresento algumas ideias que ainda podem ser agregadas a esta proposta como, por exemplo, adaptar o jogo com escrita em braile para atender as pessoas com deficiência visual, e neste caso alterar as cores por texturizações.

É importante ressaltar que a não apresentação de imagens impressas nas peças do jogo foi intencional pensando na possibilidade de adaptação ao braile, bem como o incentivo ao letramento, ao instigar a leitura, e a oralidade.

O público alvo

Os documentos norteadores para a área do ensino de artes visuais, tanto o PCN (Brasil, 2001) quanto o currículo do Estado de São Paulo (São Paulo, 2012), trazem em sua estrutura básica a Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa como eixo norteador. Nessa linha de estudo, e visando colaborar com a prática pedagógica dos professores de arte, refleti sobre os conteúdos desta área de artes visuais, para propor um jogo, que fosse aplicado no último bimestre do 9º ano do ensino fundamental, porque emergiu a possibilidade de poder diagnosticar, bem como retomar a aprendizagem dos conteúdos trabalhados nos anos anteriores desse nível de ensino.

O jogo pode ser trabalhado em aulas sequenciais ou subdividido em algumas aulas, de acordo com as possibilidades de variação das divisões dos números 36 e 6 já explicitadas nesta seção.

A delimitação da área de estudo

Pensei em explorar prioritariamente as artes visuais, já que é a área de maior abrangência em conteúdos específicos, bem como a área em que a maioria dos profissionais de arte é habilitada.

A escolha das cores

As cores escolhidas formam uma sequência de tons contínuos em degradê. O processo para seleção e organização das cores concretizou-se pela vibração das cores, conhecimento

popular das mesmas e organizadas no sentido horário. Parti do azul, na linha do horizonte, de acordo com a leitura ocidental, da esquerda para a direita, e perpassei de modo gradual, de uma cor para a outra, até finalizar com preto. As cores correspondem aos diferentes conteúdos das artes visuais, explicitados no próximo item.

A sincronia entre cores, modalidades e números

Além de pensar na regularidade e encaixe perfeito das peças, pensei em seis discos com cores diferentes, sendo cada disco dividido em seis partes, possibilitando a regularidade das peças que se encaixam sempre que trocadas. Seis peças para seis discos.

Para intitular cada círculo, selecionei seis modalidades artísticas da área de artes visuais: desenho, a pintura, a escultura, a gravura, a fotografia e o cinema. Esta seleção surgiu do estudo de Martins et al (2010, p. 134), verifiquei que elas elencaram em seus estudos referentes as Artes Visuais, as modalidades a seguir. “Como faz a leitura e a análise da obra de arte visual? Percebe os elementos de visualidade (linha, ponto, luz, forma, volume, espaço, formas de composição) e **suas várias modalidades (pintura, escultura, colagem, desenho, gravura, cinema, fotografia etc.**” (grifo meu). Neste sentido, selecionei os seis eixos do jogo a partir desta análise.

A confecção do jogo

Pensando num jogo que seria trabalhado por seis grupos, e para ter mais facilidade na produção do mesmo, logo confeccionei as peças do jogo, seis círculos e 36 peças proporcionais, que compreendem 1/6 deste círculo, ou seja, setor circular, também conhecido como fatia de pizza, é a parte de um círculo limitada por dois raios e um arco.

As escritas e impressões

Cada disco contém informações em ambos os lados. Em um dos lados está apenas impresso a modalidade correspondente àquela cor, do outro está impresso um número ao centro que varia entre 1 a 6. Os discos são das cores azul, verde, amarelo, laranja, vermelho e preto, que correspondem respectivamente à seleção das modalidades artísticas das artes visuais: o desenho, a pintura, a escultura, a gravura, a fotografia e o cinema, bem como à ordem crescente dos números de 1 a 6; neste mesmo lado do número impresso há outras impressões, que se localizam próximas às bordas, distribuídas equilibradamente em 6 partes, semelhante a uma pizza. As mesmas escritas das bordas dos círculos também estão nos 36 setores circulares, tais escritas repetem-se para haver o encontro das peças no processo lúdico.

No setor circular, além da técnica impressa, haverá um dos números, de 1 a 6, e a impressão de uma “frase explicativa” em evidência e de uma “resposta complementar” de modo oculto.

As impressões das bordas dos círculos e dos setores circulares são idênticas, ora a palavra aparece no círculo e ora a mesma palavra aparece no setor, porém neste aparece um dos números também, visando um encaixe perfeito de todas as peças.

A distribuição lógica das cores e números

O direcionamento das cores e números em relação às peças circulares e setoriais foi distribuído de modo sequencial e lógico. Considerando as seis cores selecionadas, cada cor é aplicada num círculo e em seis fatias de pizzas. Já os números, foram distribuídos de modo que um determinado número nomeou um dos círculos e sua presença nas fatias aparece nas seis cores. A distribuição dos nomes das técnicas de modo sequenciado e lógico garantem a mesma ordem visual das cores, e a classificação ordinária dos números também.

As organizações e reorganizações

Existem três modalidades de organizações grupais. A primeira será aleatória, a segunda será regida por número, ou seja, a rodada termina quando todas as peças de mesmo número se encontrar, e neste caso as cores são diversas; e na terceira organização o encontro das peças acontece por cores, neste caso, o número não coincide, porém terão os seis números juntos.

O objetivo do jogo

O escopo da primeira etapa é a suposta organização aleatória, ou seja, sem intervenção do professor, apenas delimita-se a quantia de alunos por grupo e eles se organizam voluntariamente. Na segunda etapa, a meta reside no encontro entre a frase explicativa e a resposta complementar da frase, existe uma impressão da resposta em um dos círculos e também existe a impressão da resposta, de modo oculto, no setor circular que está nas mãos do leitor da frase, intencionado que ambas as peças se encontrem. Na terceira e última etapa, o objetivo é encontrar todas as peças da mesma cor e produzir a obra de arte, de acordo com a indicação da comanda.

O conteúdo do ensino de arte

Além das modalidades artísticas que constituem nos seis pilares para o jogo, escolhi trabalhar com seis técnicas de cada modalidade que reside em cada setor circular, que serão esmiuçadas no próximo item.

Escolhi as técnicas, porque em geral elas contextualizam as tendências históricas e identificam os suportes, ferramentas e materiais apropriados para cada época. Destarte, segundo Barbosa (1994), contempla-se neste momento de observação da historicidade, o eixo da contextualização da análise da obra, ao considerar a Abordagem Triangular.

As especificidades conceituais: modalidades e técnicas artísticas

Exemplificando a produção dos materiais elaborados, o círculo azul contempla o número **1** e na borda, distribuídos equilibradamente existem as seguintes técnicas impressas referentes à modalidade do **Desenho**: de **criação**, que se refere ao desenvolvimento das imagens a partir de traçados originais e criativos que representam ideias reais ou de ficção, com exploração da observação, da memória e sobretudo da criatividade. É o princípio de tudo, é realizado com lápis grafite ou colorido. O jogo sempre iniciará pelo 1-AZUL, porque o desenho de Criação é a base de todos os registros artísticos. Na sequência tem o **estilismo/modelismo**, que se refere aos desenhos voltados para a moda, que exige técnica específica para sua apresentação. Na sequência tem a **caricatura/mangá**, desenho este que também exige técnica específica, ainda tem a **história em quadrinhos/charge**, que são representações características de desenhos que estão inseridos em uma história. Na sequência há o **simbólico**, que por sua vez também gera necessidade de elaborações específicas para compor de fato uma simbologia ou uma representação gráfica; e enfim o desenho **geométrico**, que está voltado diretamente às construções com exatidões regulares, e contribuem para a montagem de estamparias e estruturas em geral. Estas ideias também surgiram com a necessidade de convergir com um dos objetivos dos PCN de artes visuais, conhecer e situar profissões, e todas essas técnicas apresentadas na modalidade do Desenho são direcionadas ao trabalho profissional, ou pelo menos são as premissas dele. A organização e seleção destas técnicas surgiram não somente na vivência de sala de aula, mas também da análise dos estudos de alguns estudiosos. Ferrari et al (2015, p 98), auxiliaram no entendimento da modalidade do desenho, “O desenho, uma linguagem tão antiga quanto nossa própria história”. Segundo Ostrower (2011, p 102),

Nas artes plásticas começa a ser valorizado o desenho e até mesmo o esboço. Tornase, no Renascimento, uma forma de expressão em si completa quando antes servia principalmente como fase preparatória para murais e pinturas.

Por ser tão despojado e tão imediato, o desenho representa o meio de expressão mais fácil do ponto de vista técnico, e o mais difícil do ponto de vista artístico.

Ferrari et al (2015) também trazem apoio nas delineações da técnica referente ao desenho de criação:

A observação é muito importante para a criação. Ao observarmos, criamos, compreendemos melhor as coisas. Assim, quando vamos criar algo, podemos pesquisar no nosso baú de ideias, ou seja, na nossa cabeça.

Outra forma de criar imagens é fazê-las o mais próximo possível da realidade. Há artistas contemporâneos que nos impressionam com suas imagens incrivelmente realistas, muitas vezes hiper-realistas, isto é, que seguem a realidade em seus mínimos detalhes. (FERRARI et AL, 2015, p. 110)

Iavelberg *et al* (2014, p. 190), explicam que “HQ é o nome abreviado de história em quadrinhos. Há diversos modos de fazer HQ, tanto o texto como o desenho podem ser trabalhados de maneiras diferentes”. Eles trazem contribuições importantes aos estudos referentes a história em quadrinhos:

As HQ e os desenhos animados já foram alvo de muitos preconceitos na área da educação. Hoje são linguagens reconhecidas por seu valor expressivo e pelo potencial de comunicação. Trabalhar com quadrinhos e com animação na escola é uma maneira de mobilizar a curiosidade dos alunos em torno de linguagens que já apreciam no cotidiano. O estudo com seu processo de criação permite trabalhar com interações entre texto e imagens e também com o tema da percepção, investigando os mecanismos que permitem criar a ilusão do movimento nas produções para vídeo e cinema. (IAVELBERG et AL, 2014, p. 401)

Aos desenhos caricaturados, a Enciclopédia Britânica foi grande aliada, trouxe com precisão as explicações necessárias:

Gênero de desenho deformado de cunho basicamente satírico, mas não obrigatoriamente cômico. Neste artigo estuda-se sua história e seu desdobramento em outras modalidades essencialmente humorísticas, como o *cartoon* e o desenho de humor.

A caricatura consiste em reproduzir (geralmente em termos gráficos, isto é, por meio de linhas) a aparência de uma pessoa, animal ou coisa, uma cena, um episódio, exagerando-se certos traços com intenção satírica, burlesca ou crítica. (ENCYCLOPAEDIA BRITÂNICA, 1986, Vol 5, P. 95)

Para alinhar os estudos sobre desenho geométrico, Marinho et al (2011, p. 2) fornecem apoio com conceitos:

O Desenho Geométrico é um conjunto de técnicas e processos para construções de formas geométricas. É muito fácil observar as formas geométricas em tudo ao nosso redor, presentes no cotidiano como, por exemplo, nas ruas, nas casas, nas estampas das roupas, nos brinquedos, na natureza...

Referente ao Estilismo, sua importância e valorização frente as produções artísticas, Suono (2011, p. 44) explica que:

Por ser tratar de uma linguagem gráfica e de um instrumento de comunicação de projeto, o desenho técnico deve, na medida do possível, apresentar informações precisas a respeito do produto e oferecer condições de leitura e de interpretação das especificações dadas pelo designer. Dessa maneira, o desenho técnico do vestuário deve constituir-se numa expressão clara, uma vez que ele é repassado posteriormente ao profissional da área de modelagem, encarregado pela materialização da peça.

Para entender os símbolos, Martins et al (2010, p. 33) explanam

O homem, construtor de um mundo simbólico
 Não é de se estranhar que, em nosso encontro com o mundo, aprendemos a manejá-lo pela leitura e produção de linguagens, o que é, ao mesmo tempo, leitura e produção de sistemas de signos.

No que tange à modalidade **Pintura**, estipulada para o disco número **2**, na cor verde são apresentadas as técnicas por meio de diversos materiais, contextualizando épocas diferentes da história, e enaltecendo que cada material utilizado, diferentemente, expressa um resultado específico, como: **óleo, afresco, aquarela, vitral, têxtil e corporal**. Ao desenvolver os estudos referentes à modalidade da pintura, e elencar as principais técnicas, refleti de acordo com o estudo de Ricetto, (2011, p. 47 e 48).

A técnica da pintura a **óleo** foi resultado das modificações no preparo da têmpera (...) a pintura a óleo facilitou o trabalho dos pintores que agora podiam misturar cores e produzir gradação de tons, por exemplo: ir do vermelho até o rosa em uma pequena áreas de pintura.

Além disso, como a tinta à base de óleo seca bem devagar, o trabalho podia ser facilmente corrigido ou mudado ao longo de meses ou até anos. Outras vantagens dessa técnica é que as cores, ao secar, permanecem brilhantes e não escurecem.

(...)

Essa técnica é chamada assim porque é preciso aplicar a tinta enquanto a argamassa ainda esta “fresca”, ou seja, úmida.

Na técnica do **afresco**, o artista deve pintar rapidamente e não cometer enganos, pois se a superfície secar e ele tiver de corrigir o trabalho, será preciso quebrar a argamassa, a qual sofre uma transformação química e o pigmento se funde com ela, passando a fazer parte da argamassa. (grifo meu)

Aquarela é antes pintura que desenho; do desenho, porém possui a espontaneidade, já que deve ser executada *alla prima*, sem qualquer possibilidade de retoque. (ENCYCLOPAEDIA BRITÂNICA, 1986, Vol. 6, p. 224).

A modalidade **Escultura** é agregada ao jogo na cor amarela, e identificada pelo número **3**. Destaquei as técnicas mais tradicionais da modalidade em questão, que são exploradas pelos diversos recursos, como minerais, metais, vegetais, e até industriais; por exemplo a **modelagem** em massas ou metais maleáveis; o **entalhe** da madeira, da pedra, a partir de uma forma tridimensional, resultando em objetos ou até detalhes em **alto-relevo** e o **baixo-relevo**, a **fundição** em alta temperatura dos metais, projetando produções artísticas e enfim os **trançados**, que originam as cestarias e objetos correlatos.

Segundo Pougy (2015, p.269), os “relevos são figuras esculpidas em uma superfície plana. Assim dizemos que as figuras estão em alto-relevo quando aparecem destacadas acima da superfície e em baixo-relevo quando estão abaixo dela.”

De acordo com Iavelberg (2014, p. 394), o importante é “aprender que objetos utilitários trançados pelos povos indígenas são apreciados e valorizados na sociedade contemporânea.” Ressalta que

Alguns dos artefatos produzidos pelos povos indígenas brasileiros são trançados com folhas, cipós, tala e fibras, amarrados com barbante e cordas. Por exemplo, os abanos para o calor, as esteiras e redes para deitar ou sentar, as faixas para o corpo e as tipoias para carregar crianças. (Iavelberg et al, 2014, p. 394)

O disco número **4** é da cor laranja e contempla a modalidade **Gravura**, sendo subdividido nas seis técnicas a seguir: **xilogravura**, **litogravura**, **calcogravura/metalogravura**, **linoleogravura**, **serigrafia** e **digigravura**. Estas técnicas de acordo com Pougy (2015, p 270) foram surgindo na história de acordo com o desenvolvimento de novos instrumentos e nas tentativas de explorarem novos materiais como suportes. A xilogravura, por exemplo, é explorada pelo alto relevo na madeira com o aproveitamento da beleza dos veios da madeira, enquanto a linoleogravura explora o baixo relevo em uma borracha denominada linóleo, logo os instrumentos utilizados para esculpir tais materiais variam porque são diferentes. Já na litogravura e calcogravura/metalogravura é aplicado o baixo-relevo em minerais e metais respectivamente. A digigravura é realizada com apoio da informática, com a digitalização e impressões. Enfim, a serigrafia explora a forma vazada nas aplicações sobre tecido. Contudo, todas as técnicas demandam uma matriz e um número de reprodução exato, cada reprodução é assinada pelo artista e contém o número de impressão que ela mesma porta e o número total de impressão, exemplo 18/40, significa que é a décima oitava impressão de um total de quarenta.

Segundo Pougy (2015, p. 270),

A gravura é uma técnica que permite que um mesmo desenho seja reproduzido várias vezes. O desenho, ou a figura, é feito em uma matriz que recebe uma camada de tinta, assim ele pode ser impresso em muitos suportes diferentes.

As gravuras variam conforme o tipo da matriz, que pode ser uma placa de madeira (xilogravura), de metal (calcogravura), de pedra (litogravura), de argila (argilogravura), de isopor (isoporgravura), etc

O disco número **5**, de cor **vermelha** abarca a modalidade **Fotografia**, que por sua vez apresenta técnicas variadas também, selecionei seis para comporem os setores circulares do jogo: a fotografia em **preto e branco**, **colorida**, **positivo/negativo**, **solarização**, **foto registro** e **foto artística**. Segundo Ferraz e Fusari (2010, p. 93),

Relativamente à fotografia, tomamos como ponto de referência o fato de ela ser hoje uma das bases de entendimento da sociedade construída no século XX. Difundida por vários meios tais como cartazes, revistas, jornais, livros, documentos publicitários, ela é também um modo de registro da cotidianidade por parte de fotógrafos profissionais e amadores.

(...)

Com o advento da fotografia, o mundo passa a ser conhecido com mais rapidez, e sendo até confundido seus registros como “expressões da verdade”. Mas, a fotografia não é a própria realidade. Ela é sistema de fazer, de representação, de expressão, como as outras linguagens, mediado pelo fotógrafo, que faz uma transposição do espaço e tempo focalizados para a bidimensionalidade. É determinada por uma mediação tecnológica que se utiliza da luz e de processos físico-químicos. Resulta em imagens fixas, quando a realidade é móvel.

E, finalmente, o disco **6**, na cor preta, representando o **Cinema**, subdividido em seus setores circulares traz seis técnicas diversas desta área, são elas: **longa metragem, curta metragem, documentário, mudo, animado**, e por fim seus **gêneros**, que são inúmeros, sendo cada um deles desenvolvido a partir de uma expressividade diferente: ficção, aventura, terror, romance, comédia, drama, ação, entre outros.

Segundo Thiel e Thiel (2009, p. 14):

Ver sugere observar, refletir e julgar. Quando vemos, não só captamos o que quer que seja, mas principalmente, construímos julgamentos e ponderamos sobre o que é visto. Para tanto, partimos de nosso observatório particular (nossa perspectiva, formação e visão de mundo) e de nosso observatório coletivo (nossas influências socioculturais). Assim, nosso olhar não é neutro, não é simples captação de informações, mas implica uma relação com o texto (situação, imagem, palavra), construída a partir de contextos sociais, culturais e ideológicos.

As fases do jogo em ação: comandas

O jogo apresenta três fases. A primeira fase contempla a escolha aleatória das peças, estou privilegiando a voluntariedade da disposição grupal, visando prioritariamente o primeiro contato com as peças e valorizando as dúvidas que surgirem diante das escritas das peças. Neste momento, vale ressaltar, que cada aluno deve reservar a sua “resposta complementar” ocultada, que estará em mãos. Relacionando a prática com a técnica, faz-se necessário retomar o estudo de Zabala (1998), ao esclarecer os conteúdos conceituais como uma dimensão educacional e o de Barbosa (1994) ao propor a observação com um dos eixos que colaboram ao processo de ensino e aprendizagem.

A segunda fase será iniciada com as leituras das frases explicativas contidas nos setores circulares, o que demanda muito silêncio e atenção. Cabe ao professor, realizar as adaptações necessárias aos Estudantes Público-Alvo da Educação Especial (EPAEE), que apresentem dificuldades de aprendizagem, transtornos, dislexias, deficiências auditivas e visual, entre outras. A leitura sempre será inicializada pelo aluno que portar o setor 1 – Azul, como já expliquei anteriormente, que foi escolhida por ser a representatividade do “desenho

realista”. Finalizada a primeira leitura, o leitor, que sabe a resposta complementar, irá mantê-la oculta e aguardar a manifestação dos demais. Todos os círculos contêm todas as repostas, conforme já explicitado, o objetivo das peças reside no encontro entre as escritas idênticas. Os alunos ouvirão, refletirão e procurarão a resposta no círculo que lhe cabe e, ao encontrar a resposta complementar, acenar ao leitor, e este irá se sentar no lugar do descobridor. A seguir, o descobridor se tornará leitor e novamente os demais procederão do mesmo modo, ou seja, procurarão a “reposta” e ao encontrar acenarão quando encontrá-la. Quando todas as peças se encaixarem, todos os círculos estarão preenchidos com 6 cores e exatamente na mesma sequência, como explicado a respeito da sincronização. Finalizando esta fase, o professor estimulará que verifiquem se todas as peças contêm a mesma numeração identificada, e que todas as técnicas encontradas referenciam a uma única modalidade, por exemplo, o disco laranja conterá seis técnicas de gravura, cada técnica estará representada num setor de cor diferente, mas ao ser encaixado corretamente apresentará uma sequência de cores previamente definidas e já explicadas anteriormente no tópico referente às cores, cuja sequência será repetida em todos os discos ao final desta fase. Faz-se importante, neste momento, ressaltar que nesta segunda fase os conteúdos procedimentais do estudo de Zabala (1998), ficam evidentes, enquanto que a abordagem triangular de Barbosa (1994) conta com o quesito Reflexão/contextualização, pois todas as fatias de pizzas foram lidas, refletidas e contextualizadas.

Agora, na fase final, o professor irá anunciar a comanda da organização por cores, logo esta última organização grupal será desfeita, uma vez que havia seis setores de seis cores sortidas. Ao se organizarem por cor, serão alteradas as modalidades e técnicas. Serão preenchidas por seis técnicas diferentes, cada uma oriunda de uma modalidade artística. Exemplo: no disco do cinema, teremos: desenho geométrico, pintura corporal, escultura em trançados, digi-gravura, foto-artística e gêneros do cinema. A comanda final será a produção de uma obra artística, baseada como modalidade de produção a manifestação que está impressa no disco, ao lado adverso do número. Quando o disco estava completo das técnicas de mesma gravura, ficaria fácil saber, mas como neste momento existem 6 técnicas de 6 modalidades sortidas, faz-se necessário verificar a escrita no verso, até mesmo porque neste momento a organização grupal é outra. Continuando a explicação da produção artística, o aluno irá escolher uma das técnicas em seu disco e desenvolverá o produto. Vale lembrar que em todo disco tem um setor que contempla a sua modalidade, sendo identificado pelo número, já que estão todos com a mesma cor neste momento, esta intenção se fez necessária para

facilitar a produção. Contudo, o interessante seria a mescla entre si, por exemplo: como produzir a técnica da xilogravura e expressá-la ou representa-la através do cinema?

É importante saber, que todas as modalidades apresentadas dão possibilidade de desenvolvimento em no mínimo uma das técnicas apresentada. Obviamente reconheço que seria complexo realizar um afresco, ou uma fundição, mas a respeito destas modalidades existe no mínimo uma técnica que dá possibilidade de execução como, por exemplo, a pintura aquarela e a modelagem em argila, respectivamente. Ainda considero a possibilidade de adaptar a execução, como produzir uma gravura em isopor, massa de papel, argila, como também a realização de vídeos e fotos a partir de celulares ou outros recursos digitais, já que a proposta de produção é para o grupo e eles podem escolher a técnica, unir forçar e agirem. Fica evidente o eixo do “fazer”, segundo Barbosa (1994), bem como o conteúdo atitudinal, estimulando a atitude do aluno em realizar.

Outras ideias

Imagino também a possibilidade deste jogo abordar as questões dos “estudos das cores”, considerando a pigmentação. O preto seria facilmente substituído pelo roxo, e as “cores complementares” ficariam dispostas exatamente nas posições opostas. Poderia ser reorganizada a ordem das modalidades, de modo que as duplas de cores complementares ficassem com duas modalidades afins como, por exemplo, pintura e desenho, escultura e gravura, cinema e fotografia, nas cores: azul e laranja, verde e vermelho, amarelo e roxo, pois estas são as três duplas de cores complementares. Além disto, abordar a teoria das cores, as cores primárias, as cores secundárias, entre outras ideias

A patente

Diante do estudo desenvolvido a partir do processo criativo e das reflexões teóricas, tenho anseios em patentear, visando proteção da ideia desenvolvida, bem como concessão de créditos e méritos que se fizerem necessários em respeito aos processos de estudo e de criação empregado para desenvolver este trabalho.

O entrelaçamento teórico

Frente aos estudos realizados, faz-se importante observar que a elaboração do jogo, considerando suas regras, fases e organizações, foi estruturada em consonância com Zabala (1998), no que tange ao tripé das suas dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal, bem como com a Abordagem Triangular de Barbosa (1994): fazer, fruir e contextualizar. Neste

sentido, constata-se com regularidade uma trama de saberes, reconhecendo cada processo teorizado de acordo com a dinamicidade lúdica proposta. A ilustração a seguir, transpõe o entrelaçamento das teorias que balizaram o desenvolvimento deste jogo.

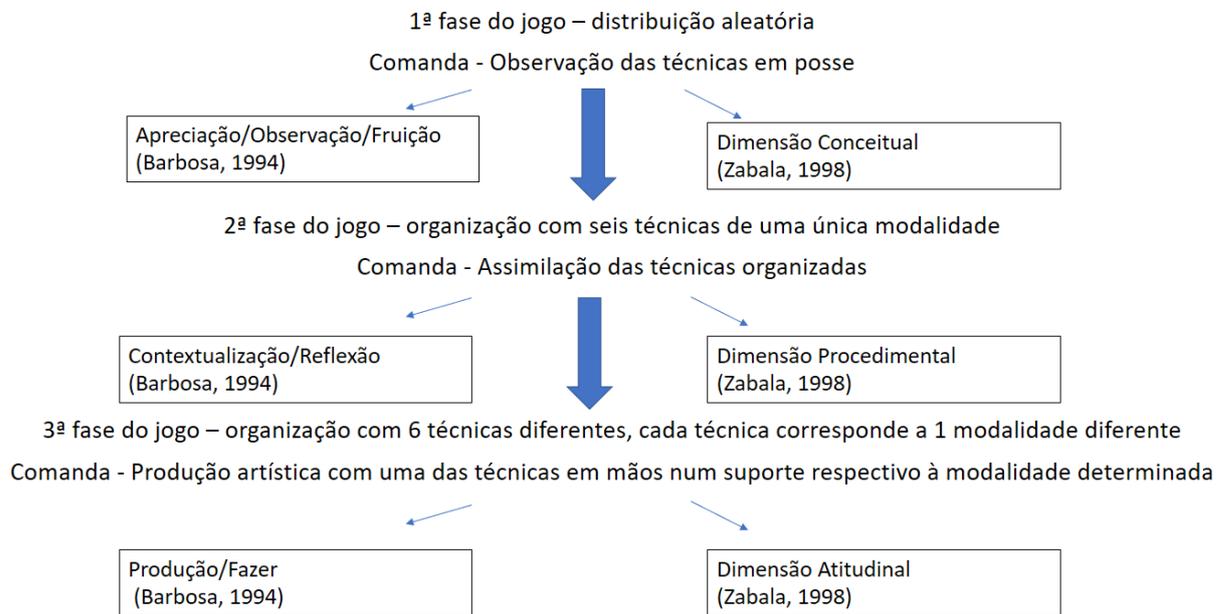


Figura 01 - As fases do jogo

Apresentado todo o processo de confecção e desenvolvimento do jogo, os embasamentos teóricos, as possibilidades de construção e de execução, na próxima seção será apresentada a proposta pedagógica de cunho lúdico, que canaliza o ensino de artes visuais.

SEÇÃO 4. AS ARTES VISUAIS EM JOGO

“As atividades lúdicas são indispensáveis para a apreensão dos conhecimentos artísticos e estéticos, pois possibilitam o exercício e o desenvolvimento da percepção, da imaginação, das fantasias e dos sentimentos.”
(Ferraz e Fusari, 1993, p. 84)

A seção em pauta, intitulada “*As Artes Visuais em jogo*”, apresenta a proposição do jogo referenciado ao ensino de arte, com abordagens específicas no campo das artes visuais, explorando as principais manifestações da visualidade artística em suas principais técnicas, que abrangem a materialidade e o momento histórico e, sobretudo, incentivando o entendimento, a comparação e a produção de atividades pedagógicas.

Esta seção vem apresentar um jogo, com suas peças, regras e vantagens. A proposta lúdica será direcionada aos alunos dos 9º anos do ensino fundamental, com direcionamento para aplicabilidade do mesmo no 4º bimestre. O trabalho em questão foi elaborado visando contribuir com uma proposta inovadora para as aulas de artes visuais.

Analizados os aportes teóricos, os estudos realizados nesta área e os documentos pertinentes, elaborou-se a proposta com o objetivo de colaborar para as ações pedagógicas da aula do ensino artes visuais.

A proposta lúdica para as Artes Visuais

A proposta lúdica foi inspirada nos principais estudiosos já anunciados neste trabalho. Visando o funcionamento do jogo, Zabala (1998), Barbosa (1994) e Ferraz e Fusari (2010), trouxeram contribuições valiosas quanto à sequência didática, Proposta Triangular, e ludicidade, respectivamente.

Apresentados os aportes teóricos que colaboraram diretamente para a elaboração do material propriamente dito, neste momento, dirigir-me-ei ao jogo a ser proposto, que se relaciona em sincronia com as proposições lançadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, bem como com as proposições publicadas no Currículo do Estado de São Paulo – Linguagens, Códigos e suas Tecnologias – Ensino Fundamental – Ciclo II e Ensino Médio.

Ao considerar o processo metodológico triangular de Barbosa (1994), que implica as ações de fazer, apreciar e situar: observa-se que a proposição lúdica tem muito a contribuir

nesta direção. A proposta de trabalho consiste em contemplar estas três ações em posições alternadas considerando, sobretudo, as relações humanas de convivência e normas.

De acordo com as informações publicadas no site da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo o número médio de alunos nas salas de aulas do Ensino Fundamental – Anos Finais é de 35 alunos, aproximadamente.

A proposta lúdica abarcará algumas manifestações artísticas que se encontram diretamente ligada aos conteúdos e habilidades a serem trabalhadas no 4º bimestre do 9º ano do ensino fundamental no ensino de Arte, contribuindo também ao processo de avaliação que o docente realiza subjetivamente para verificação da aprendizagem referente à abrangência dos trabalhos desenvolvidos em Arte nos anos finais do ensino fundamental na íntegra.

O jogo apresenta seis discos e seis pedaços de discos, em três momentos diferentes de organização em grupo, que serão explicados detalhadamente nas etapas do jogo.

O jogo contempla as ações de leitura, atenção e, sobretudo, relações humanas, já que o número aproximado de alunos é de 36 que se organizarão por três vezes, de acordo com as fases do jogo. Num momento inicial, o professor solicitará a organização espontânea, depois ocorrerá a organização por número, que acontecerá necessariamente pela logicidade das questões e repostas a serem efetivadas e, por fim, a organização por cor, que firmará o grupo final, visando a produção artística que será lançada.

O jogo

O quadro 1 a seguir compila as terminologias registradas nos 6 discos grandes que trazem as diferentes manifestações das Artes Visuais e nos pedaços de discos, estão contemplados os tipos de expressões artísticas correspondentes a cada uma das manifestações. Observe-se que cada seis pedaços formam um disco, totalizando 36 pedaços.

Quadro 1 – Distribuição das terminologias aplicadas nos discos e pedaços de discos

Discos	Pedaços dos discos
Desenho	De Criação Estilismo / Modelismo Caricatura / Mangá História em Quadrinhos (HQ) / Charge Simbólico Geométrico

Pintura	Óleo Afresco Aquarela Vitral Têxtil Corporal
Escultura	Modelagem Entalhe Alto-relevo Baixo-relevo Fundição Trançados
Gravura	Xilogravura Litogravura Calcogravura / Metalogravura Linoleogravura Serigrafia Digigravura
Fotografia	Preto/Branco Colorida Positivo/Negativo Solarização Registro Artística
Cinema	Longa Metragem Curta Metragem Documentário Mudo Animado Gêneros: drama, romance, ficção, terror...

Elaboração da pesquisadora

Ação Pedagógica

Séries: Ensino Fundamental II – Séries Finais – 9º ano – 4º Bimestre

Objetivos: Reconhecer as diversas expressões e manifestações das Artes Visuais

Conteúdo: Expressões e Manifestações das Artes Visuais

Estratégias: Observando, Produzindo e Contextualizando.

Materiais do jogo

- 6 Discos de 6 Cores: Azul, Verde, Amarelo, Laranja, Vermelho, Preto. De um lado do Disco observa-se um número, variando de 01 a 06, respectivamente organizado de acordo com as cores citadas anteriormente; e no verso do Disco constam as escritas: Desenho, Pintura, Escultura, Gravura, Fotografia e Cinema, exatamente na mesma ordem de cores.

- 36 Peças que equivalem a 1/6 do Disco cada uma. Sendo 6 peças de cada cor citada anteriormente. Em cada peça há uma “frase explicativa” do assunto a ser decodificada pelos alunos, a “resposta complementar” encontra-se oculta logo abaixo da frase. As figuras 1 e 2 reproduzidas a partir de fotografia feita pela pesquisadora ilustram os materiais utilizados no jogo.



Figura 2 – 6 discos, 6 de cada cor.



Figura 3 – 36 peças de discos, 6 de cada cor.

Sequência Didática

As regras

1ª parte – Organização Aleatória

1ª etapa - O professor deverá organizar seis grupos iniciais na sala de aula, com quantidade equivalente de alunos por grupo.

2ª etapa – O professor deve distribuir aleatoriamente os pedaços equivalentes à $1/6$ dos discos, que chamaremos de peças, de modo que cada grupo fique com 6 partes/peças do disco. Em algumas situações, um aluno poderá ficar com duas peças, bem como dois alunos poderão ficar com uma peça; já que existem 36 peças, sendo 6 peças de cada cor (6 cores).



Figura 4 – 36 peças em 6 cores, a serem distribuídas aleatoriamente.

Cada grupo ficará com 6 peças de discos, com cores variadas, uma vez que os alunos escolherão aleatoriamente.



Figura 5 – Exemplo de distribuição para um grupo: média de 6 peças de discos, com cores variadas.

3ª etapa - O professor deve distribuir aleatoriamente um disco em cada grupo.



Figura 6 – Disco 1 – Cor Azul – Refere-se ao Desenho.



Figura 7 – Disco 2 – Cor Verde – Refere-se à Pintura.



Figura 8 – Disco 3 – Cor Amarela – Refere-se à Escultura.



Figura 9 – Disco 4 – Cor Laranja – Refere-se à Gravura.



Figura 10 – Disco 5 – Cor Vermelha – Refere-se à Fotografia.



Figura 11 – Disco 6 – Cor Preto – Refere-se ao Cinema.

4ª etapa – O Professor deve orientar aos alunos que se acomodem direcionados frente a uma das respostas escritas no disco, ou seja, os alunos sentar-se-ão em círculos. Esta constitui-se a 1ª organização grupal aleatória.

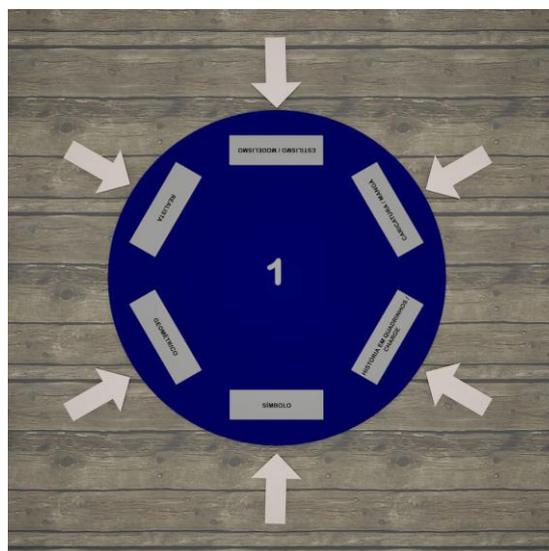


Figura 12 – Posição dos alunos

5ª etapa – O professor deve orientar aos alunos que em cada peça existe uma “frase explicativa” sobre uma técnica artística referente à arte, porém de modo oculto, logo abaixo existe a “resposta complementar”, que faz parte da frase explicativa. Faz-se necessário ressaltar que a suposta resposta deve ser mantida em sigilo, e revelada apenas após a manifestação correta do outro aluno.



Figura 13: Frase explicativa sobre o assunto a ser decodificado.



Figura 14 - Resposta da frase impressa no setor circular Laranja: Cinema Mudo.

2ª parte – Organização por Número

1ª etapa - O professor solicitará que os alunos analisem a existência de um número no início de cada frase explicativa, variando entre 01 e 06, os alunos deverão observar também que

cada peça é de uma cor, variando entre seis tons: azul, verde, amarelo, laranja, vermelho e preto.

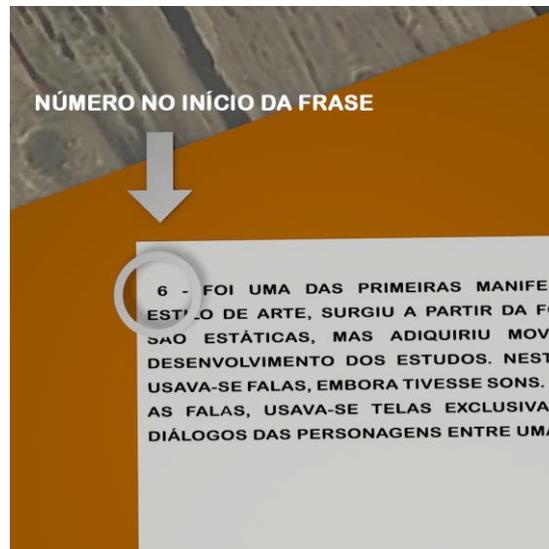


Figura 15 – Exemplo do número 6 da frase referente ao disco Laranja.

2ª etapa – O professor explicará o objetivo educacional do jogo. Explicando que cada disco contém uma modalidade/manifestação/expressão artística e cada peça contém uma frase explicando uma determinada técnica de produção artística; contudo, na escrita, visando atingir a decodificação da técnica, existem explicações de momentos históricos e materiais (ferramentas e suportes) utilizados para realizar a determinada técnica, intencionando a descoberta da resposta por meio de reflexão e assimilação.

Quanto à ordem da leitura das frases explicativas, incentive a leitura, mas lembre-se que o aluno que não quiser ou não puder ler, pode ser substituído pelo companheiro do seu grupo inicial ou pelo próprio professor. A leitura sempre será iniciada pelo aluno que portar a parte do disco número 1 – azul. A organização dar-se-á pela sequência da leitura das frases explicativas que dependerá da distribuição aleatória que foi realizada inicialmente. O aluno que estiver sentado diante da resposta da frase lida inicialmente, se manifestará e cederá seu lugar para aquele que leu a frase, que ocupará o lugar e colocará a peça sobre a resposta, encaixando a peça no disco. O aluno que se levantar, por sua vez, irá ler a sua frase, intencionando que outro aluno responda, e este se acomodará no lugar do que estiver sentado defronte à resposta da sua frase explicativa. Por exemplo, o aluno que estiver com o pedaço “3 – vermelho” e tiver defronte à resposta do “1 – azul” (que é a frase inicial do jogo), irá responder anunciando que a resposta está diante dele, porém o portador do “1 – azul” irá se acomodar no lugar do que estava portando o “3 – vermelho”, porém este “3 – vermelho”, se

levantará e lerá a sua frase explicativa para dar continuidade ao processo; e o mesmo ocorrerá com o que estiver diante da resposta do “3 – vermelho”, tendo que levantar-se, ler e aguardar um outro posicionamento inesperado.

Diante desta estratégia, cada aluno irá ler em voz alta sua frase e os ouvintes atentos e organizados nos seus grupos iniciais, deverão observar os discos que se encontram ao meio do seu grupo (total de 6 grupos), e nestes discos constam 6 respostas diferentes, cujas respostas encaixam-se exatamente com cada frase que será lida.

Assim será a segunda organização dos grupos, porque ao fim desta rodada, todos terão se reorganizado. Faz-se importante lembrar que neste momento cabe observar os momentos que devem ser trocados dois alunos, nos casos que faltaram peças e eles ficaram responsáveis por duas peças; bem como o aluno poderá ler duas vezes, mas no momento de se acomodar irá sentar em um dos dois lugares apenas, já que cada leitura cabe um lugar, mas neste caso, o professor irá conduzir o aluno para a melhor acomodação ao lugar que for mais conveniente para o momento.

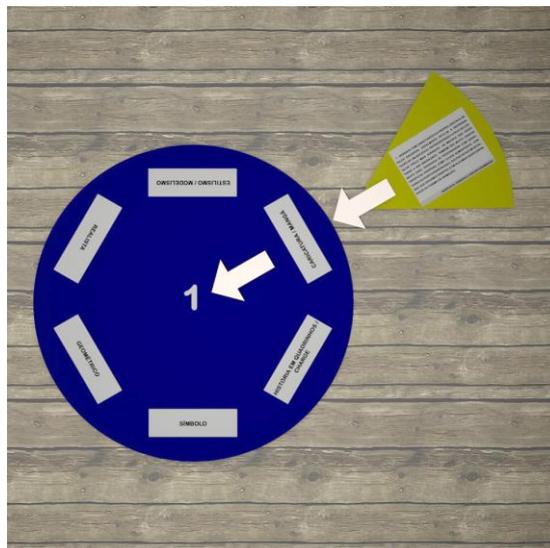


Figura 16 – Encaixe da peça “nº1 - amarela” no disco “nº 1 - azul”.

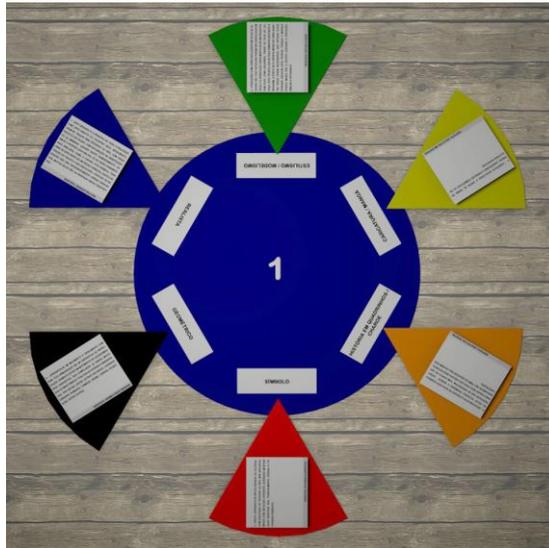


Figura 17 – Todos os discos receberão seus encaixes respectivos por números.



Figura 18 – Disco com todas as respostas encontradas por números.

Todos os discos completos (2ª organização)

O professor deve estar sempre atento para que todas as respostas sejam direcionadas corretamente, obviamente fazendo as interferências nos momentos convenientes.

Realizadas todas as leituras e respostas, os alunos deverão observar que seu disco tem um número e que o número do seu pedaço deve coincidir com aquele. Deverão observar também que cada grupo está com o mesmo assunto, sendo eles: desenho, pintura, escultura, arquitetura, fotografia e cinema, nas cores: azul, verde, amarela, laranja, vermelha e preta respectivamente.

O professor pode interromper a aula neste momento e propor atividades referentes ao tema daquela cor do disco grande de fundo, que também encontra-se escrito no verso. As atividades podem ser uma pesquisa histórica de cada manifestação artística, ou a reflexão sobre a contemporaneidade daquela manifestação, entre outras ideias. Inclusive, se a aula finalizar neste momento, ficam definidos os grupos por números, e no próprio disco inteiro tem o número igual aos pedaços.

Quadro 2 – Resultado final por número – 2ª organização.

Discos (por número)	Peças dos discos (por número)
1. Desenho (Azul)	1- De Criação (Azul) 1- Estilismo / Modelismo (Verde) 1- Caricatura / Mangá (Amarelo) 1- História em Quadrinhos (HQ) / Charge (Laranja) 1- Simbólico (Vermelho) 1- Geométrico (Preto)
2. Pintura (Verde)	2- Óleo (Azul) 2- Afresco (Verde) 2- Aquarela (Amarelo) 2- Vitral (Laranja) 2- Têxtil (Vermelho) 2- Corporal (Preto)
3. Escultura (Amarelo)	3- Modelagem (Azul) 3- Entalhe (Verde) 3- Alto-relevo (Amarelo) 3- Baixo-relevo (Laranja) 3- Fundição (Vermelho) 3- Trançados (Preto)
4. Gravura (Laranja)	4- Xilogravura (Azul) 4- Litogravura (Verde) 4- Calcogravura / Metalogravura (Amarelo) 4- Linoleogravura (Laranja) 4- Serigrafia (Vermelho) 4- Digigravura (Preto)

5. Fotografia (Vermelho)	5- Preto / Branco (Azul) 5- Colorida (Verde) 5- Positivo / Negativo (Amarelo) 5- Solarização (Laranja) 5- Registro (Vermelho) 5- Artística (Preto)
6. Cinema (Preto)	6- Longa Metragem (Azul) 6- Curta Metragem (Verde) 6- Documentário (Amarelo) 6- Mudo (Laranja) 6- Animado (Vermelho) 6- Gêneros: drama, romance, ficção, terror... (Preto)

Elaboração da pesquisadora

3ª parte – Organização por Cor

1ª etapa – O professor solicitará que cada um pegue seu pedaço de disco e dirija-se ao grupo que contenha o disco com cor idêntica ao seu pedaço de disco. Será a 3ª organização do grupo, observando que os alunos que dividem o mesmo pedaço devem ir juntos, e o pedaço que ficou sem aluno, deve ser transportado pelo professor.

Neste momento os discos estarão sem as peças novamente e observe as figuras 18 e 19 a seguir, que facilita o entendimento de cada indicação de manifestação pela própria cor.

Observe como ocorrerá o preenchimento



Figura 19 – Disco vermelho aguardando encaixes.



Figura 20 – Disco vermelho com respostas encontradas.

Todos os discos organizados por cores (3ª organização)

2ª Etapa – Os novos grupos de alunos observarão que neste momento eles têm 6 manifestações artísticas das linguagens visuais diferentes em suas mesas, e que no verso do seu disco tem uma destas manifestações escritas. Observe as escritas no verso dos discos.



Figura 21 – Disco 1 – Azul – no verso do disco contém a palavra Desenho.



Figura 22 – Disco 2 – Verde – no verso do disco contém a palavra Pintura.



Figura 23– Disco 3 – Amarelo – no verso do disco contém a palavra Escultura.



Figura 24 – Disco 4 – Laranja – no verso do disco contém a palavra Gravura.



Figura 25 – Disco 5 – Vermelho – no verso do disco contém a palavra Fotografia.



Figura 26 – Disco 6 – Preto – no verso do disco contém a palavra Cinema.

3ª etapa – O grupo elaborará uma composição artística com no mínimo 3 destas manifestações concentradas em seu grupo ou disco, porém será expressada através da manifestação que encontra-se escrita no verso do disco, como mostra a imagem 10.

4ª etapa – A aula pode ser interrompida neste momento também, visto que os alunos estão organizados por cores. Caso necessite parar a aula a comanda de retomada fica facilitada, caso anuncie para se organizarem por cores.

Quadro 3 – Resultado final por cor – 3ª organização.

Discos (por cor)	Peças dos discos (por cor)
1- Desenho (Azul)	1- Desenho de Criação (Azul) 2 -Pintura a Óleo (Azul) 3- Escultura em Modelagem (Azul) 4- Xilogravura (Azul) 5- Fotografia Preto / Branco (Azul) 6- Cinema Longa Metragem (Azul)

2- Pintura (Verde)	1- Desenho Estilismo / Modelismo (Verde) 2- Pintura Afresco (Verde) 3- Escultura em Entalhe (Verde) 4- Litogravura (Verde) 5- Fotografia Colorida (Verde) 6 - Cinema Curta Metragem (Verde)
3- Escultura (Amarelo)	1- Desenho Caricatura / Mangá (Amarelo) 2- Pintura Aquarela (Amarelo) 3- Escultura Alto-Relevo (Amarelo) 4- Calcogravura / Metalogravura (Amarelo) 5- Fotografia Positivo / Negativo (Amarelo) 6- Cinema Documentário (Amarelo)
4- Gravura (Laranja)	1- Desenho de História em Quadrinhos (HQ) / Charge (Laranja) 2- Pintura Vitral (Laranja) 3- Escultura em Baixo-Relevo (Laranja) 4- Linoleogravura (Laranja) 5- Foto Solarização (Laranja) 6- Cinema Mudo (Laranja)
5- Fotografia (Vermelho)	1- Desenho Simbólico (Vermelho) 2- Pintura Têxtil (Vermelho) 3- Escultura em Fundição (Vermelho) 4- Serigrafia (Vermelho) 5- Foto Registro (Vermelho) 6- Cinema Animado (Vermelho)
6- Cinema (Preto)	1- Desenho Geométrico (Preto) 2- Pintura Corporal (Preto) 3- Esculturas em Trançados (Preto) 4- Digigravura (Preto) 5- Foto Artística (Preto) 6- Gêneros: drama, romance, ficção, terror... (Preto)

Fonte: Elaboração da pesquisadora

Novas Regras

O professor pode e deve alterar a montagem das cores como, por exemplo, realizar grupo com cores quentes, independentemente da quantidade de cores, desde que não ultrapasse 6. Também poderá propor, por exemplo, que organizem grupos, contendo cada grupo 3 peças verdes e 3 azuis, por exemplo, e fazer o mesmo com as demais cores. Enfim, o professor pode explorar outras ideias embasadas nestas para estimular a hibridez destas manifestações da linguagem visual.

Escritas dos pedaços dos discos

Quanto às produções das frases, seguidas de seus complementos obscuros, dados como respostas, nos aportamos em diversos estudiosos desta área de ensino.

Fundamentando a área de Desenho Githahy (1999), contribuiu nas escritas referentes ao desenho, “o vestígio mais fascinante deixado pelo homem através dos tempos em sua passagem pelo planeta foi, sem dúvida, a produção artística” (Githahy, 1999, p.11). Ainda sobre o desenho, Ferraz e Fusari (2010), tratam dos elementos de visualidade e suas relações compositivas, segundo Ferraz e Fusari (2010, p. 80 e 81),

O conceito que temos de espaço está ligado à nossa ambiência visual. Quando observamos objetos, pessoas, obras arquitetônicas, pinturas, etc., o fazemos segundo mobilizações de experiências visuais já decodificada e referentes à localização desses objetos, distancias e profundidades ocupada, luminosidade e áreas circundantes.

No âmbito da pintura, recorreu-se ao estudo de Colli (1995), além de Ferraz e Fusari (2010); que contribuíram para as escritas das frases lançadas nas peças do jogo. Para Ferraz e Fusari (2010, p. 86) “A cor é um elemento da visualidade que se torna mais perceptível se próximo de outras cores”. Explicando os movimentos artísticos e estilos diversos Colli (1995, p. 101) relata que “Nunca na história da arte, houve tão grande número de artistas que modificassem, sucessivamente, seus modos de pintar, seus estilos”.

No que se refere à escultura, recorreu-se novamente às contribuições de Ferraz e Fusari (2010) e Colli (1995). Segundo Ferraz e Fusari (2010, p. 82)

Nos volumes a organização espacial é percebida por massas constituídas de peso e densidade, que avançam da altura, largura e profundidade. Como volume, consideramos tanto a estrutura formal, tridimensional, escultórica, como também as partes deste conjunto, com as suas massas próprias e espaços interpostos.

Colli (1995), em seus estudos, faz uma análise das diversas expressões esculturais, que contribuem para definirmos com exatidão a realização das frases a serem usadas no jogo em questão.

Sobre gravuras,

Arte e, ao mesmo tempo, técnica que permite a representação de figuras ou o traçado de linhas, caracteres ou signos, sobre pedra, madeira, osso, ou qualquer outra superfície dura, mediante a utilização de buril, agulha, cinzel, bisel, roseta. (...)

Técnicas de gravura. É possível distribuir por duas grandes categorias as técnicas de gravuras: gravura em relevo e gravuras em côncavo. A xilografia é a gravura em relevo sobre a madeira: o talho doce ou buril, a água-forte, a ponta-seca, a pontilhada, a maneira-negra ou *mezzotinta*, a aguada, a água tinta, a gravura a lápis e a colorida são técnicas de côncavos. (ENCYCLOPAEDIA BRITÂNICA, 1986, Vol. 8, p. 311).

Ao abordar sobre a arte da fotografia, Ferraz e Fusari (2010, p. 79), descrevem em meio aos seus estudos um relato interessante: “Até a fotografia, que surgiu posteriormente, baseou-se também nesse princípio: um olho que ‘vê’ e registra uma cena”.

Relativamente à fotografia, tomamos como ponto de referência o fato de ela ser hoje uma das bases de entendimento da sociedade construída no século XX. Difundida por vários meios tais como cartazes, revistas, jornais, livros, documentos publicitários, ela é também um modo de registro da cotidianidade por parte de fotógrafos profissionais e amadores.

Desde o seu aparecimento, a fotografia tem recebido influência e, ao mesmo tempo, tem influenciado outras manifestações artísticas (pintura, desenho, artes gráficas). (FERRAZ e FUSARI, 2010, p. 93)

No que se refere ao cinema, o texto de (Bernardet, 2006, p. 17), traz contribuições valiosas, e observa uma das peculiaridades, como a resposta à indagação “A arte do real? É verdade que é necessário forçar um pouco a barra para chegar a essa compreensão do cinema. Por exemplo, a imagem cinematográfica não reproduz realmente a visão humana. Nosso campo de visão é maior que o espaço da tela”.

Realizadas as apresentações dos estudiosos que forneceram apoio para a realização deste material, apresenta-se a seguir as frases produzidas e lançadas na proposta lúdica, visando um jogo com regras, que colabore não somente ao convívio como também ao entendimento dos conteúdos do ensino de artes visuais.

Apresentação das escritas por Modalidades

Referentes ao Desenho

1 – Azul – É o princípio da imagem, uma expressão artística que proporciona uma viagem no tempo e no espaço. É basicamente uma composição bidimensional constituída por linhas, pontos e formas; que marcam épocas, momentos, situações, promovendo uma manifestação de sentidos que afloram sentimentos, lembranças tanto para quem produz como para quem vê. Sentir o riscar, o tocar do grafite, carvão, giz, lápis colorido na superfície é registrar e marcar

em diferentes suportes, como papel, a parede, dentre outros. Nesta produção, geralmente usam-se traços que representam ideias reais ou de ficção, com exploração da observação ou da memória.

Resposta: Desenho de Criação

1 - Verde – Traçados que definem a pretensão de uma vestimenta, indumentária ou figurino. No mesmo estilo, pode-se induzir também a intenção da produção de um calçado, com fins comerciais ou artísticos.

Resposta: Desenho Estilismo / Modelismo

1 - Amarelo – Linhas que representam características únicas e destacam-se pelos exageros. Geralmente intui-se a representação de um indivíduo, representando-o pelo seu detalhe físico mais aparente. Na maioria das vezes tende a ser engraçado. Também são muito usados neste caso, traçados de personagens com características próprias, como olhos aumentados, contorno do rosto padronizado, roupas ricas em detalhes; sua origem é oriental e em algumas vezes expandidos ao cinema de animação.

Resposta: Desenho Caricatura / Mangá

1- Laranja - Representação de uma História através de Desenhos. Cada desenho representa uma cena. Existem Histórias Longas que possivelmente compõem uma revista ou livro, bem como existem histórias curtas que se resumem numa única cena. Geralmente esta, induz-se a situações de comédia, mas com profundas reflexões de cunho social.

Resposta: Desenho de História em Quadrinhos (HQ) / Charge

1 – Vermelho – É uma representação gráfica ou sinal, cujo conceito chega através de associações sucessivas, designa um elemento representativo que está em lugar de algo da realidade visível. Algo que representa um conceito ou ideia. Elemento essencial no processo de comunicação, utilizado no cotidiano e pelas mais variadas vertentes do saber humano. Também simbolizam marcas comerciais, ora com nomes, ora sem nomes, e ainda podem representar poderes públicos.

Resposta: Desenho Simbólico: logotipo, logomarca, brasão

1 – Preto – Utilização de formas regulares, construídos com régua, esquadros, compassos e transferidores. Com raciocínio lógico em sua construção, mas com utilização nas obras de arte ao longo da história.

Resposta: Desenho Geométrico

Referentes à Pintura

2- Azul - Produções com cores realizadas em telas de algodão cru, tais tintas não podem ser dissolvidas em água, e a dissolução geralmente dá-se em produtos com óleo, como aguarrás, *tinner* ou óleo de linhaça. Esta técnica usa-se para demorar bastante a secagem, a ponto de o artista mexer na obra quantas vezes forem necessárias, nas antigas fotos posadas usava-se esta técnica, porque o modelo posava meses para o artista adquirir a perfeição similar a fotografia.

Resposta: Pintura a Óleo

2 – Verde - Produções com cores realizadas em paredes ou objetos cujos materiais (gesso, reboco, argamassa) ainda se encontram frescos, as tintas que se usam nesta técnica são dissolvidas em água para combinar com o material fresco da parede ou objeto, que também são geralmente a base de água; na medida em que a parede ou objeto for secando, a pintura faz parte parede ou objeto, e sua duração é muito longa. Muito usado em igrejas na Idade Média.

Resposta: Pintura Afresco

2 – Amarelo - Produções com cores em diversos materiais, geralmente papéis, visando o intuito de adquirir a transparência, resultando em cores suaves e que não demarcam linha definida, devido ao uso da água em excesso no papel, as tonalidades vão perdendo a definição das linhas.

Resposta: Pintura Aquarela

2 – Laranja - Produções realizadas em vidros. Fixam-se pela têmpera específica em fornos, ou seja, a alta temperatura fixa as cores no vidro, mas necessita de Graus Celsius calculados para não derreter os vidros. A técnica tradicional é empregada até os dias atuais, o uso de chumbo como suporte para os diversos vidros.

Resposta: Pintura Vitral

2 – Vermelho - Produções realizadas em roupas, cortinas, panos de pratos, lenços, entre outros; esta técnica tem durabilidade extrema à lavagem e ao sol, sua fixação é relativamente lenta, mas depois de fixada, tem longa duração.

Resposta: Pintura Têxtil

2 - Preto - Produções realizadas nas peles, esta prática tem registros desde os povos indígenas, com intenção de definir povos e hierarquias. Atualmente existe a uma variação desta arte, podendo ser definitiva ou efêmera. A definitiva é conhecida como tatuagem.

Resposta: Pintura Corporal

Referentes à Escultura

3 – Azul - A produção artística se dá pelo manuseio da massa, em algumas vezes com ou sem o auxílio do torno, que é uma máquina-ferramenta, provida de um eixo rotativo, visando movimento giratório à volta de um centro, auxiliando no desenvolvimento da forma ou acabamento de uma peça. Geralmente os materiais são: argila, massa acrílica, cera, massa de construção, massa de culinária. Em alguns casos, a escultura em argila, pode ser levada ao forno, com mensuração da temperatura adequada, resultando em outra técnica específica de escultura. Ainda neste mesmo estilo de escultura, podem ser construídas a partir da modelação/fundição de alguns metais, seguida de soldas necessárias; contudo neste este caso, exige técnicas características, com instrumentos específicos e força física.

Resposta: Escultura em Modelagem (massas em geral e metais torneáveis)

3- Verde - Caracteriza-se pelo subtrair, ou pelo cavoucar a matéria, geralmente entalha-se madeira, gesso, mármore, entre outros materiais. Usando goivas, formões, entre outras ferramentas.

Resposta: Escultura em Entalhe: madeira, minerais (mármore, granito, pedra-sabão)

3 – Amarelo – De fundo regular, destaca-se pela saliência de detalhes; partindo de um bloco e resultando numa imagem sobressaliente. Utilizado na Arte Clássica.

Resposta: Escultura em Alto-Relevo

3 – Laranja – De base regular, destaca-se pelo aprofundamento dos detalhes, resultando em uma imagem vazada.

Resposta: Escultura em Baixo-Relevo

3 – Vermelho – Esta produção artística é realizada com metais no estado líquido, por exemplo, o bronze derretido em alta temperatura e depositado em um molde resistente elaborado anteriormente. Este molde pode ser feito em pedra, argila, entre outros materiais; e após o resfriamento do metal líquido em estado sólido, o molde utilizado é desprezado para obter-se a obra em metal de fato.

Resposta: Escultura em Fundição: bronze, alumínio.

3 – Preto – Obra construída a partir da trama de fibras. As fibras são de origem vegetal e geralmente dão formas à utensílios domésticos ou esculturas artísticas.

Resposta: Escultura em Trançados: fibras trançadas de origem vegetal.

Referente à Gravura

4 – Azul – São obras de arte produzidas a partir de uma matriz, neste caso a matriz é elaborada em madeira. O artista realiza em alto relevo com uso de goivas e buris. Em sequência lança a tinta sobre a matriz com rolo de pintura, a tinta ficará concentrada nas partes altas do relevo e por fim o artista coloca a folha sobre a matriz para realizar a impressão. O resultado tem características próprias porque os veios das madeiras aparecem para identificá-las. As quantias impressas são administradas pelo artista, inclusive o artista assina todas as impressões e assinala qual é a ordenação numérica daquela tiragem e ainda coloca a quantia total que foi impressa daquela matriz.

Resposta: Xilogravura (gravura em madeira)

4 – Verde - São obras de arte produzidas a partir de uma matriz, neste caso a matriz é elaborada geralmente no mineral chamado calcário. A matriz é desenhada com lápis gorduroso e a tinta aplicada bem aquosa, pois o princípio desta técnica é a repulsa entre a água e o óleo. Neste caso as tintas não entram nas frestas realizadas com o lápis e a concentração de tinta fica sobre o alto relevo. A impressão é realizada em papéis mais encorpados, e na tiragem o papel é colocado sobre a pedra e posteriormente é virada posição deles, ficando a pedra sobre o papel, para melhores resultados. As quantias de impressões são restritas, assinadas e enumeradas uma a uma, com a ordenação e a totalidade de impressão.

Resposta: Litogravura (gravura em pedra)

4 – Amarelo – São obras de arte produzidas a partir de uma matriz, neste caso a matriz é elaborada em metal. Os metais mais explorados são cobre, latão alumínio. A matriz é encavada (micro concavidades, baixo relevo) com os instrumentos denominados ponta seca ou buril, neste caso a tinta desce para os sulcos ou frestas realizadas. A tiragem é realizada com grande pressão, numa prensa denominada calco-gráfica. As quantias de impressões são restritas, assinadas e enumeradas uma a uma, com a ordenação e a totalidade de impressão.

Resposta: Calcogravura / Metalogravura (gravura em metal)

4 – Laranja - São obras de arte produzidas a partir de uma matriz, neste caso a matriz é elaborada em um material denominado linóleo, de característica emborrachada. O artista realiza a obra ele, com uso de goivas e buris, e com a técnica do alto relevo, em sequência lança a tinta sobre a matriz com rolo de pintura, a tinta ficará concentrada nas partes altas do relevo e por fim o artista coloca as folhas sobre a matriz para realizar as impressões. Neste caso, os detalhes sem entalhe, ficam lisos e uniformes. As quantias impressas são administradas pelo artista, inclusive o artista assina todas as impressões e assinala qual é a ordenação numérica daquela tiragem e ainda coloca a quantia total que foi impressa naquela tiragem.

Resposta: Linoleogravura (gravura em linóleo)

4 – Vermelho – São obras de arte produzidas a partir de uma matriz realizada em tela de nylon ou poliéster esticada num bastidor, é um processo de impressão no qual a tinta é vazada, para isto é necessário realizar o desenho num papel ou estêncil e posteriormente recortá-lo, lembrando que na impressão a tinta percorre os lugares recortados ou vazados. O processo se dá no plano (não tem entalhes). As impressões podem ser por processos manuais, com rolos de tintas, ou que pode ser reproduzida por processos fotossensibilizantes e químicos, equivalentes a fotografia. As impressões são feitas geralmente em tecidos.

Resposta: Serigrafia (gravura geralmente em tecido)

4 – Preto – São obras de arte produzidas com recursos digitais, o princípio da obra pode ser realizado em processo manual, com desenho coloridos cores ou não, e posteriormente digitalizado; ou pode ser produzido através da manipulação de softwares gráficos, bem como o uso dos dois recursos. Em seguida, são produzidas impressões em papéis ou canvas (tela). As quantias impressas são administradas pelo artista, inclusive o artista assina todas as

impressões e assinala qual é a ordenação numérica daquela tiragem e ainda coloca a quantia total que foi impressa daquela matriz.

Resposta: Digigravura (recursos digitais)

Referentes à Fotografia

5 – Azul - Apresenta-se em preto e branco, com intenção estática, fica geralmente num papel. Esta prática surgiu no ano de 1800.

Resposta: Fotografia Preto e Branco

5 – Verde - Apresenta-se em cores, com intenção estática, é reproduzida ou fixada geralmente em papel. Embora a prática exista desde 1800, esta técnica surgiu em 1900.

Resposta: Fotografia Colorida

5 – Amarelo - Esta técnica faz entendermos bem a inversão de cores, onde é claro fica escuro e onde é escuro fica claro, quando se aplicava as revelações manuais, antes, este processo era necessário nas revelações. Atualmente usa-se esta técnica com recursos tecnológicos.

Resposta: Fotografia Positivo / Negativo

5- Laranja - É uma imagem que apresenta “machas suaves”, tirando sua nitidez e dando um efeito artístico ao trabalho. Tem este nome por ficar exposta à luz intensa além do normal, esta técnica surgiu devido às revelações manuais. Hoje em dia, realiza-se este efeito com recursos tecnológicos.

Resposta: Foto Solarização

5 – Vermelho - Apresenta-se Preta e Branca, ou colorida, mas exclusivamente com a intenção de expor um momento histórico ou social, ilustrar um documento ou até denunciar uma situação.

Resposta: Foto Registro

5 – Preto - Apresenta-se Preta e Branca, ou colorida, com aplicação de técnicas ou não; mas exclusivamente com um olhar diferente, querendo mostrar algo inusitado que, possivelmente, apenas o fotógrafo observou.

Resposta: Foto Artística

Referentes ao Cinema

6 – Azul – Representa a intenção de movimento e geralmente com som. São muito conhecidos e apresentados nas emissoras de televisão. Perdura em torno de duas horas corridas. Pode ser história real ou não, com finalização definitiva ou não.

Resposta: Cinema Longa Metragem

6- Verde – Representa a intenção de movimento e geralmente com som. Apresenta-se com duração de até 30 minutos, com intenção estética, informativa, educacional e publicitária. Pode ser uma história real ou não, com intuítos de persuasão ou não.

Resposta: Cinema Curta Metragem

6 – Amarelo – Representa a intenção de movimento e com o intuito exclusivo de apresentar situações reais, podem ser curtos ou longos. As personagens reais das histórias aparecem para falar de si ou de outrem. Transforma uma história do cotidiano em obra de arte: não é ficção.

Resposta: Cinema Documentário

6 – Laranja - Foi uma das primeiras manifestações deste estilo de arte, surgiu a partir da fotografia, que são estáticas, mas adquiriu movimento com o desenvolvimento dos estudos. Neste período não se usava falas, embora tivesse sons. Os diálogos são transmitidos por meio de gestos e mímicas. Entre uma ação e outra, utilizam cenas estáticas (telas) com letreiros explicativos, para o fim exclusivo de representar os diálogos das personagens.

Resposta: Cinema Mudo

6 – Vermelho – Representa a intenção de movimento e geralmente com som. Na maioria das vezes é direcionado ao público infantil. Surgiu a partir dos desenhos manuais, mas atualmente a tecnologia abarca outros recursos além dos desenhos convencionais, como bonecos de massa, computação gráfica, animação digital, entre outros exemplos.

Resposta: Cinema Animado

6 – Preto – Representa a intenção de movimento e geralmente com som, fica armazenado em um dispositivo de reprodução, somente entra em movimento se acionarmos este dispositivo. Sua compilação já variou muito nos últimos tempos, fitas VHS de diversos tamanhos, CDs,

pen drives, entre outros recursos. Diversos Gêneros: Romance, Comédia, Drama, Terror, Ficção, Ação, Aventura, entre outros.

Resposta: Gêneros do Cinema: drama, romance, ficção, terror, entre outros.

Apresentação das escritas por Cores

Referentes ao Azul

1 – É o princípio da imagem, uma expressão artística que proporciona uma viagem no tempo e no espaço. É basicamente uma composição bidimensional constituída por linhas, pontos e formas; que marcam épocas, momentos, situações, promovendo uma manifestação de sentidos que afloram sentimentos, lembranças tanto para quem produz como para quem vê. Sentir o riscar, o tocar do grafite, carvão, giz, lápis colorido na superfície é registrar e marcar em diferentes suportes, como papel, a parede, dentre outros. Nesta produção, geralmente usam-se traços que representam ideias reais ou de ficção, com exploração da observação ou da memória.

Resposta: Desenho de Criação

2- Produções com cores realizadas em telas de algodão cru, tais tintas não podem ser dissolvidas em água, e a dissolução geralmente dá-se em produtos com óleo, como aguarrás, *tinner* ou óleo de linhaça. Esta técnica usa-se para demorar bastante a secagem, a ponto de o artista mexer na obra quantas vezes forem necessárias, nas antigas fotos posadas usava-se esta técnica, porque o modelo posava meses para o artista adquirir a perfeição similar a fotografia.

Resposta: Pintura a Óleo

3 - A escultura se dá pelo manuseio da massa, em algumas vezes com ou sem o auxílio do torno, que é uma máquina-ferramenta, provida de um eixo rotativo, visando movimento giratório à volta de um centro, auxiliando no desenvolvimento da forma ou acabamento de uma peça. Geralmente os materiais são: argila, massa acrílica, cera, massa de construção, massa de culinária. Em alguns casos, a escultura em argila, pode ser levada ao forno, com mensuração da temperatura adequada, resultando em outra técnica específica de escultura. Ainda neste mesmo estilo de escultura, podem ser construídas a partir da modelação/fundição de alguns metais, seguida de soldas necessárias; contudo neste este caso, exige técnicas características, com instrumentos específicos e força física.

Resposta: Escultura em Modelagem (massas em geral e metais torneáveis)

4 – São obras de arte produzidas a partir de uma matriz, neste caso a matriz é elaborada em madeira. O artista realiza em alto relevo com uso de goivas e buris. Em sequência lança a tinta sobre a matriz com rolo de pintura, a tinta ficará concentrada nas partes altas do relevo e por fim o artista coloca a folha sobre a matriz para realizar a impressão. O resultado tem características próprias porque os veios das madeiras aparecem para identificá-las. As quantias impressas são administradas pelo artista, inclusive o artista assina todas as impressões e assinala qual é a ordenação numérica daquela tiragem e ainda coloca a quantia total que foi impressa daquela matriz.

Resposta: Xilogravura (gravura em madeira)

5 - Apresenta-se em preto e branco, com intenção estática, fica geralmente num papel. Esta prática surgiu no ano de 1800.

Resposta: Fotografia Preto e Branco

6 - Apresenta-se em movimento e geralmente com som. São muito conhecidos e apresentados nas emissoras de televisão. Perdura em torno de duas horas corridas. Pode ser história real ou não, com finalização definitiva ou não, intuindo a apreciação da próxima produção.

Resposta: Cinema Longa Metragem

Referentes ao Verde

1 - Traçados que definem a pretensão de uma vestimenta, indumentária ou figurino. No mesmo estilo, pode-se induzir também a intenção da produção de um calçado, com fins comerciais ou artísticos.

Resposta: Desenho Estilismo / Modelismo

2 - Produções com cores realizadas em paredes ou objetos cujos materiais (gesso, reboco, argamassa) ainda encontram-se frescos, as tintas que se usam nesta técnica são dissolvidas em água para combinar com o material fresco da parede ou objeto, que também são geralmente a base de água; na medida em que a parede ou objeto for secando, a pintura faz parte parede ou objeto, e sua duração é muito longa. Muito usado em igrejas na Idade Média.

Resposta: Pintura Afresco

3 – Caracteriza-se pelo subtrair, ou pelo cavoucar a matéria, geralmente entalha-se madeira, gesso, mármore, entre outros materiais. Usando goivas, formões, entre outras ferramentas.

Resposta: Escultura em Entalhe: madeira, minerais (mármore, granito, pedra-sabão)

4 - São obras de arte produzidas a partir de uma matriz, neste caso a matriz é elaborada geralmente no mineral chamado calcário. A matriz é desenhada com lápis gorduroso e a tinta aplicada bem aquosa, pois o princípio desta técnica é a repulsa entre a água e o óleo. Neste caso as tintas não entram nas frestas realizadas com o lápis e a concentração de tinta fica sobre o alto relevo. A impressão é realizada em papéis mais encorpados, e na tiragem o papel é colocado sobre a pedra e posteriormente é virada posição deles, ficando a pedra sobre o papel, para melhores resultados. As quantias de impressões são restritas, assinadas e enumeradas uma a uma, com a ordenação e a totalidade de impressão.

Resposta: Litogravura (gravura em pedra)

5 - Apresenta-se em cores, com intenção estática, é reproduzida ou fixada geralmente em papel. Embora a prática exista desde 1800, esta técnica surgiu em 1900.

Resposta: Fotografia Colorida

6 - Representa a intenção de movimento e geralmente com som. Apresenta-se com duração de até 30 minutos, com intenção estética, informativa, educacional e publicitária. Pode ser uma história real ou não, com intuitos de persuasão ou não.

Resposta: Cinema Curta Metragem

Referentes ao Amarelo

1 - Linhas que representam características únicas e destacam-se pelos exageros. Geralmente intui-se a representação de um indivíduo, representando-o pelo seu detalhe físico mais aparente. Na maioria das vezes tende a ser engraçado. Também são muito usados neste caso, traçados de personagens com características próprias, como olhos aumentados, contorno do rosto padronizado, roupas ricas em detalhes; sua origem é oriental e em algumas vezes expandidos ao cinema de animação.

Resposta: Desenho Caricatura / Mangá

2 - Produções com cores em diversos materiais, geralmente papéis, visando o intuito de adquirir a transparência, resultando em cores suaves e que não demarcam linha definida, devido ao uso da água em excesso no papel, as tonalidades vão perdendo a definição das linhas.

Resposta: Pintura Aquarela

3 - De fundo regular, destaca-se pela saliência de detalhes; partindo de um bloco e resultando numa imagem sobressaliente. Utilizado na Arte Clássica.

Resposta: Escultura em Alto-Relevo

4 - São obras de arte produzidas a partir de uma matriz, neste caso a matriz é elaborada em metal. Os metais mais explorados são cobre, latão alumínio. A matriz é encavada (micro concavidades, baixo relevo) com os instrumentos denominados ponta seca ou buril, neste caso a tinta desce para os sulcos ou frestas realizadas. A tiragem é realizada com grande pressão, numa prensa denominada calco-gráfica. As quantias de impressões são restritas, assinadas e enumeradas uma a uma, com a ordenação e a totalidade de impressão.

Resposta: Calco-gravura / Metalogravura (gravura em metal)

5 - Esta técnica faz entendermos bem a inversão de cores, onde é claro fica escuro e onde é escuro fica claro, quando se aplicava as revelações manuais, antes, este processo era necessário nas revelações. Atualmente usa-se esta técnica com recursos tecnológicos.

Resposta: Fotografia Positivo / Negativo

6 - Representa a intenção de movimento e com o intuito exclusivo de apresentar situações reais, podem ser curtos ou longos. As personagens reais das histórias aparecem para falar de si ou de outrem. Transforma uma história do cotidiano em obra de arte: não é ficção.

Resposta: Cinema Documentário

Referentes ao Laranja

1 - Representação de uma História através de Desenhos. Cada desenho representa uma cena. Existem Histórias Longas que possivelmente compõem uma revista ou livro, bem como existem histórias curtas que se resumem numa única cena. Geralmente esta, induz-se a situações de comédia, mas com profundas reflexões de cunho social.

Resposta: Desenho de História em Quadrinhos (HQ) / Charge

2 - Produções realizadas em vidros. Fixam-se pela têmpera específica em fornos, ou seja, a alta temperatura fixa as cores no vidro, mas necessita de Graus Celsius calculados para não derreter os vidros. A técnica tradicional é empregada até os dias atuais, o uso de chumbo como suporte para os diversos vidros.

Resposta: Pintura Vitral

3 - De base regular, destaca-se pelo aprofundamento dos detalhes, resultando em uma imagem vazada.

Resposta: Escultura em Baixo-Relevo

4 - São obras de arte produzidas a partir de uma matriz, neste caso a matriz é elaborada em um material denominado linóleo, de característica emborrachada. O artista realiza a obra ele, com uso de goivas e buris, e com a técnica do alto relevo, em sequência lança a tinta sobre a matriz com rolo de pintura, a tinta ficará concentrada nas partes altas do relevo e por fim o artista coloca as folhas sobre a matriz para realizar as impressões. Neste caso, os detalhes sem entalhe, ficam lisos e uniformes. As quantias impressas são administradas pelo artista, inclusive o artista assina todas as impressões e assinala qual é a ordenação numérica daquela tiragem e ainda coloca a quantia total que foi impressa naquela tiragem.

Resposta: Linoleogravura (gravura em linóleo)

5 - É uma imagem que apresenta “machas suaves”, tirando sua nitidez e dando um efeito artístico ao trabalho. Tem este nome por ficar exposta à luz intensa além do normal, esta técnica surgiu devido às revelações manuais. Hoje em dia, realiza-se este efeito com recursos tecnológicos.

Resposta: Foto Solarização

6 - Foi uma das primeiras manifestações deste estilo de arte, surgiu a partir da fotografia, que são estáticas, mas adquiriu movimento com o desenvolvimento dos estudos. Neste período não se usava falas, embora tivesse sons. Os diálogos são transmitidos por meio de gestos e mímicas. Entre uma ação e outra, utilizam cenas estáticas (telas) com letreiros explicativos, para o fim exclusivo de representar os diálogos das personagens.

Resposta: Cinema Mudo

Referentes ao Vermelho

1 – É uma representação gráfica ou sinal, cujo conceito chega através de associações sucessivas, designa um elemento representativo que está em lugar de algo da realidade visível. Algo que representa um conceito ou ideia. Elemento essencial no processo de comunicação, utilizado no cotidiano e pelas mais variadas vertentes do saber humano. Também simbolizam marcas comerciais, ora com nomes, ora sem nomes, e ainda podem representar poderes públicos.

Resposta: Desenho Simbólico: logotipo, logomarca, brasão

2 - Produções realizadas em roupas, cortinas, panos de pratos, lenços, entre outros; esta técnica tem durabilidade extrema à lavagem e ao sol, sua fixação é relativamente lenta, mas depois de fixada, tem longa duração.

Resposta: Pintura Têxtil

3 - Esta produção artística é realizada com metais no estado líquido, por exemplo, o bronze derretido em alta temperatura e depositado em um molde resistente elaborado anteriormente. Este molde pode ser feito em pedra, argila, entre outros materiais; e após o resfriamento do metal líquido em estado sólido, o molde utilizado é desprezado para obter-se a obra em metal de fato.

Resposta: Escultura em Fundição: bronze, alumínio.

4- São obras de arte produzidas a partir de uma matriz realizada em tela de nylon ou poliéster esticada num bastidor, é um processo de impressão no qual a tinta é vazada, para isto é necessário realizar o desenho num papel ou estêncil e posteriormente recortá-lo, lembrando que na impressão a tinta percorre os lugares recortados ou vazados. O processo se dá no plano (não tem entalhes). As impressões podem ser por processos manuais, com rolos de tintas, ou que pode ser reproduzida por processos fotossensibilizantes e químicos, equivalentes a fotografia. As impressões são feitas geralmente em tecidos.

Resposta: Serigrafia (gravura geralmente em tecido)

5 - Apresenta-se Preta e Branca, ou colorida, mas exclusivamente com a intenção de expor um momento histórico ou social, ilustrar um documento ou até denunciar uma situação.

Resposta: Foto Registro

6 - Representa a intenção de movimento e geralmente com som. Na maioria das vezes é direcionado ao público infantil. Surgiu a partir dos desenhos manuais, mas atualmente a tecnologia abarca outros recursos além dos desenhos convencionais, como bonecos de massa, computação gráfica, animação digital, entre outros exemplos.

Resposta: Cinema Animado

Referentes ao Preto

1 - Utilização de formas regulares, construídos com réguas, esquadros, compassos e transferidores. Com raciocínio lógico em sua construção, mas com utilização nas obras de arte ao longo da história.

Resposta: Desenho Geométrico

2 - Produções realizadas nas peles, esta prática tem registros desde os povos indígenas, com intenção de definir povos e hierarquias. Atualmente existe a uma variação desta arte, podendo ser definitiva ou efêmera. A definitiva é conhecida como tatuagem.

Resposta: Pintura Corporal

3 - Obra construída a partir da trama de fibras. As fibras são de origem vegetal e geralmente dão formas à utensílios domésticos ou esculturas artísticas.

Resposta: Escultura em Trançados: fibras trançadas de origem vegetal.

4 - São obras de arte produzidas com recursos digitais, o princípio da obra pode ser realizado em processo manual, com desenho coloridos cores ou não, e posteriormente digitalizado; ou pode ser produzido através da manipulação de softwares gráficos, bem como o uso dos dois recursos. Em seguida, são produzidas impressões em papéis ou canvas (tela). As quantias impressas são administradas pelo artista, inclusive o artista assina todas as impressões e assinala qual é a ordenação numérica daquela tiragem e ainda coloca a quantia total que foi impressa daquela matriz.

Resposta: Digigravura (recursos digitais)

5 - Apresenta-se Preta e Branca, ou colorida, com aplicação de técnicas ou não; mas exclusivamente com um olhar diferente, querendo mostrar algo inusitado que, possivelmente, apenas o fotógrafo observou.

Resposta: Foto Artística

6 - Representa a intenção de movimento e geralmente com som, fica armazenado em um dispositivo de reprodução, somente entra em movimento se acionarmos este dispositivo. Sua compilação já variou muito nos últimos tempos, fitas VHS de diversos tamanhos, CDs, pen drives, entre outros recursos. Diversos Gêneros: Romance, Comédia, Drama, Terror, Ficção, Ação, Aventura, entre outros.

Resposta: Gêneros do Cinema: drama, romance, ficção, terror, entre outros.

Apresentada a proposta pedagógica de cunho lúdico e referenciada nos apoios teóricos da pesquisa, com as sequências de trabalho, bem como o conteúdo em sua especificidade do ensino de artes visuais, apresento a seguir as considerações finais retomando o processo de construção da pesquisa e apontando os resultados, conclusões e possibilidades para outros estudos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A problematização central deste trabalho, estipulou-se frente ao contexto atual da realidade profissional dos docentes do ensino de arte, uma vez que a legislação vigente norteia o trabalho com as quatro linguagens artísticas: artes visuais, música, teatro e dança.

Frente a este cenário, diversos questionamentos emergiram, mas a questão-mãe consistiu em fomentar a elaboração de um recurso pedagógico com potencial dinâmico, lúdico e inovador ao ensino de artes visuais nos anos finais do ensino fundamental. Destarte, a resposta à esta questão resultou na confecção de um jogo, cujo procedimento integral de sua elaboração foi apresentado na Seção 3 deste estudo, intitulada A Arte em Processo, texto que esmiúça todo processo criativo que colaborou para a efetivação do jogo.

Os demais questionamentos a seguir, também instigaram o processo de elaboração deste recurso pedagógico. Por exemplo: Como facilitar a articulação das diversas expressões artísticas em uma única atividade? A solução para esta questão deu-se ao constituir um único jogo, que dotou de seis modalidades artísticas expressivas, que serviram de pilastras para o jogo, são elas: desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia e cinema; estruturadas formalmente na Seção 3 deste trabalho.

Outra dúvida pertinente nestes questionamentos, dirige-se ao modo como o jogo pode estimular a contextualização, a apreciação e a produção artística; para contemplar esta necessidade, o jogo foi elaborado em três momentos, cada qual induzia determinadas indagações, como por exemplo, ao observar as peças e escritas que lhe cabem em mãos num primeiro momento, o aluno está contemplando a apreciação artística; ao ouvir a frase explicativa do jogo, o aluno está refletindo e contextualizando informações, e por fim, ao receber a proposta da produção, o mesmo irá desenvolver o processo da produção artísticas, adquirindo assim conhecimentos, além dos conteúdos. Estruturas estas que tiveram colaboração dos estudiosos teóricos apresentados na Seção 2 deste trabalho, intitulada A Arte em Estudo.

A próxima indagação prevista foi: Como estimular o interesse dos alunos aos conteúdos das aulas de artes visuais? Obviamente que o recurso inovador, que alterna as possibilidades de atuação e posicionamento em sala de aula, já é um grande fator para estimular e motivar a interação e atuação do aluno em sala de aula, além de terem a possibilidade de se agruparem, se moverem, trocarem de peças, entre outros atrativos que estimulam a participação do aluno.

Mais uma hesitação intensificou os estudos: De que maneira propor uma atividade lúdica que envolva todos os alunos em direção às expressões das Artes Visuais? Neste caso, o direcionamento foi pensar em regras que caracterizassem o jogo como intenção lúdica e cooperativa, não competitiva; e os eixos principais que norteiam todas as ações estão diretamente ligados aos conceitos do ensino de Artes Visuais, considerando suas modalidades e técnicas.

Por fim, mais um questionamento fomentador ao estudo: De que modo colaborar com o professor, visando amenizar as exageradas responsabilidades que lhes são atribuídas no Ensino de Arte? Este recurso pedagógico, que consiste em um jogo e colabora intensamente às ações do docente em sala de aula. É um único jogo, com regras, mas com diversos momentos que propiciarão aos alunos a aprendizagem de conhecimentos e conteúdos; lembrando ao professor que a mediação das ações são atribuições docentes. Contudo, ao mesmo instante em que o aluno aprende, o professor avalia, visto que no jogo compreende conteúdos referentes ao ensino fundamental como um todo, apresentados na Seção 1 deste estudo, intitulada a A arte em lei, no que se refere aos documentos norteadores.

As questões norteadoras que instigaram o processo deste estudo foram respondidas com fundamentações; porém neste momento, o interesse direciona-se ao edificar a realização dos objetivos intentados neste estudo. O objetivo geral: elaborar um jogo como recurso pedagógico com potencial inovador, que auxilie no processo de ensino e aprendizagem dos conceitos e técnicas da linguagem visual constantes no currículo do ensino de arte dos anos finais do ensino fundamental / contribuir com a prática docente de artes visuais, considerando que existem muitas formas de expressões desta área artística. A realização desta meta deu-se devido a confecção do jogo, estruturado a partir dos estudos desenvolvidos nas Seções 2 e 3, que explicitam os aportes teóricos e os procedimentos referentes ao desenvolvimento e balizamento do jogo.

Quanto aos objetivos específicos, que se pautam em: construir um jogo que traga a necessidade de agrupamentos variados com os alunos / selecionar as seis principais linguagens artísticas visuais: desenho, pintura, fotografia, escultura, gravura, fotografia e cinema / agregar, para cada linguagem, seis técnicas artísticas, relacionando-as em contextos históricos e materialidades / estimular o processo investigativo, que envolva os principais conteúdos e técnicas das artes visuais / proporcionar aulas motivadoras, com características lúdicas e cooperativas. Todos estes objetivos foram alcançados, observado neste caso, as seções 3 e 4, que contemplam o procedimento de desenvolvimento do jogo, ligados

obviamente aos aportes, já estudados na Seção 2, e finalmente, a explanação geral do jogo propriamente dito na seção 4, dotados das explicações das regras, organizações e etapas.

Confirmando as hipóteses sugeridas para a questão central, ao pressupor que o jogo proposto, enquanto recurso pedagógico para o ensino de artes visuais, possibilitaria ao professor articulação das diferentes linguagens artísticas visuais focalizadas. Tal confirmação dá-se pelas escritas da seção 3, ao explicar um jogo que articula com as diferentes linguagens artísticas visuais, e sobretudo, auxilia o trabalho docente com dinamicidade, resultando num diferenciador dotado de muito conhecimento, pois todas as proposições percorreram o currículo de 6º ao 9º ano, material norteador e afirmo que é possível cumprir as etapas propostas pelos norteadores educacionais, já que foram compiladas em um único jogo.

Todas as ações propostas aos alunos durante a aplicabilidade da dinâmica inovadora, como apreciar, produzir, refletir, são estruturas resultantes dos estudos apresentados nas seções 2 e 3, que contemplam os balizamentos teorizados por Zabala (1998), ao considerar o tripé das dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal; bem como a Proposta Triangular de Barbosa (1994): fazer, ver e contextualizar.

Ressalta-se também a possibilidade de o professor cumprir os conteúdos propostos no Currículo do Estado de São Paulo (2012), explorando as gamas de linguagens expressivas para os anos finais do ensino fundamental.

A hipótese sugere que a proposta lúdico-pedagógica para as artes visuais estimule o envolvimento dos alunos nas aulas, bem como o olhar reflexivo e avaliativo do docente. Espera-se, também, que auxilie o trabalho docente frente às dificuldades enfrentadas em sala de aula, sobretudo nas aulas de artes visuais, visando agregar este instrumento inovador aos processos de ensino e aprendizagem, intencionando um trabalho dinâmico, regado e dotado de muito conhecimento.

Referente aos processos desenvolvidos durante a execução deste trabalho, ou seja, a elaboração do jogo em pauta, as análises dos documentos legais e norteadores, e também os apoios teóricos em Barbosa (1994), na área de arte e Zabala (1998), na prática de ensino, constatei que, o jogo, é um recurso pedagógico relevante ao processo de ensino. Pode ser considerado como uma proposta inovadora, ao possibilitar ao professor de artes trabalhar de modo mais articulado com as diferentes modalidades das artes visuais, bem como, envolver os alunos, propiciando ainda a sincronização das práxis com evidência notória.

Também considero a possibilidade de dar continuidade aos estudos do jogo em questão, visto que há necessidade da aplicabilidade do mesmo. Visando galgar os próximos degraus dos estudos acadêmicos, intenciono direcionar e estudar este jogo com embasamento

empírico, bem como colher registros dos sujeitos submetidos à prática desta técnica inovadora, intencionando o processo de elaboração deste jogo na íntegra com os aperfeiçoamentos necessários. Também observo a necessidade de proteger este jogo com uma patente, visando respeito aos processos de estudo e de criação que foi desenvolvido por mim, ao elaborar o jogo integralmente, desde os pensamentos referentes às quantidades das peças e suas cores até as elaborações das regras e organizações.

Em tempo, almejo ter contribuído com os estudos relacionados aos processos de ensino e inovação da prática educativa, intencionando a melhoria da qualidade das aulas de artes visuais nos anos finais do ensino fundamental. Anseio também, colaborar diretamente para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, favorecendo alunos e professores, alunos nas intenções de aquisições de conceitos, experiências procedimentais e efetivação das produções artísticas, ainda considero a importância da prática com atividades cooperativas, visando à formação pessoal e social, o auxílio à competência leitora, que conseqüentemente intenciona a competência escritora, sugestionando também adaptações aos alunos com necessidades especiais. Espero em tempo, que auxilie incisivamente o trabalho docente, profissional este que atualmente está enfrentando dificuldade nas salas de aula, sobretudo nas aulas de artes visuais, visando agregar este instrumento inovador aos processos de ensino e aprendizagem, intencionando um trabalho com mais dinamicidade, emprego de regras e conceitos do ensino de arte com observação, reflexão e ação.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Euzania Batista Ferreira. A arte como uma rede de fios para tecer um mundo sensível: direito da criança. In: MONTEIRO, Sueli Aparecida Itman, *et al.* (organizadores). **Educações na Contemporaneidade**. 1ª ed. São Carlos: Pedro e João, 2011.

BAPTAGLIN, Leila Adriana. **Apontamentos Educacionais sobre as Artes Visuais e a arquitetura – um diálogo com a cultura visual**. XVI – ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas - 2012. Livro 3. Junqueira e Marin Editores. 2012. P 002564 – 002576. Disponível em <http://www.infoteca.inf.br/endipec/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acer vo/docs/1588p.pdf> acesso em 05/11/2016.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1994. 134 p.

BERNARDET, Jean Claude. **O que é cinema**. 19ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2016. 117 p.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1988. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm> acesso em 24/09/2016

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC, 1996. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm> acesso em 24/09/2016

_____. **Lei nº 5692/71, de 11 de agosto 1971**. Brasília. 1971. Disponível em <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1970-1979/lei-5692-11-agosto-1971-357752-publicacaooriginal-1-pl.html>> acesso em 16/01/2017

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Ensino de primeira a quarta séries: arte** / Secretaria de Educação Fundamental. 2ª ed. – Brasília: MEC / SEF, 1997. 130 p.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Terceiro e Quarto ciclos do Ensino Fundamental: arte** / Secretaria de Educação Fundamental. 1ª ed. – Brasília: MEC / SEF, 1998. 116 p.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Terceiro e Quarto ciclos do Ensino Fundamental: arte** / Secretaria de Educação Fundamental. 2ª ed. – Brasília: MEC / SEF, 2001. 116 p.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Terceiro e Quarto ciclos do Ensino Fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. 2ª ed. – Brasília: MEC / SEF, 2001. 174 p.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Terceiro e Quarto ciclos do Ensino Fundamental: apresentação dos temas transversais** / Secretaria de Educação Fundamental. 1ª ed. – Brasília: MEC / SEF, 1998. 436 p.

BRIGATTO, Agda Cristina. **Os Caminhos do Artista Educador em busca de imagens significativas**. 2014. 184 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Instituição de Ensino: Universidade Estadual de Campinas, Campinas Biblioteca

BROTO, Fabio Otuzi. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 1999. 197 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Instituição de Ensino: Universidade Estadual de Campinas, Campinas Biblioteca

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 12ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

COLI, Jorge. **O que é arte**. 15ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1996. 46 p.

FARIAS, Daniela Santos. **Convergência de linguagens nas artes visuais: cinema, vídeo, teatro e internet**. 2013. 210 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Artes, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86844>> acesso em 03/11/2016.

ENCICLOPÉDIA BARSA. São Paulo: Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda, 1986. Vol 5, 16 vols.

ENCICLOPÉDIA BARSA. São Paulo: Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda, 1986. Vol 6, 16 vols.

ENCICLOPÉDIA BARSA. São Paulo: Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda, 1986. Vol 8, 16 vols.

FERRARI, Solange dos Santos Utuari *et al.* **Porta Aberta: Arte**. São Paulo: FTD, 2014. 384 p.

FERRARI, Solange dos Santos Utuari *et al.* **Por toda pArte**. São Paulo: FTD, 2015. 320 p.

FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo; FUSARI, Maria Felisminda de Rezende e. **Metodologia do Ensino de Arte**. São Paulo: Cortez, 1993. 132 p.

_____. **A arte na educação escolar**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2010. 157 p.

FERRETI, Celso João. A inovação na perspectiva pedagógica. In: GARCIA, Walter E. (coordenador). **Inovação Educacional no Brasil**, São Paulo: Cortez, 1980.

GITAHY, Celso. **O que é graffiti**. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2010. 85 p.

IABELBERG, Rosa *et al.* **Projeto Presente Arte**. 1ª ed. São Paulo: Moderna, 2014. 432 p.

MARINHO, Jéssica, *et al.* A importância do desenho geométrico no ensino básico e técnico de ensino médio. **Anais eletrônicos** - 1ª Jornada de Iniciação Científica e Extensão do IFTO – Campus de Palmas 2010. Disponível em: <<http://www.ifto.edu.br/jornadacientifica/wp-content/uploads/2010/12/06-A-IMPORT%C3%82NCIA-DO.pdf>> acesso em 18/02/1017.

MARTINS, Mirian Celeste, PICOSQUE, Gisa, GUERRA, M. Terezinha Telles. **Teoria e Prática do Ensino de Arte**. 1ª ed. São Paulo: FTD, 2010, 208 p.

MORAIS, Regis de. **A educação do sentimento**. 1ª ed. São Paulo: Letras & Letras, 2001. 96 p.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processo de Criação**. 26 ed. Petrópolis: Vozes, 2011. 186 p.

PAZ, Thais Raquel da Silva; VAZ, Tamiris. **Experiências em Artes Visuais**: aprendizagens inventivas por professores de educação básica. XVI – ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas - 2012. Livro 3. Junqueira e Marin Editores. 2012. P 004746 – 004757. Disponível em <http://www.infoteca.inf.br/endipec/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acer vo/docs/3033p.pdf> acesso em 05/11/2016.

PENTEADO, Andrea. **Alunos de ensino básico e artes visuais na escola**: seus discursos, valores e orientação ética. XVI – ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas - 2012. Livro 3. Junqueira e Marin Editores. 2012. P 002564 – 002576. Disponível em <http://www.infoteca.inf.br/endipec/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acer vo/docs/2184d.pdf> acesso em 05/11/2016.

PEREIRA, Kátia Helena. **Como usar artes visuais em sala de aula**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2014. 228 p. Disponível em <<https://play.google.com/books/reader?id=PctnAwAAQBAJ&printsec=frontcover&output=reader&hl=en&pg=GBS.PP4>> acesso em 24/09/2016.

POUGY, Eliana. **Ápis**: Arte. 1ª ed. São Paulo: Ática, 2014. 480 p.

RICETTO, Ligia. **Pintura**: Arte, Técnica e História. 1ª ed. São Paulo: 2011, 112 p.

RODRIGUEZ, Cláudia Maria Kretzer. **Processos de criação em sala de aula**: experiências fenomenológicas como formas de reaprender a ver o mundo. 2011. 227 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86942>> acesso em 03/11/2016.

SANTANA, Pio de Sousa. **Território contemporâneo em jogo**: uma proposta lúdica para o ensino da arte. 2010. 274 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, São Paulo. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86919>> acesso em 05/11/2016.

SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. **Currículo do Estado de São Paulo**: Linguagens, Códigos e Suas Tecnologias / secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Alice Vieira. – 2. Ed. – São Paulo: SE, 2012. 260 p.

SUBTIL, Maria Jose Dozza. Educação e Arte: dilemas da prática que a História pode explicar. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v.4, n.2, p.185-194 , jul.-dez. 2009. Disponível em <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=89412348009>> acesso em 18/02/1027

SUONO, Celso Tetsuro. O desenho técnico do vestuário sob a ótica do modelista. **Projética Revista Científica de Design** - Universidade Estadual de Londrina V2 - N2 - Dezembro 2011.

Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/viewFile/8787/9262> > acesso em 18/02/2017.

THIEL, Grace Cristiane; THIEL, Janice Cristine. **Movie takes: a magia do cinema na sala de aula**. 1ª ed. Curitiba: Aymar, 2009. 119 p.

VASCONCELOS, Sonia Tramuja; BAIBICH, Tania Maria. **A pesquisa baseada em artes visuais na educação: novos modos de investigar e conhecer**. 37ª Reunião Nacional ANPed – 04 a 8 de outubro 2015, UFSC – Florianópolis. 2015. Disponível em: <<http://37reuniao.anped.org.br/wp-content/uploads/2015/02/Trabalho-GT24-3666.pdf>> acesso em 03/11/2016.

ZABALA, Antoni. **A Prática educativa: como ensinar**. Tradução de Ernani F. Da Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998. 224 p.